



portafolio o carpeta de evidencias, etc. La autoevaluación, la heteroevaluación y la coevaluación son tipos de evaluación con diferentes agentes, fundamentales en este modelo pedagógico.

El currículo tiene en la resolución de problemas la pieza clave de su desarrollo, unas veces como fin, otras como vía por la cual se genera el conocimiento y otras como nexo entre las diferentes partes del currículo o materias. Pero no se trata de resolver problemas o ejercicios numéricos de manera mecánica al finalizar cada situación de aprendizaje sino de poner énfasis en las diferentes estrategias que permiten resolver problemas y en las fases de resolución de estos, en los aprendizajes y en los procesos cognitivos. Los problemas deben ser del entorno cotidiano del alumnado, con un planteamiento que permita la investigación, el debate en el aula y el desarrollo de las destrezas socioafectivas del alumnado, así como la atención a los distintos ritmos de aprendizaje en alineación con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Todo esto conlleva un cambio de rol por parte del profesorado, que deberá poner en marcha distintos modelos de enseñanza —expositivo, investigación guiada, investigación grupal, deductivo, etc.— y múltiples metodologías —aprendizaje basado en problemas, gamificación, flipped classroom, aprendizaje basado en proyectos o aprendizaje servicio, entre otros—, así como considerar diferentes rutinas de trabajo y tipos de agrupamientos —gran grupo, trabajo individual, pequeño grupo, grupos de expertos, etc.— para permitir al alumnado comunicar y hacer matemáticas y generar la capacidad de reflexionar y crear nuevo conocimiento.

Asimismo, es preciso que el profesorado trabaje saberes y aspectos propios de Canarias de manera transversal a lo largo de todas las situaciones de aprendizaje planteando problemas y proyectos dentro del marco social y cultural de Canarias (economía, turismo, trayectos de senderos naturales, etc.).

Las tecnologías digitales jugarán un papel importante: desde la calculadora en el aula —no solo para resolver operaciones, sino también para generar conocimiento— hasta la utilización de programas como hojas de cálculo, representación gráfica o geometría dinámica, realización de presentaciones o elaboración de vídeos o fotografías, entre otros, sin olvidarnos de los entornos de aprendizaje virtual, aulas virtuales, webs, etc. El alumnado no solo debe conocerlas, sino entender su utilidad al facilitar la comprensión de las matemáticas, de otras áreas del conocimiento relacionadas con las matemáticas y del mundo que nos rodea.

Por último, por su papel integrador, esta materia contribuirá a la participación del profesorado en los diferentes proyectos y redes del centro, así como al diseño de situaciones de aprendizaje interdisciplinares con otros departamentos.



Bloques competenciales	Competencia específica	Descriptor operativos de las competencias clave
1.º Bachillerato	<p>1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de diversos ámbitos aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento, con ayuda de herramientas tecnológicas, para obtener posibles soluciones.</p> <p>2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad.</p>	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3
	Criterios de evaluación	
	1.1. Emplear diferentes estrategias y herramientas, incluidas las digitales, seleccionando la más adecuada según su eficiencia, buscando un cambio de estrategia, cuando sea necesario, y reflexionando sobre el proceso realizado para describir, analizar y ampliar la comprensión de situaciones y modelizar problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3
	1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas con autonomía y actitud cooperativa, describiendo el procedimiento realizado, utilizando, si fuera necesario, tecnologías digitales, con el fin de resolver problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos.	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CD5, CE3
	2.1. Comprobar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema, utilizando el razonamiento y la argumentación, con el apoyo de tecnologías digitales para obtener conclusiones	CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, CD2,



