

Saberes básicos. Cursos primero y segundo	
	Elaboración fundamentada de hipótesis sobre el medio ambiente y la sostenibilidad a partir de las diferencias entre fuentes de energía renovables y no renovables.*
	Efectos del calor sobre la materia: análisis de los efectos y aplicación en situaciones cotidianas.*
Ecología y sostenibilidad	Los ecosistemas del entorno, sus componentes bióticos y abióticos y los tipos de relaciones intraespecíficas e interespecíficas.*
	Las funciones de la atmósfera y la hidrosfera y su papel esencial para la vida en la Tierra.*
	La importancia de la conservación de los ecosistemas, la biodiversidad y la implantación de un modelo de desarrollo sostenible.*
	Las causas del cambio climático y sus consecuencias sobre los ecosistemas.*
	La importancia de los hábitos sostenibles (consumo responsable, gestión de residuos, respeto al medio ambiente...).*
	La relación entre la salud medioambiental, humana y de otros seres vivos: one health (una sola salud).

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

La educación plástica, visual y audiovisual es una disciplina transformadora del pensamiento, que permite al ser humano, desde sus comienzos, hacer visible lo invisible. Un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas; además, posee la capacidad de generar propuestas originales y creativas respondiendo a las necesidades del individuo. Es el sueño posible, gracias al cual todo aquello que es inédito se debe considerar viable, para concebir la historia como un continuum. Tiene como objetivo el desarrollo global de la persona: el conocimiento histórico y cultural para fomentar la facultad de juzgar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar. Esta materia no se enseña exclusivamente en términos de aprendizajes cognitivos y técnicos; la creación artística y el pensamiento creativo no excluyen lo irracional, lo aleatorio o imprevisto, la emoción personal, e implican una comunicación por medio de la empatía.

La materia de educación plástica, visual y audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo y a la consecución del perfil de salida del alumnado en la educación básica. Esta materia está directamente vinculada con la competencia en conciencia y expresión cultural, directamente relacionada con la creatividad. Las artes plásticas, visuales y audiovisuales contribuyen al desarrollo holístico y armónico de la persona, a la vez, que responden a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal, el arte. También, ayudan a aprender a descodificar las imágenes de cualquiera de las expresiones plásticas, visuales y audiovisuales y a ejercitar un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia debido a la omnipresencia de la imagen en la actualidad.

Lo audiovisual y lo tecnológico se conjugan en nuestro día a día. La tecnología ha contribuido a democratizar tanto la recepción como la práctica artística, además de enriquecerla con la diversidad de posibilidades que ofrece. Pero también ha aumentado las posibilidades de manipulación. Por ello, resulta indispensable que el alumnado sea instruido en el análisis crítico siempre a partir del conocimiento, contribuyendo al desarrollo de la competencia digital.

La educación plástica, visual y audiovisual promueve la superación de la transferencia mecánica de conocimientos, la superación de estereotipos culturales, sexistas, prejuicios y barreras sociales. Se orienta, además, hacia la formación en una actitud crítica y abre posibilidades transformadoras, tanto individuales como colectivas, unido a las competencias ciudadana y de aprender a aprender.

En la creación artística, en el emprendimiento de un proyecto, entran en juego numerosos y diferentes factores, como la inteligencia, la movilización de conocimientos, los sentimientos, las vivencias personales,

las aportaciones que diversos creadores han dado a lo largo de la historia, la atención, el lenguaje, la solución creativa a numerosos problemas, la planificación, la utilización de todo tipo de herramientas y soportes, la reflexión y la autorregulación, así como la evaluación continua. A su vez, el alumnado se verá enfrentado a la dirección de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Todos ellos, retos y desafíos globales del siglo XXI.

La materia está estructurada en cuatro competencias específicas, dando continuidad a la estructura de la etapa de Educación Primaria para lograr una coherencia en la Educación Básica. Las competencias específicas se definen como aquellos aprendizajes competenciales a los que esta área contribuye de forma más directa. La primera se refiere al conocimiento de las manifestaciones artísticas para fomentar la conservación del patrimonio. La segunda se centra en la investigación, análisis y explicación de diversas producciones y de manera específica las propias de los iguales para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario. La tercera hace referencia a la experimentación con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, así como a la creación individual como parte del proceso creativo. Y la cuarta recoge la importancia de la producción en grupo y las fases de planificación, diseño y evaluación de un proyecto.

El grado de adquisición de estas competencias específicas se determina a través de los criterios de evaluación planteados, que marcan el nivel de exigencia de dicha competencia.

Los saberes básicos de esta materia se articulan en tres bloques: *Percepción y Apreciación Estética, Creación e Interpretación y Saberes generales*.

En la materia de Educación plástica, visual y audiovisual se plantearán unas situaciones aprendizaje que requerirán una continua acción, reflexión, actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado construya una cultura y práctica artística personal y sostenible. De esta forma, la adquisición de las competencias específicas se realizará combinando *conocimientos*, destrezas y actitudes. El objetivo es generar situaciones vinculadas a contextos cercanos al alumnado que favorezcan el aprendizaje significativo y despierten su curiosidad, desarrollando así su identidad personal y autoestima.

