

Emprendimiento Personal y Social

Emprender es acometer y comenzar un proyecto que entrañe dificultad o riesgo.

La formación en emprendimiento es fundamental para contribuir a la competencia emprendedora y el resto de competencias establecidas por Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. La competencia emprendedora se refiere a la capacidad de actuar con arreglo a oportunidades e ideas, y transformarlas en valores para otros. Se basa en la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia y la habilidad de trabajar de manera colaborativa en la planificación y la gestión de proyectos de valor financiero, social o cultural.

Para conseguir esto, debemos dotar al alumnado de habilidades duras, relacionadas con los conocimientos técnicos para emprender, y de habilidades blandas, como creatividad, toma de decisiones, empatía, comunicación, entre otros, que tienen que ver con aspectos del comportamiento mostrado a la hora de acometer cualquier proyecto futuro.

La sociedad en que vivimos sufre una importante transformación en la que la economía tiene mucho que ver. El modelo económico actual está provocando considerables cambios tanto a nivel medioambiental como social y laboral y, por lo tanto, también en el ámbito empresarial. El mundo está en permanente cambio y cada día percibimos en mayor medida la sensibilidad del entorno a los cambios económicos que se producen. Las organizaciones sociales y empresariales pasan a adoptar un protagonismo fundamental en el compromiso con dicho cambio y la sociedad es y debe ser cada día más sensible a este proceso de cambio, modificando sus conductas y valorando que el día de mañana deberá dejar un legado lo más favorable posible a las generaciones futuras.

El desarrollo económico debe ser compatible con el desarrollo social e internalizar los posibles impactos que pueda tener sobre esas generaciones futuras. La ciudadanía global toma protagonismo contribuyendo al desarrollo sostenible, de acuerdo a los compromisos que marcan las Naciones Unidas. Los modelos de empresa deben asumir no solo la parte económica sino también la parte social. Debemos trabajar de acuerdo a un horizonte temporal, pensando en que los recursos de nuestro planeta son limitados y que alargar su fecha de caducidad es un compromiso ineludible. Este horizonte lo marca la Agenda 2030 firmada en 2015 por los jefes de Estado y de Gobierno de los países miembros de Naciones Unidas y que representa el compromiso internacional para hacer frente a los retos sociales, económicos y medioambientales de la globalización, poniendo en el centro a las personas, el planeta, la prosperidad y la paz, bajo el lema de "no dejar a nadie atrás". El gobierno de nuestra nación debe contribuir a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que marca dicha Agenda y los ciudadanos y en concreto la comunidad educativa debe ser la punta de lanza que contribuya a la necesaria transformación social y económica.

En este sentido, la materia de Emprendimiento Personal y Social contribuirá, por un lado, a dotar a cualquier alumno que la curse de habilidades para emprender cualquier proyecto futuro de su vida, sea empresarial o no, y, por otro lado, concienciará y sensibilizará al alumnado respecto a la necesidad del enfoque social del

emprendimiento para lograr un mundo mucho más sostenible de acuerdo a unos valores de desarrollo económico comprometidos con los ODS.

La estructura de la materia de Emprendimiento Personal y Social queda establecida en tres bloques.

Un primer bloque *Habilidades básicas del emprendedor* destinado a conocer el perfil y el papel del emprendedor, desarrollando en el alumnado habilidades duras y blandas que le dote de recursos para afrontar cualquier proceso de emprendimiento que acometa en el futuro. Estos saberes contribuirán a que nuestros jóvenes se conozcan más a sí mismos, y que, a partir de un autodiagnóstico, desarrollen su capacidad de liderazgo y de autonomía, sus aptitudes del trabajo en equipo, su capacidad de comunicación, su empatía, la toma de decisiones en la resolución de problemas y otras habilidades que mejorarán sus capacidades emprendedoras.

Por su parte, el segundo bloque de saberes básicos *Economía social y sostenibilidad* va enfocado al desarrollo del concepto de economía social desde el punto de vista del concepto de ciudadanía global, cuyo objetivo se encuentra esencialmente en un fin social, compartido con el respeto a los valores democráticos, de igualdad y al medio ambiente. Es muy importante tener en cuenta que un proceso de emprendimiento no debe atender solo al beneficio privado, sino que ha de considerar, al menos, no comprometer la situación social de las personas que viven en su entorno y, siempre que se pueda, contribuir a su mejora.