<p>lógicas de forma autónoma y valorar la fiabilidad del proceso seguido.</p> <p>2.2. Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto usando el razonamiento y la argumentación con actitud respetuosa, y con la ayuda de tecnologías digitales, para contrastar su idoneidad y desarrollar el espíritu crítico y emprendedor.</p>	<p>CD3, CPSAA4</p> <p>CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CD3, CC3, CE3</p>
<p>Explicación del bloque competencial</p> <p>A través de este bloque competencial se persigue que el alumnado sea capaz de modelizar y resolver, de forma autónoma, problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos de cualquiera de los bloques de los saberes básicos, haciendo uso de diferentes tecnologías digitales —como calculadoras, hojas de cálculo, programas de representación gráfica o geometría dinámica, entre otras—, seleccionando la más adecuada en función de la tarea y describiendo de forma oral, escrita o gráfica el proceso realizado. Para ello se comprobará que el alumnado selecciona los datos u objetos relevantes de un problema, identifica sus relaciones y los codifica al lenguaje matemático o a un lenguaje fácil de interpretar por un sistema informático. Además, se persigue que el alumnado emplee diferentes estrategias para su resolución, como la analogía con otros problemas, estimación, ensayo y error, resolución de manera inversa (ir hacia atrás), la descomposición en problemas más sencillos, búsqueda de patrones o generalización, entre otras, analizando su eficiencia en cada caso. También se evaluará que sea capaz de obtener todas las soluciones posibles de un problema, comprobar la validez matemática de dichas soluciones, así como seleccionar de entre ellas las más adecuadas en función del contexto, valorando su alcance.</p>	<p>Descriptores operativos de las competencias clave</p> <p>CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM3,</p>



4. Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando y creando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y de diversos ámbitos.	STEM4, CD1, CD2, CD5, CE3
Criterios de evaluación	
3.1. Formular preguntas de naturaleza matemática utilizando varias fuentes de información y tecnologías digitales, aplicando saberes y estrategias conocidas e investigando situaciones problematizadas para dar respuesta a necesidades de la vida cotidiana susceptibles de ser estudiadas matemáticamente y adquirir nuevo conocimiento.	CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD5, CE3
4.1. Modificar y crear algoritmos utilizando la abstracción para identificar los aspectos más relevantes, descomponiendo el problema en tareas más simples que se puedan codificar en un lenguaje apropiado, reflexionando sobre el proceso realizado y seleccionando las tecnologías más adecuadas para interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3
Explicación del bloque competencial	
A través de este bloque competencial se pretende que el alumnado, empleando métodos inductivos, deductivos y lógicos, propios del razonamiento matemático, sea capaz de generar preguntas de forma autónoma, integrando el uso de tecnologías digitales y utilizando varias fuentes de información para adquirir nuevo conocimiento matemático, a la par que mejora su capacidad de razonamiento y de reflexión. Asimismo, se podrá comprobar, mediante el uso de herramientas y aplicaciones, que sabe interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas, al mismo tiempo que utiliza de forma eficaz el pensamiento computacional para descomponer un problema en partes más simples y para codificarlo en un lenguaje apropiado y fácil de interpretar por un sistema informático. Además, se pretende que el alumnado reflexione sobre los procedimientos aplicados, a la vez que, en situaciones sencillas, sea capaz de modificar y crear algoritmos, con el fin último de favorecer el desarrollo de un pensamiento más diverso y flexible	



que le permita mejorar su destreza para resolver problemas y potenciar su curiosidad, gusto e interés por esta disciplina.

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave
<p>5. Establecer, investigar y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas estableciendo vínculos entre conceptos, procedimientos, argumentos y modelos para dar significado y estructurar el aprendizaje matemático.</p> <p>6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.</p>	CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CC4, CE3, CCEC1
Criterios de evaluación	<p>5.1. Conectar las diferentes ideas matemáticas buscando, identificando e investigando los vínculos existentes a través de proyectos, problemas y tecnologías digitales para desarrollar una mayor comprensión de los conceptos, procedimientos, argumentos y modelos y ampliar recursos matemáticos.</p> <p>5.2. Resolver problemas de la vida cotidiana y de ámbitos diversos estableciendo y aplicando conexiones entre las diferentes ideas matemáticas y utilizando tecnologías digitales, si fuera preciso, para generar una visión integrada de las matemáticas.</p>