El objetivo principal de esta materia, así como de la enseñanza artística en general, es el desarrollo de la facultad metacognitiva, mediante la superación continua, la utilización de la improvisación y la creatividad en la resolución de situaciones nuevas e inéditas. Un aprendizaje imprescindible para responder a los desafíos que el alumnado hará frente a lo largo de su vida, la aceptación de la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas creativas. Además de la buena gestión de la ansiedad que puede llevar aparejada.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Conocer y valorar, sin sesgo de género, distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, mostrando curiosidad, sensibilidad y respeto, para desarrollar el pensamiento crítico y entender la necesidad de la conservación del patrimonio.

El conocimiento, el acceso, el análisis, la descripción, la recepción y la comprensión de diversas propuestas artísticas procedentes de distintas culturas son procesos fundamentales para la formación de seres humanos críticos, empáticos, curiosos, respetuosos, sensibles y que evidencien una actitud de interés y valoración ante estas manifestaciones.

El descubrimiento de las producciones del pasado aporta claves esenciales para la interpretación del presente y para el aprendizaje permanente. También favorece la toma consciente de decisiones relevantes en relación a la conservación del patrimonio. Entre los ejemplos analizados se incorporará la perspectiva de género a través del estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres.

Resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1.

2. Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, utilizando como referencia las producciones artísticas del patrimonio, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando interés y teniendo en cuenta las características de los lenguajes artísticos para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad. Investigarlas, analizarlas, explicarlas para apreciarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte plástica, visual y audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada sobre el mundo empática y despojada de prejuicios.

Al mismo tiempo, el análisis de producciones propias y ajena, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en común de estas, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes. Cuanto mayor sea el conocimiento de los lenguajes plástico, visual y audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP3, CD1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

3. Experimentar con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, así como desarrollar su capacidad de superación, autoestima y autocritica con actitud abierta.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente infinitos y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para ello, es importante la experimentación con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, así como con los diferentes medios e instrumentos de creación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativamente, aportando una visión personal, debe explorar, conocer y descubrir nuevas formas, experimentando con los diferentes resultados conseguidos.

Llevar a buen término una producción artística implica la aceptación de la idea del fracaso como forma de aprendizaje, fomentando la capacidad de superación, autoestima y autocritica con actitud abierta.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia CP2, STEM, CD2, CPSAA 1, CPSAA 4, CPSAA5, CE3, CCEC3 y CCEC4.

4. Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

La participación colaborativa en la creación, el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas es primordial para el desarrollo pleno del individuo. Del mismo modo, a través de

un enfoque coeducativo, la intervención en producciones grupales se hace imprescindible, ya que el trabajo colaborativo implica la aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar. Sin duda, el trabajo en equipo contribuye al enriquecimiento y construcción de la identidad, a través de la expresión artística creativa y de la utilización de diferentes representaciones y expresiones realizadas mediante el uso de técnicas plásticas, visuales, y audiovisuales.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP2, STEM1, STEM3, STEM5, CD2, CD3, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC3 y CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación. Educación plástica, visual y audiovisual.	
Competencia específica 1	
1.1. Seleccionar la información recogida de diversas fuentes sobre diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales artísticas, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando el pensamiento crítico, con curiosidad, sensibilidad y respeto.	
1.2 Reconocer el contexto que rodea a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiéndolas de forma oral y/o escrita, haciendo uso del vocabulario específico, con interés y respeto.	
1.3 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico propio, identificando profesiones relacionadas con la práctica plástica, visual y audiovisual como forma de enriquecimiento personal.	
Competencia específica 2	
2.1. Identificar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico, mostrando interés y respeto a los diferentes tipos de derechos de autoría.	
2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo de forma abierta y respetando la diversidad.	
2.3. Valorar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión desde un punto de vista inclusivo.	
Competencia específica 3	
3.1 Exterorizar sus ideas y sentimientos, a través de la experimentación, utilizando materiales, instrumentos, soportes y técnicas adecuadas a unos fines expresivos propios, enriqueciendo su pensamiento creativo y personal.	
3.2 Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, recurriendo a su propio imaginario y a su sensibilidad, esforzándose en superarse, aumentando su propio conocimiento y el de sus iguales, así como su autoestima	
3.3 Realizar un proyecto artístico individual con creatividad, de forma consciente en la generación de mensajes propios y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas, con criterios de sostenibilidad.	
Competencia específica 4	
4.1. Desarrollar colaborativamente y con creatividad producciones con una intención comunicativa, planificando el proceso creativo y asumiendo diferentes roles durante las sucesivas etapas del proceso..	
4.2. Exponer el proceso de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos, valorando la opinión de los demás.	