<p>6.1. Establecer y aplicar conexiones entre ideas, conceptos y procedimientos matemáticos con otras áreas de conocimiento y con la vida real, utilizando procesos matemáticos, buscando, seleccionando y contrastando información procedente de diferentes fuentes y empleando tecnologías digitales para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas.</p> <p>6.2. Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y estudiar el papel de matemáticas y matemáticos a lo largo de la historia, apreciando aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico, demostrando un compromiso ético y responsable con el entorno para valorar su contribución al resolver situaciones complejas y diferentes retos que se plantean en la sociedad.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CPSAA5, CC4, CE3</p> <p>CCL2, STEM2, CD1, CD2, CPSAA5, CC4, CCEC1</p>	<p>Explicación del bloque competencial</p> <p>Se persigue con este bloque competencial constatar que el alumnado es capaz de investigar y utilizar el pensamiento científico para conectar las diferentes ideas matemáticas por medio del uso de tecnologías digitales, así como establecer y aplicar las relaciones existentes entre las matemáticas y otras áreas del conocimiento, y analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, realizando para ello búsquedas avanzadas en internet, con lo que conseguirá, a su vez, interrelacionar conceptos y procedimientos con el objetivo de modelizar y resolver problemas enmarcados en contextos matemáticos y en la vida cotidiana.</p> <p>Competencia específica</p> <p>7. Representar conceptos, procedimientos e información matemática seleccionando diferentes tecnologías, para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos.</p> <p>Descriptores operativos de las competencias clave</p> <p>CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5,</p>
---	---	--



8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático.	CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2
Criterios de evaluación	
7.1. Representar conceptos, procedimientos e información matemática activando y organizando conocimientos, de manera manual o digital, utilizando la tecnología más adecuada para visualizar ideas y estructurar razonamientos matemáticos.	CCL2, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CD5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2
7.2. Seleccionar, utilizar o combinar diversas formas de representación matemática y tecnologías digitales, valorando su utilidad para crear y compartir información sobre proyectos, investigaciones o procesos matemáticos.	CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CE3
8.1. Mostrar organización y comprensión al comunicar hechos, ideas, conceptos y procedimientos complejos de forma verbal, analítica y gráficamente, de manera individual y colectiva, con la terminología y el rigor apropiados, empleando o creando contenidos digitales en diversos medios y soportes para dotar de significado y consolidar los aprendizajes.	CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CCEC3.2
8.2. Reconocer el lenguaje matemático presente en diferentes contextos comprendiendo e interpretando textos orales, escritos y multimodales y emplearlo para comunicar la información.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD3
Explicación del bloque competencial	
A través de este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de representar y comunicar, de forma individual y colectiva, ideas, conceptos, procedimientos, conclusiones, conjjeturas y razonamientos asociados a cualquiera de los bloques de saberes básicos, usando el lenguaje	



oral, escrito o multimodal, con veracidad, claridad y con la terminología apropiada, seleccionando, utilizando o combinando las formas de representación matemática (gráficas, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos, etc.) y las tecnologías digitales más adecuadas a cada tarea, apoyándose en diversos medios y soportes en su presentación. Asimismo, se evaluará que el alumnado reconoce y emplea el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana y en diferentes contextos.

Competencia específica	Descriptor operativos de las competencias clave
<p>9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones y respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.</p>	CCL1, STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CCI1, CC2, CC3, CE2
Criterios de evaluación	
9.1. Perseverar en la consecución de objetivos ante situaciones de incertidumbre, tomando decisiones, identificando y gestionando emociones, reflexionando sobre las fortalezas y debilidades propias, con el fin de crear resiliencia, proteger la salud mental y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos matemáticos.	STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CCI1, CE2
9.2. Aceptar y aprender de la crítica razonada respetando distintos puntos de vista con actitud dialogante, positiva y cooperativa al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas, para integrar el error como parte del proceso de aprendizaje, construir una identidad	CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CCI1, CC3, CE2



positiva como estudiante de matemáticas y fomentar el bienestar personal y social.	
9.3. Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones, experiencias y diversidad de los demás y escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres, y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables, para responsabilizarse del rol asignado y de su contribución al grupo y normalizar situaciones de convivencia en igualdad.	CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC1, CC2, CC3, CE2