SABERES BÁSICOS

Saberes básicos. Educación plástica, visual y audiovisual.	
A. Percepción, apreciación estética y análisis	
1. Patrimonio artístico y cultural.	Géneros artísticos a lo largo de la historia del arte, desde la perspectiva de género. Manifestaciones culturales y artísticas pertenecientes al patrimonio local y global: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.*

Saberes básicos. Educación plástica, visual y audiovisual.	
	Lenguaje y comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	Necesidad de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico.
	Patrimonio arquitectónico: las formas geométricas en el arte y en el entorno.
	Lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	Imágenes visuales y audiovisuales lectura y análisis.
	Necesidad de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico.
2. Elementos formales de la imagen, el lenguaje visual y audiovisual.	Lenguaje visual como forma de comunicación.
	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.*
	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.*
	Dibujo técnico como lenguaje.*
	Introducción al dibujo técnico.
	Introducción a la Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.
	Composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación, nuevos formatos digitales.
B. Creación e interpretación.	
1. Expresión artística y gráfico plástica. imagen y comunicación visual y audiovisual. técnicas y procedimientos	Proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.**
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.*
	Técnicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
C. Generales.	
Profesiones vinculadas con los ámbitos plásticos, visuales y audiovisuales.	
Perspectiva de género y ruptura de estereotipos. Conocimiento, valoración, promoción de la vocación profesional.	
Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción y creación de propuestas grafico-plásticas, diseño y publicidad y fotografía. lenguaje audiovisual y multimedia, en diferentes espacios culturales y artísticos, teniendo en cuenta las normas de netiqueta.*	
Lenguaje y vocabulario específico vinculado al ámbito gráfico-plástico, al diseño y publicidad, a la fotografía y al lenguaje audiovisual y multimedia. Conocimiento y uso.	
Respeto por la diversidad.	
Asumir el error como forma de aprendizaje/ idea del fracaso como forma de aprendizaje.	
El esfuerzo como método camino para lograr metas, objetivos...	
Respeto por la diversidad.	
Asumir roles de forma colaborativa.	
Aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar,	
Actitud abierta.	

Saberes básicos. Educación plástica, visual y audiovisual.
Autoconfianza.
Autocrítica.
Curiosidad.
Iniciativa.
Sensibilidad.
Pensamiento crítico.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

La materia de Tecnología y Digitalización contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo y a la consecución del perfil de salida. Así, esta materia es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal. Algunos ejemplos de ello son el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en la sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Desde esta materia se promueve la cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

Es una materia eminentemente interdisciplinar, que requiere de la aplicación de conocimientos, procedimientos y actitudes muy diversas. Se trabaja mediante el desarrollo de proyectos, con el grupo como eje fundamental, fomentando la cooperación y la superación de obstáculos. También se emplean técnicas y conocimientos de las ciencias, haciendo así un aprovechamiento práctico de las mismas. Además, tienen un lugar importante el diseño y la visión estética y artística, así como la comunicación en sus diversas formas y soportes.

Las competencias específicas están estrechamente relacionadas con la resolución de problemas, mediante un aprendizaje basado en proyectos. Del mismo modo, se trabaja el pensamiento computacional y la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje. Otros elementos esenciales que conforman la materia son el fomento de la creatividad, la cooperación, el compromiso con el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento y la propuesta y ejecución de acciones transformadoras. Por último, se aborda el desarrollo de las habilidades sociales y personales como elemento fundamental en la enseñanza de cualquier materia.

Los criterios de evaluación tienen un claro enfoque competencial y buscan reflejar la aplicación del aprendizaje mediante metodologías activas que se desarrolla en este ámbito. Son las herramientas elementales para garantizar el cumplimiento de las competencias específicas y, por lo tanto, el perfil de salida del alumnado.

Los saberes básicos se estructuran en seis bloques:

- *Proceso de resolución de problemas*: trata el desarrollo de habilidades y métodos que permitan avanzar desde la identificación de un problema técnico, hasta la solución constructiva del mismo.
- *Comunicación y difusión de ideas*: propias de la cultura digital, implican el desarrollo de habilidades en la interacción personal mediante herramientas digitales.
- *Pensamiento computacional, programación y robótica*: abarca los fundamentos de algorítmica para el diseño y desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles, siguiendo con la automatización programada de procesos, la conexión de objetos cotidianos a internet y la robótica.

- *Digitalización del entorno personal de aprendizaje*: está enfocado a la configuración, ajuste y mantenimiento de equipos y aplicaciones para que sea de utilidad al alumnado y optimice su capacidad para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- *Tecnología sostenible*: contempla el desarrollo de proyectos que supongan la puesta en marcha de acciones para desarrollar estrategias sostenibles, incorporando un punto de vista ético de la tecnología para solucionar problemas ecosociales desde la transversalidad.
- *Sentido socioemocional*: integra conocimientos, destrezas y actitudes para entender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas, aumentar la capacidad de tomar decisiones responsables e informadas, lo que se dirige a la mejora del rendimiento del alumnado y a la disminución de actitudes negativas hacia esta materia, a promover un aprendizaje activo y a erradicar ideas preconcebidas relacionadas con estereotipos de género o el mito del talento innato necesario para abordar esta materia.