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se persigue que el alumnado utilice destrezas personales que le permitan reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades para afrontar las situaciones de incertidumbre y enfrentarse a ellas, tomando decisiones con seguridad. Además, se comprobará que utiliza destrezas sociales para trabajar en equipo de forma constructiva y empática, gestionando las decisiones y funciones de manera responsable, logrando la consecución de los objetivos y la cohesión del grupo, promoviendo un aprendizaje activo y respetuoso, resolviendo los conflictos que puedan surgir y rechazando cualquier tipo de discriminación. Por último, se comprobará que el alumnado acepta la crítica razonada y aprende de ella, respetando los distintos puntos de vista con actitud dialogante y cooperativa al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas, integra el error como parte del proceso de aprendizaje, construye una identidad positiva y fomenta su bienestar personal y social.



Saberes básicos

I. Sentido numérico

1. Conteo.

1.1. Reglas y estrategias para determinar el cardinal de conjuntos finitos en problemas de la vida cotidiana: uso de los principios de comparación, adición, multiplicación y división, del palomar y de inclusión-exclusión.

2. Sentido de las operaciones.

2.1. Interpretación de la información numérica en documentos de la vida cotidiana: tablas, diagramas, documentos financieros, facturas, nóminas, noticias, etc.

2.2. Herramientas tecnológicas y digitales en la resolución de problemas numéricos.

3. Relaciones.

3.1. Razones, proporciones, porcentajes y tasas: comprensión, relación y aplicación en problemas en contextos diversos.

4. Educación financiera.

4.1. Razonamiento proporcional en la resolución de problemas financieros: medios de pago con cobro de intereses, cuotas, comisiones, cambios de divisas...

II. Sentido de la medida

1. Medición.

1.1. La probabilidad como medida de la incertidumbre asociada a fenómenos aleatorios.

2. Cambio.

2.1. Estudio de la variación absoluta y de la tasa de variación media.

2.2. Concepto de derivada: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos. Análisis e interpretación con tecnologías digitales.

III. Sentido espacial

1. Visualización, razonamiento y modelización geométrica.

1.1. Grafos: representación de situaciones de la vida cotidiana mediante diferentes tipos de grafos (dirigidos, planos, ponderados, árboles, etc.). Fórmula de Euler.

1.2. Grafos eulerianos y hamiltonianos: resolución de problemas de caminos y circuitos. Coloración de grafos.

1.3. Resolución del problema del camino mínimo en diferentes contextos.

IV. Sentido algebraico



1. Patrones.

1.1. Generalización de patrones en situaciones sencillas.

2. Modelo matemático.

2.1. Funciones lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas, a trozos y periódicas: modelización de situaciones del mundo real con tecnologías digitales.

2.2. Programación lineal: modelización de problemas reales y resolución mediante tecnologías digitales.

3. Igualdad y desigualdad.

3.1. Formas equivalentes de expresiones algebraicas en la resolución de sistemas de ecuaciones e inecuaciones en diferentes contextos mediante el cálculo mental, algoritmos de lápiz y papel y tecnologías digitales.

4. Relaciones y funciones.

4.1. Propiedades de las clases de funciones, incluyendo lineales, cuadráticas, racionales sencillas, exponenciales, logarítmicas y a trozos: comprensión y comparación.

5. Pensamiento computacional.

5.1. Formulación, resolución, análisis, representación e interpretación de relaciones y problemas de la vida cotidiana y de distintos ámbitos utilizando algoritmos, programas y herramientas tecnológicas adecuados.

V. Sentido estocástico

1. Organización y análisis de datos.

1.1. Interpretación y análisis de información estadística en diversos contextos.

1.2. Organización de los datos procedentes de variables bidimensionales: distribución conjunta, distribuciones marginales y condicionadas. Análisis de la dependencia estadística.