El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo, requiere metodologías específicas que lo fomenten. Esta es la propuesta de esta área. Del mismo modo, la aplicación de distintas técnicas de trabajo complementarias, y la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia, deben promover la participación del alumnado con una visión integral de la disciplina. Debe resaltarse su esfera social ante los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

Esta competencia específica aborda el primer reto de cualquier proyecto técnico: definir el problema o necesidad a solucionar. Requiere investigar a partir de múltiples fuentes, evaluando su fiabilidad y la veracidad de la información obtenida con actitud crítica. Además, la transmisión masiva de datos en dispositivos y aplicaciones conlleva la adopción de medidas preventivas para proteger los dispositivos, la salud, el medioambiente y su propia identidad digital. Se trata, en resumen, de hacer un uso ético, responsable y saludable de la información, desde su obtención hasta su transmisión.

Por otro lado, tras definir el problema debe hacerse un análisis metódico del mismo. Ese proceso debe llevarnos a plantear las primeras propuestas para su solución. Dichas propuestas, que nacen de la activación del pensamiento creativo, deben ser discutidas de un modo cooperativo, equitativo y democrático con el equipo de trabajo, para plantear conjuntamente las formas más adecuadas de valorar las diferentes opciones. En esta fase se elaboran los primeros bocetos y, si se cree necesario, se pueden hacer simulaciones utilizando las herramientas virtuales adecuadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1.

2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma ordenada y cooperativa, para diseñar, planificar y desarrollar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

Esta competencia se asocia con la creatividad y el emprendimiento, que son dos pilares básicos de la disciplina. Aporta al alumnado técnicas y herramientas para idear y diseñar soluciones a problemas definidos que tienen que cumplir una serie de requisitos. Además, lo orienta en la organización de las

tareas que deberá desempeñar de manera personal o en grupo a lo largo del proceso de resolución creativa del problema. Todo ello implica la planificación, previsión de recursos necesarios y el fomento del trabajo cooperativo en todo el proceso. Se abordan retos con el fin de obtener resultados concretos, aportando soluciones viables y sostenibles, desde una actitud emprendedora y creativa.

Asimismo, se promueve el espíritu crítico y la autoevaluación estimando los resultados obtenidos a fin de continuar con ciclos de mejora continua. En este sentido, la combinación de conocimientos con ciertas destrezas y actitudes de carácter interdisciplinar resulta imprescindible. Conceptos como autonomía, innovación, creatividad, valoración crítica de resultados, trabajo cooperativo, resiliencia y emprendimiento son de uso cotidiano en este desempeño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, y CE3.

3. Aplicar de forma apropiada distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos,

Esta competencia hace referencia, por un lado, a los procesos de construcción manual y la fabricación mecánica y, por otro, a la aplicación de los conocimientos relativos a operadores y sistemas tecnológicos. Todo ello aplicado a la construcción o fabricación de prototipos en función de un diseño y planificación previos. Las distintas actuaciones que se desencadenan en el proceso creativo llevan consigo la intervención de conocimientos interdisciplinares e integrados.

Asimismo, la aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo con materiales, herramientas y máquinas, son fundamentales para la salud del alumnado. Deben evitarse los riesgos inherentes a muchas de las técnicas que se deben emplear. Esta competencia también requiere el desarrollo de habilidades y destrezas, libre de sesgos de género, relacionadas con el uso de las herramientas, recursos e instrumentos, tanto físicos como virtuales, y de actitudes vinculadas con la superación de dificultades, la motivación y el interés por el trabajo y la calidad del mismo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD4, CD5, CPSAA1, CE3 y CCEC3.

4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología, recursos lingüísticos y vocabulario adecuado, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.

La competencia abarca los aspectos necesarios para la comunicación y expresión de ideas. Hace referencia a la exposición de propuestas, representación de diseños, manifestación de opiniones, etc. Asimismo, incluye la comunicación y difusión de documentación técnica relativa al proceso. En este aspecto, se debe tener en cuenta la aplicación de herramientas digitales tanto en la elaboración de la información como en lo relativo a los propios canales de comunicación.

Esta competencia requiere, además, del uso adecuado del lenguaje y de la incorporación de la expresión gráfica y terminología tecnológica, matemática y científica en las exposiciones. Debe garantizarse la correcta comunicación entre el emisor y el receptor, un uso no sexista del lenguaje, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión. Ello implica una actitud positiva hacia el trabajo colaborativo, tanto en el contexto presencial como a las actuaciones en la red.

Habrá que prestar atención, por tanto, a la capacitación lingüística del alumnado. Esto deberá hacerse trabajando estructuras lingüísticas, textuales y terminología propia del lenguaje tecnológico en la lengua de aprendizaje de la materia y también respetando, acogiendo, visibilizando y poniendo en valor las distintas manifestaciones lingüísticas del alumnado, incluyéndolas para su contribución al aprendizaje tecnológico.