1.3. Estudio de la relación entre dos variables mediante la regresión lineal y cuadrática: valoración gráfica de la pertinencia del ajuste. Nube de puntos. Diferencia entre correlación y causalidad.

1.4. Coeficientes de correlación lineal y de determinación: cuantificación de la relación lineal, predicción y valoración de su fiabilidad en contextos científicos, económicos, sociales, etc.

1.5. Calculadora, hoja de cálculo o software específico en la organización y el análisis de datos estadísticos.

2. Incertidumbre.



2.1. Cálculo de probabilidades en experimentos simples y compuestos en problemas de la vida cotidiana. Probabilidad condicionada e independencia de sucesos aleatorios. Diagramas de árbol y tablas de contingencia. Teorema de la probabilidad total.

3. Distribuciones de probabilidad.

3.1. Distribuciones de probabilidad uniforme (discreta y continua), binomial y normal. Cálculo de probabilidades asociadas mediante tecnologías digitales: aplicación a la resolución de problemas.

4. Inferencia.

4.1. Selección de muestras representativas. Técnicas sencillas de muestreo. Discusión de la validez de una estimación en función de la representatividad de la muestra.

4.2. Diseño de estudios estadísticos relacionados con diversos contextos utilizando tecnologías digitales. Representatividad de una muestra.

VI. Sentido socioafectivo

1. Creencias, actitudes y emociones.

1.1. Destrezas de autoconciencia encaminadas a reconocer emociones propias, afrontando eventuales situaciones de estrés y ansiedad en el aprendizaje de las matemáticas.

1.2. Tratamiento del error individual y colectivo como elemento movilizador de saberes previos adquiridos y generador de oportunidades de aprendizaje en el aula de matemáticas.

2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

2.1. Destrezas básicas para evaluar opciones y tomar decisiones en la resolución de problemas y tareas matemáticas.

2.2. Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas en grupos heterogéneos.

3. Inclusión, respeto y diversidad.

3.1. Destrezas para desarrollar una comunicación efectiva: la escucha activa, la formulación de preguntas o solicitud y prestación de ayuda cuando sea necesario.

3.2. Valoración de la contribución de las matemáticas y el papel de matemáticos y matemáticas a lo largo de la historia en el avance de la humanidad.



MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

Introducción

La cultura se puede definir como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Un movimiento cultural es el cambio o enfoque surgido dentro de una serie de disciplinas diferentes, entendiendo por disciplina a todas las formas artísticas y científicas posibles. Por otro lado, el arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Se puede considerar al arte como una herramienta para impulsar el diálogo y la transformación social, clave en la formación de nuestro alumnado para el desarrollo de su conciencia e identidad culturales.

La materia Movimientos Culturales y Artísticos contribuirá a este conocimiento de la propia identidad y, además, a una formación integral del alumnado en valores ciudadanos, en el respeto a la diversidad de las expresiones artísticas y en la promoción del diálogo entre culturas. El arte y la cultura son manifestaciones inherentes al ser humano, reflejo y consecuencia de la sociedad que habita. Por consiguiente, los avances técnicos y científicos, las circunstancias sociales y las formas de pensamiento se detectan en las manifestaciones culturales y artísticas de cada época y, aunque pertenezcan a ámbitos diferentes, las producciones que generan se perciben entrelazadas. Por otro lado, el mundo actual se caracteriza por unas fronteras cada vez más desdibujadas, lo que provoca que en un mismo lugar cohabitén nuevas formas de ver, de sentir, de ser y de pensar, generándose lo que se han llamado «identidades deslocalizadas».