Se cuidará la interacción mediante herramientas, plataformas virtuales o redes sociales para comunicarse, compartir datos e información y trabajar colaborativamente. Además, se aplicarán los códigos de comunicación y comportamiento específicos del ámbito digital, esto es, la denominada «etiqueta digital».

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM4, CD3, CCEC1, CCEC3 y CCEC4.

5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

Esta competencia hace referencia a la aplicación de los principios del pensamiento computacional en el proceso creativo. Implica la descomposición del problema planteado, la estructuración de la información, la modelización del problema, la secuenciación del proceso y el diseño de algoritmos para implementarlos en un programa informático. De esta forma, la competencia está enfocada al diseño y activación de algoritmos planteados para lograr un objetivo concreto. Puede asociarse al desarrollo de una aplicación informática, a la automatización de un proceso o al desarrollo del sistema de control de una máquina, en la que intervengan distintas entradas y salidas que queden gobernadas por un algoritmo. Es decir, se propone la aplicación de la tecnología digital en el control de objetos o máquinas.

Además, se debe considerar el alcance de las tecnologías emergentes como son internet de las cosas, Big Data o Inteligencia artificial (IA), ya presentes en nuestras vidas de forma cotidiana. Las herramientas actuales permiten la incorporación de las mismas en el proceso creativo, aproximándolas al alumnado y proporcionando un enfoque técnico de sus fundamentos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5 y CE3.

6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

Esta competencia hace referencia al conocimiento, análisis crítico, uso seguro y mantenimiento de los distintos elementos que se engloban en el entorno digital de aprendizaje. El aumento actual de la presencia de la tecnología en nuestras vidas hace necesaria la integración de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje permanente. Por ello, esta competencia engloba la comprensión del funcionamiento de los dispositivos implicados en el proceso, la identificación de pequeñas incidencias. Para ello se hace necesario un conocimiento de la arquitectura del hardware empleado, de sus elementos y de sus funciones dentro del dispositivo.

Por otro lado, las aplicaciones de software incluidas en el entorno digital de aprendizaje requieren una configuración y ajuste adaptados a las necesidades personales del usuario. Se pone de manifiesto la necesidad de comprensión de los fundamentos de estos elementos y de sus funcionalidades, así como su aplicación y transferencia en diferentes contextos para favorecer un aprendizaje permanente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4 y CPSAA5.

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones ecosociales y valorando la contribución de las tecnologías emergentes para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

Esta competencia específica hace referencia a la utilización de la tecnología con actitud ética, responsable, y sostenible y a la habilidad para analizar y valorar el desarrollo tecnológico y su influencia en la

sociedad y en la sostenibilidad ambiental. Esto último se refiere a la comprensión del proceso por el que la tecnología ha ido resolviendo las necesidades de las personas a lo largo de la historia. Se incluyen las aportaciones de la tecnología tanto a la mejora de las condiciones de vida como al diseño de soluciones para reducir el impacto que su propio uso puede provocar en la sociedad y en el medioambiente. En esta línea, se requiere una valoración de las condiciones y consecuencias ecosociales del desarrollo tecnológico, así como los cambios ocasionados en la vida personal, la estructura social y la organización del trabajo por la implantación de tecnologías de la comunicación, robótica, inteligencia artificial, etc.

En definitiva, el desarrollo de esta competencia específica implica que el alumnado desarrolle actitudes de interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales, a la vez que, por el desarrollo sostenible y el uso ético de las mismas. También se pondrá en valor la aportación de las mujeres al desarrollo de las tecnologías digitales, para fomentar su vocación científica y tecnológica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4 y CC4.

8. Desarrollar destrezas personales y sociales, reconociendo las fortalezas y debilidades propias y de las y los demás, identificando y gestionando de forma eficaz las emociones y experiencias para fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables que permitan al alumnado mejorar su aprendizaje y conseguir los objetivos marcados.

Resolver problemas tecnológicos o retos más globales, en los que interviene la tecnología debe ser una tarea gratificante. Las destrezas emocionales dentro del aprendizaje de la tecnología fomentan el bienestar del alumnado, la regulación emocional y el interés por su aprendizaje. El desarrollo de esta competencia conlleva identificar y gestionar, con perspectiva de género, las emociones, reconocer fuentes de estrés, ser perseverante, pensar de forma crítica y creativa, crear resiliencia y mantener una actitud proactiva ante nuevos retos tecnológicos.