En esta dinámica de transformación continua del conocimiento, de las tecnologías, de las formas de expresión y comunicación, la representación e interpretación del mundo evolucionan de forma constante. En consecuencia, en la actualidad el arte y la cultura ofrecen una sorprendente diversidad de manifestaciones y experiencias donde convergen pluralidad de miradas, pensamientos e inquietudes que demandan nuevas formas de producción y recepción. Estas particularidades, propias de la sociedad del siglo XXI, requieren la formación de personas sensibles ante el mundo que las rodea, con una disponibilidad continua para la recepción activa, el conocimiento y la indagación. Resulta necesaria una alfabetización cultural, artística y estética basada en el reconocimiento de los diferentes códigos, recursos, técnicas y discursos de las distintas manifestaciones culturales y artísticas del entorno. Cada manifestación cultural y artística forma parte de un conjunto, se inscribe en una evolución, hay una continuidad en la creación dentro de cada dominio y, a la vez, una interrelación clara entre todos los ámbitos creativos.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario.



Contribución a los objetivos de etapa

La materia Movimientos Culturales y Artísticos contribuye al logro de los objetivos de etapa a través de la adquisición de las capacidades que permitan al alumnado explorar una amplia variedad de manifestaciones culturales y artísticas (d) y (l). En el desarrollo de estas capacidades, los bloques de saberes no se perciben de forma independiente a las competencias específicas, que se trabajarán en conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de forma interrelacionada y de complejidad progresiva (j). Estas capacidades deben proporcionar al alumnado una perspectiva real de las aplicaciones formativas y profesionales del arte y la cultura en sus múltiples facetas, así como del enriquecimiento de su acervo personal (k). Por otra parte, la necesidad de comunicar de forma oral y escrita los datos, las conclusiones, las opiniones, etc., contribuye al avance en el dominio de la lengua castellana (e) y al uso solvente de términos artísticos a través del empleo de las tecnologías digitales (g).

Por último, la materia Movimientos Culturales y Artísticos ofrece al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias culturales, facilitándole el acceso al mundo de las artes, descubriendole sus particularidades, contribuyendo a su formación como ciudadano (a) y (b) y como espectador cultural. Al establecer relaciones cercanas, sin prejuicios y basadas en el conocimiento y la comprensión (c), se conseguirá una aprehensión global e interdisciplinar de la cultura y el desarrollo del deleite estético. Esta posibilidad acerca modos de vida diferentes a través de la expresión artística, lo que permite sentar las bases del respeto e iniciar aproximaciones que fomentan la convivencia (a). En la línea de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y las metas canarias identificadas en la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030, a través de esta materia se pretende el acercamiento a los retos del siglo XXI desde la oportunidad que brinda el conocimiento de los movimientos artísticos y culturales y su importancia en el desarrollo social, económico y medioambiental (o).

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en la progresión del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para el Bachillerato.

La adquisición y el desarrollo de las competencias desde la materia de Movimientos Culturales y Artísticos favorecen la consolidación de los aprendizajes, desarrollando las destrezas, las habilidades y las actitudes del alumnado para la incorporación a la vida adulta.

La Competencia en comunicación lingüística (CCL) supone interactuar de forma oral, escrita, multimodal o signada, de manera coherente y adecuada, en diferentes ámbitos y contextos y con propósitos comunicativos diversos. Implica movilizar de manera consciente el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes de cualquier tipología o formato, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. En Movimientos Culturales y Artísticos esta competencia constituye la base para el desarrollo del pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, está vinculada a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los



géneros discursivos específicos de la materia, así como a los usos de la oralidad, la signación o la escritura para pensar y para aprender. Al mismo tiempo, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria y del arte. Esta competencia se encuentra conectada con todas las competencias específicas.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) hace referencia a comprender y transformar el entorno de un modo comprometido, responsable y sostenible usando el método científico. La aportación de esta materia a esta competencia supone la puesta en práctica del método científico en procesos de investigación que conllevan el tratamiento de las fuentes y el empleo de herramientas propias de esta disciplina, dirigidas a interpretar, sintetizar y comunicar la información y el conocimiento, donde el alumnado participa en proyectos para interpretar la realidad de los movimientos artísticos y culturales, planteándose preguntas y extrayendo conclusiones. Esta competencia está conectada con la competencia específica C3.

La Competencia digital (CD) implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. En Movimientos Culturales y Artísticos esta competencia incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Esta competencia se desarrollará en la materia, por un lado, a modo de herramienta para investigar, diseñar y publicar trabajos y, por otro lado, como objeto de análisis al haberse convertido las plataformas digitales en espacios de expresión y difusión artística y cultural. Esta competencia se encuentra conectada con las competencias específicas C1, C2 y C4.

La Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) implica la habilidad de reflexionar para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente y colaborar con otras personas de forma constructiva. Esta competencia en Movimientos Culturales y Artísticos incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, y ser capaz de llevar un estilo de vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo. La aplicación de esta competencia en la materia girará en torno a la capacidad de relacionar movimientos culturales y artísticos con su entorno social a la vez que el alumnado se posiciona en relación a ellos. Esta competencia se encuentra conectada con las competencias específicas C3, C4 y C5.

La Competencia ciudadana (CC) permite actuar como ciudadanos y ciudadanas responsables y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. En Movimientos Culturales y Artísticos esta competencia incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible identificados en la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030. La materia tratará de dilucidar el papel de los movimientos culturales y artísticos en la mejora de la calidad de vida de la ciudadanía a lo largo de la historia y en el presente, haciendo hincapié en la participación para la mejora en relación con los problemas actuales. Esta competencia está conectada con todas las competencias específicas.



La Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. En esta materia implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos, así como el enriquecimiento de la identidad a través del diálogo intercultural. Para ello la materia optará por la comparación de movimientos tanto sincrónica como diacrónicamente en el tiempo, tendiendo a la comprensión inclusiva y a facilitar la identificación del alumnado con aquellos que le sean más afines. Esta competencia está conectada con todas las competencias específicas.

Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas – siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva – para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

Competencias específicas y criterios de evaluación

En el currículo de Movimientos Culturales y Artísticos se han establecido cinco competencias específicas que se concretan en un total de dieciséis criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación presentan una marcada naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye la competencia específica, expresando tanto las capacidades y los saberes a adquirir, como el contexto y modo de aplicación de dichos aspectos.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

Competencia específica 1 (C1)

Esta competencia específica aborda el conocimiento de los movimientos culturales y artísticos y su relación con el momento histórico en el que surgen, identificando sus semejanzas y diferencias. Para ello el alumnado ha de analizar las producciones culturales y reflexionar sobre ellas, prestando atención a las propias de Canarias, para ponerlas en relación con su contexto histórico. El análisis



de los distintos movimientos culturales y artísticos se realizará profundizando, reflexionando y asumiendo las relaciones entre naturaleza, arte y cultura desde distintas miradas.

Los criterios de evaluación vinculados a esta competencia se centran en el análisis de los aspectos singulares de diferentes producciones culturales y artísticas, contextualizándolos históricamente y reflexionando sobre la importancia del pensamiento contemporáneo en cada movimiento artístico y cultural. Por último, se acercará a la realidad canaria y a su entorno geográfico, tanto español como europeo como global.

Competencia específica 2 (C2)

La competencia específica se centra en las formas de participación activa del alumnado para la conservación del patrimonio. El uso correcto de la expresión oral, escrita y multimodal, —con el trabajo previo de documentación sobre movimientos culturales y artísticos, sobre todo canarios— refuerzan el trabajo en la consecución del conocimiento de los valores patrimoniales de las obras estudiadas, donde son fundamentales los ideales de libertad, creatividad y expresión del alumnado. Los saberes básicos girarán en torno a la relación que existe entre naturaleza, arte, cultura, arquitectura y urbanismo

En los criterios de evaluación se recoge la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural, de su repercusión y del compromiso social del arte. El alumnado debe analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte, partiendo del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas —sobre todo de Canarias y de mujeres creadoras— a través de proyectos de investigación tanto individuales como colectivos.