Trabajar los valores de respeto, tolerancia, igualdad o resolución pacífica de conflictos, al tiempo que resuelven retos tecnológicos desarrollando destrezas de comunicación efectiva, planificación, indagación, motivación y confianza, para crear relaciones y entornos de trabajo saludables, permite afianzar la autoconfianza y normalizar situaciones de convivencia en igualdad. El desarrollo de esta competencia conlleva mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, ejercitarse la escucha activa y la comunicación asertiva, trabajar en equipo y tomar decisiones responsables. Asimismo, debe fomentarse la ruptura de estereotipos e ideas preconcebidas sobre la tecnología asociadas a cuestiones sociales y/o individuales, como por ejemplo el género o la aptitud para la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, STEM5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE2, CE3, CP3, CC2, CC3, CD3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación. Tecnología y Digitalización.	
Competencia específica 1	
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.	
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento	
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica	
Competencia específica 2	
2.1. Idear y diseñar soluciones originales a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	

Criterios de evaluación. Tecnología y Digitalización.
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa.
Competencia específica 3
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud.
Competencia específica 4
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto, respetando la diversidad cultural y sus distintas formas de expresión.
Competencia específica 5
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando, los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición y módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades.
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción, programación y puesta en funcionamiento de robots y sistemas de control.
Competencia específica 6
6.1. Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución creativa de problemas sencillos y el manejo de elementos tecnológicos diversos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos.
6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor.
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro de datos, tanto en dispositivos locales como en la nube.
Competencia específica 7
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad vasca y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones en la economía del país y valorando la aportación que han realizado las mujeres y su importancia para el desarrollo sostenible.
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.
Competencia específica 8
8.1. Gestionar las emociones propias y desarrollar el autoconcepto científico-tecnológico como herramienta, aceptando los errores como una oportunidad de mejora y generando expectativas positivas ante nuevos retos.
8.2. Participar y colaborar activa y creativamente en el trabajo en equipos cooperativos, mostrando actitudes de escucha activa, responsabilidad ante el rol asignado y comportamientos a favor de la inclusión y el empoderamiento de las mujeres, así como demostrar una actitud empática en la gestión de los conflictos.

SABERES BÁSICOS

Saberes básicos. Tecnología y Digitalización.
A. Proceso de resolución de problemas
Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.*
Estrategias de búsqueda crítica de información para la investigación y definición de problemas planteados.*

Saberes básicos. Tecnología y Digitalización.	
El análisis de productos y de sistemas tecnológicos para la construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos.*	
Estructuras para la construcción de modelos.*	
Sistemas mecánicos básicos. Montajes físicos y/o uso de simuladores.*	
Electricidad y electrónica básica para el montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos.*	
Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.*	
Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de materiales para la construcción de objetos y prototipos*. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene.*	
Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.	
B. Comunicación y difusión de ideas	
Estructuras lingüísticas y vocabulario técnico apropiados. Habilidades básicas de comunicación interpersonal. Pautas de conducta propias del entorno virtual «etiqueta digital». Reconocimiento de la diversidad cultural.*	
Técnicas de representación gráfica 2D y 3D. Acotación y escalas.*	
Aplicaciones CAD en 2 y 3D para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.	
Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos. Comunicación en entorno remoto.*	
C. Pensamiento computacional, programación y robótica	
Algorítmica y diagramas de flujo. Entornos virtuales de programación.*	
Aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles e introducción a la inteligencia artificial.*	
Sistemas de control programado. Montaje físico y/o uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas.*	
Fundamentos de la robótica. Montaje, control programado de robots de manera física o por medio de simuladores.*	
Autoconfianza e iniciativa. El error, la creatividad, la reevaluación y la depuración como parte del proceso de aprendizaje.	
D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje	
Dispositivos digitales. Elementos del hardware y software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos.*	
Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.*	
Herramientas y plataformas de aprendizaje. Configuración, mantenimiento y uso crítico.	
Herramientas de edición y creación de contenidos*. Instalación, configuración y uso responsable*. Propiedad intelectual*. Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información*. Copias de seguridad.	
Seguridad en la red: riesgos, amenazas y ataques*. Bienestar digital. Estrategias para proteger los dispositivos, la salud, el medioambiente y los datos personales. Concepto de identidad digital.*	
E. Tecnología sostenible	
Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes.*	
Importancia de las tecnologías en el desarrollo social de Euskal Herria.	
Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.*	
Aportación de las mujeres al desarrollo de las competencias tecnológicas y digitales.*	
F. Sentido socioemocional	
1. Creencias, actitudes y emociones	Curiosidad, creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la resolución de los problemas tecnológicos en entornos físicos y virtuales.*
	Emociones que intervienen en el aprendizaje, como la autoconciencia y la autorregulación
	Flexibilidad cognitiva, abierto a un cambio de estrategia cuando sea necesario, transformando el error en oportunidad de aprendizaje.*

Saberes básicos. Tecnología y Digitalización.	
2. Trabajo en equipo y toma de decisiones	Selección de técnicas cooperativas y coeducativas para optimizar el trabajo en equipo. Uso de conductas empáticas y assertivas y estrategias para la gestión de conflictos en entornos físicos y virtuales.*
	Métodos para la toma de decisiones adecuadas para resolver situaciones problemáticas.
	Empoderamiento y visibilización de mujeres en roles de responsabilidad y liderazgo.
3. Inclusión, respeto y diversidad	Actitudes inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.* Reconocimiento de la contribución de las tecnologías y la digitalización al desarrollo de los distintos ámbitos del conocimiento humano desde una perspectiva de género.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

El objetivo principal de esta materia, que será opcional en cuarto curso, es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar su atrevimiento para mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte. A su vez, desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Además, contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo y a la consecución del perfil de salida del alumnado en la educación básica. La práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, relacionado con las competencias de conciencia y expresión culturales y emprendedora. De la misma manera, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales, la construcción de su identidad, trabajando así la competencia personal social y de aprender a aprender.

Durante el proceso de creación, en el planteamiento y desarrollo de proyectos, se trabajará la competencia STEM. El alumnado aprenderá a ser responsable de sus decisiones, a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo con sus iguales o con personas adultas, todo ello relacionado con la competencia ciudadana.

El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

A su vez, el alumnado se verá enfrentado a la dirección de proyectos sostenibles, a la gestión responsable de los residuos y la seguridad, a la toxicidad y al impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Todos ellos retos y desafíos globales del siglo XXI.

En cuanto a la estructura de la materia, se han establecido cuatro competencias específicas, dando continuidad a la estructura en la etapa de Primaria para lograr una coherencia en la Educación Básica. Las competencias específicas se definen como aquellos aprendizajes competenciales a los que esta área contribuye de forma más directa. La primera se refiere al conocimiento de las manifestaciones artísticas para fomentar la conservación del patrimonio. La segunda se centra en la investigación, análisis y explicación de diversas producciones para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario. La tercera hace referencia a la experimentación con los lenguajes gráfico-plásticos y audiovisuales, así como a la creación individual y a la innovación. como parte del proceso creativo. La cuarta recoge la importancia de la producción en grupo y las fases de planificación, diseño y evaluación de un proyecto.

El grado de adquisición de las competencias específicas se determina a través de los criterios de evaluación planteados, que marcan el nivel de exigencia de dicha competencia.

Los saberes básicos se articulan en tres bloques, uno de ellos general. Cada uno de los otros dos bloques se articula a su vez en dos ejes: Percepción y Apreciación Estética y Creación e Interpretación. Y dentro de cada uno de ellos hay tres apartados: Técnicas gráfico-plásticas, Diseño y Publicidad y Fotografía, Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado convertirse en el protagonista de su proceso formativo, a través de la exploración de diversas experiencias de expresión artística, de la utilización de materiales tradicionales y alternativos, así como de medios y herramientas tecnológicas. Contribuirán al desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Conocer y valorar distintas manifestaciones culturales y artísticas, sin sesgo de género, a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, con curiosidad, sensibilidad y respeto, para desarrollar un conocimiento profundo y crítico del mundo, y entender la necesidad de la conservación del patrimonio.

El conocimiento, el acceso, el análisis, la descripción, la recepción y la comprensión de diversas propuestas artísticas procedentes de distintas culturas son procesos fundamentales para la formación de seres humanos críticos, empáticos, curiosos, respetuosos, sensibles y que evidencien una actitud de interés y valoración ante estas manifestaciones.

En este proceso, y para poder valorarlas correctamente, resulta fundamental la contextualización de las producciones artísticas, lo que redundará a su vez en un conocimiento más profundo y tolerante de las sociedades que les dan o les dieron lugar. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, que le ayudará a construir su identidad en un principio, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad, que la enriquecerá. Entre los ejemplos analizados se incorporará la perspectiva de género a través del estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1.

2. Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando interés y teniendo en cuenta las características de los lenguajes artísticos para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las tercera omnipresentes en nuestra sociedad. Investigarlas, analizarlas, explicarlas para apreciarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte plástica, visual y audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada sobre el mundo empática y despojada de prejuicios.

Para ello, también resulta indispensable que el alumnado comprenda que la aprehensión de los mensajes artísticos y culturales en toda su complejidad requiere de un trabajo de análisis, que le permitirá

ser más consciente del proceso creativo que toda obra requiere, lo que aportará valor y fortaleza a su propia experiencia en la creación. Desde ella, y asimilando de manera activa los lenguajes utilizados, podrá generar un discurso personal más adelante.

Al mismo tiempo, el análisis de producciones propias y ajena, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en común de estas, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes. Cuanto mayor sea el conocimiento de los lenguajes plástico, visual y audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP3, CD1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

3. Experimentar con los lenguajes gráficoplásticos y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación, la innovación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, así como desarrollar su capacidad de superación, autoestima y autocrítica con actitud abierta.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente infinitos y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para ello, es importante la experimentación con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, así como con los diferentes medios e instrumentos de creación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal, debe explorar, conocer y descubrir nuevas formas, experimentando e innovando con los diferentes resultados conseguidos.