Competencia específica 3 (C3)

Esta competencia específica introduce al alumnado en la identificación y conocimiento de los lenguajes y valores artísticos. Lo hace estableciendo relaciones entre diversos lenguajes culturales y artísticos con el fin de descubrir y comprender sus similitudes y diferencias, sus rupturas o préstamos, así como las ideas que sustentan cada una de sus manifestaciones. La finalidad para el alumnado es la investigación y análisis de diversos productos culturales, especialmente los relacionados con Canarias, a través de diferentes medios y de manera activa e interesada, donde se le facilitará la gestión de la información y de los recursos, tratando de establecer especificidades, intencionalidades y referentes comunes. Los saberes básicos estarán relacionados con diferentes disciplinas como bellas artes, literatura, música, fotografía, diseño y moda o publicidad.

Los criterios de evaluación se centran en la identificación y la explicación de las características de diversas producciones culturales y artísticas, centrándose en las del arte canario. El alumnado realizará investigaciones, análisis y debates de los referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas y sus propuestas, buscando que aprecien estéticamente las obras de forma argumentada, constructiva y respetuosa.

Competencia específica 4 (C4)

La competencia específica profundiza en las personas creadoras y la búsqueda incesante de construir nuevas formas de expresión, reivindicando la superación de las técnicas, de los límites tradicionales y la necesidad de avanzar hacia el futuro con el uso de la tecnología. También en su valoración sobre la importancia de la aportación individual a los diferentes movimientos culturales y artísticos, incluidos los canarios, que se ven enriquecidos por las innovaciones que las iniciativas



personales, así como su relación con el entorno geográfico, histórico y social a lo largo de la historia del arte contemporáneo.

En los criterios de evaluación de la competencia específica (C4) se pretende que el alumnado analice la influencia de los nuevos lenguajes, medios y técnicas en la cultura y el arte, en especial en Canarias, reconociendo la actitud innovadora de las personas creadoras. Por último, se profundizará en la repercusión y el compromiso social del arte y de la cultura, siempre desde la perspectiva de la sensibilidad, la empatía y el respeto.

Competencia específica 5 (C5)

En esta competencia específica se hace referencia a la certeza de que toda manifestación cultural y artística constituye un testimonio de la condición humana. Por ello, se busca que el alumnado comprenda el papel de los movimientos culturales y artísticos como expresión de ideas, sentimientos y emociones, a través de la observación, para generar empatía con las situaciones ajenas y crecimiento personal. En este proceso, se partirá de la cultura canaria, para recorrer manifestaciones culturales y artísticas de otros ámbitos y épocas hasta llegar al arte más reciente.

Los criterios de evaluación abordan la explicación de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, analizando la cultura y el arte de Canarias, visibilizando en el alumnado la práctica creativa como un medio para expresar ideas, sentimientos y emociones, donde puedan conectar esas sensaciones personales con manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas.

Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Los saberes básicos de esta materia se relacionan con unos temas constantes que se pueden seguir a lo largo de la historia con diferentes reinterpretaciones y que se muestran divididos en bloques. Esta organización permite enlazar producciones culturales y artísticas desde mediados —y en algún caso desde principios— del siglo XX hasta la actualidad, favoreciendo un aprendizaje interdisciplinar y una mejor comprensión de los lenguajes contemporáneos.

El Bloque I, «Aspectos generales», recoge los aspectos disciplinares comunes con todas las competencias específicas de la materia.

El Bloque II, «Naturaleza, arte y cultura», está centrado en un tema muy presente en las manifestaciones culturales y artísticas de la sociedad contemporánea, que va desde el estudio sobre la evolución artística desde el plein air a la fotografía de naturaleza, el acercamiento a la conciencia ecológica, la investigación o el arte ambiental, entre otros.

Por su parte, el Bloque III, «El arte dentro del arte», aborda otro tema también presente en esas manifestaciones culturales y artísticas actuales, desde el conocimiento de la evolución del arte primitivo, oriental, precolombino y africano como inspiración para las vanguardias hasta la pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea, el arte pop o las relaciones interdisciplinares con otras artes.