Llevar a buen término una producción artística implica la aceptación de la idea del fracaso como forma de aprendizaje, fomentando la capacidad de superación, autoestima y autocrítica con actitud abierta.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CP2, CD2, STEM1, CPSAA 1, CPSAA 4, CPSAA5, CE3, CCEC3 y CCEC4.

4. Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor, el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

La participación en la creación, el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas es primordial para el desarrollo pleno del individuo. Del mismo modo, a través de un enfoque coeducativo, la intervención en producciones grupales se hace imprescindible, ya que el trabajo colaborativo implica la aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar. Sin duda, el trabajo en equipo contribuye al enriquecimiento y construcción de la identidad, a través de la expresión artística creativa y de la utilización de diferentes representaciones y expresiones realizadas mediante el uso de técnicas plásticas, visuales, y audiovisuales.

Descriptores del perfil de salida relacionados a esta competencia: CCL1, CP2, STEM1, STEM3, STEM5, CD2, CD3, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC3 y CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación. Expresión artística	
Competencia específica 1	
1.1 Destacar los puntos en común entre diversas expresiones artísticas, con pensamiento crítico, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas, e identificando las intencionalidades de sus mensajes sin prejuicios, utilizando el vocabulario específico.	
1.2 Apreciar el arte como una forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa y curiosidad sobre los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas y la función que cumplen en la sociedad, así como la importancia de su conservación.	
Competencia específica 2	
2.1 Explorar, con interés, diferentes producciones, propias y ajenas, descubriendo las respuestas alternativas que ofrecen y comprendiendo las múltiples posibilidades de resolución que los lenguajes artísticos ofrecen, ampliando el propio imaginario.	
2.2 Analizar y explicar los lenguajes y elementos técnicos de diferentes propuestas artísticas, propias y ajenas, comprobando si se rigen por el uso de unas reglas y códigos propios y valorando de forma abierta la posible flexibilidad de esas normas.	
Competencia específica 3	
3.1. Proyectar una producción artística gráfico-plástica y/o audiovisual de forma creativa, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, justificando razonadamente su elección y siendo perseverantes en la búsqueda de la innovación en su uso.	
3.2. Elaborar con creatividad propuestas artísticas gráfico-plásticas y/o audiovisuales con una intención expresiva y comunicativa personal, incorporando en su ejecución tanto la planificación como la espontaneidad, desarrollando la autocritica.	
3.3. Reconocer la práctica artística como medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico y audiovisual, con actitud abierta.	
Competencia específica 4	
4.1 Planificar una producción artística gráfico-plástica y/o audiovisual, colectiva, identificando las herramientas y medios necesarios, asumiendo diferentes roles de forma colaborativa, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad.	
4.2 Realizar una producción gráfico-plástica y/o audiovisual, colectiva, utilizando de forma creativa, los medios y técnicas propias y buscando un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas, siguiendo la planificación prevista, con criterios de sostenibilidad.	
4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.	

SABERES BÁSICOS

Saberes básicos. Expresión artística	
A. Percepción, apreciación estética y análisis	
1. Técnicas gráficolplásticas.	Efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.* Arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
2. Diseño y publicidad.	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.* Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

Saberes básicos. Expresión artística	
	Publicidad recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Consumo responsable.
3. Fotografía. lenguaje audiovisual y multimedia.	<p>Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.*</p> <p>La imagen secuenciada.</p> <p>Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).</p> <p>Fotografía digital. Fotografía expresiva.</p> <p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p> <p>Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.*</p>
B. Creación e interpretación.	
1. Técnicas gráficoplásticas.	<p>Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.*</p> <p>Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>Técnicas de estampación: Monotipia plana.</p> <p>Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>Grafiti y pintura mural.</p> <p>Técnicas básicas de modelado de volúmenes.*</p>
2. Diseño y publicidad	<p>Proceso de creación. Realización y seguimiento: boceto, guion o proyecto, presentación final, evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva) y difusión.*</p> <p>Distintos medios de difusión: radio, televisión, redes sociales, plataformas de servicios digitales, páginas web, vallas publicitarias, ...</p>
3. Fotografía. lenguaje audiovisual y multimedia.	<p>Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia</p> <p>Técnicas de fotografía analógica: cámara oscura.</p> <p>Técnicas de fotografía digital. Fotografía expresiva.</p> <p>Fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>Guion y story-board.*</p> <p>Técnicas básicas de animación.</p> <p>Proyectos de vídeo-arte.</p>
C. Generales.	
Profesiones vinculadas con los ámbitos plásticos, visuales y audiovisuales.	
Respeto por la diversidad.	
Asumir el error como forma de aprendizaje/ idea del fracaso como forma de aprendizaje.	
El esfuerzo como método, camino para lograr metas, objetivos...	
Respeto por la diversidad.	
Asumir roles de forma colaborativa.	
Aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar,	
Actitud abierta.	
Asumir el error como forma de aprendizaje.	
Esfuerzo como método/camino para lograr metas, objetivos...	
Autoconfianza.	
Autocrítica.	
Curiosidad.	