Por último, el tercer bloque de saberes *La economía circular: un nuevo modelo de producción y de consumo* está dedicado a la economía circular y los nuevos modelos de producción y consumo, basados en procesos productivos que internalizan las nuevas formas de entender el mundo empresarial. Conceptos como reciclaje y rediseño de productos son elementos que ya forman parte de las formas de producción, a los que la sociedad da un valor añadido. En este proceso de diseño de productos intervienen la creatividad, la imaginación y la innovación. Los jóvenes son recursos con unos excelentes potenciales en esos factores y se debe trabajar en el marco de entornos de aprendizaje facilitadores de esas potencialidades. El desarrollo de nuevos productos, la experimentación y el trabajo cooperativo, son determinantes para conseguir una transformación del modelo social y empresarial.

Así, los alumnos que cursen esta materia en tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria podrán poner en práctica las competencias adquiridas en cualquier proyecto emprendedor que acometan en el futuro, y en caso de cursar la materia de cuarto de Educación Secundaria Obligatoria Economía y Emprendimiento, podrán utilizar las habilidades aprendidas para realizar un proyecto de emprendimiento empresarial y social que tenga un impacto real en su entorno.

Orientaciones metodológicas

El reconocimiento de las habilidades necesarias para cualquier proceso de emprendimiento en la vida, el autoconocimiento y la valoración positiva del desarrollo de dichas habilidades en el alumnado, requiere de la aplicación de metodologías ágiles de enseñanza donde este sea el principal protagonista mediante la funcionalidad del aprendizaje, esto es, el desarrollo de habilidades y estrategias de planificación de la propia actividad relacionadas con aprender a aprender.

Además, la interacción del alumnado con su entorno más cercano, en especial en el ámbito local, ofrece importantes posibilidades de investigación. La situación económica y el tejido empresarial de la zona en la que vive, la observación y el análisis de las actividades predominantes en su entorno, el conocimiento de instituciones que fomentan la actividad emprendedora o la detección de posibilidades de desarrollar acciones de economía circular, son aspectos a tener en cuenta para formarse una idea de la realidad social y económica de su entorno y las posibilidades de transformarla hacia una realidad más sostenible.

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Emprendimiento Personal y Social tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- La metodología será activa y participativa, implicando al alumnado como sujeto activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando su trabajo individual, el grupal y cooperativo.

- El trabajo individual potenciará la toma de decisiones y la resolución de problemas de forma autónoma y personal. Para lograr esto, se propondrán al alumnado actividades como la búsqueda y análisis de información y la resolución de problemas relacionados con la materia. Al potenciar el aprendizaje y el trabajo autónomo, el alumnado contará con herramientas que le permitan adaptarse a un entorno en constante cambio y tomar decisiones propias en cada contexto.

- El trabajo grupal se concretará a través de dinámicas de grupo, donde previamente el docente presentará los saberes básicos con una estructuración clara, y a través de las cuales el alumnado desarrollará las habilidades y obtendrá herramientas para seguir desarrollándolas en un futuro.

- El trabajo cooperativo cobra especial relevancia en el desarrollo de esta materia y con él se contribuye a que el alumnado adquiera actitudes tolerantes y participativas, aprenda a expresarse, dialogar o debatir en grupo cuestiones de la realidad que les rodea, a manifestar opiniones, a realizar críticas constructivas y a adoptar acuerdos consensuados. Además, se atenderá a la diversidad fomentando el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia y la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

- Otro aspecto metodológico fundamental es el trabajo por proyectos, utilizando diferentes metodologías ágiles que el docente aplicará en función de las características del propio proyecto y del grupo de alumnos. Se recomiendan metodologías como el aprendizaje basado en el pensamiento, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo, la gamificación o el *Design Thinking*.

- La aplicación de este tipo de aprendizaje a la materia se manifestará en los proyectos de emprendimiento que elaboren los alumnos, que tendrán en cuenta el papel de la empresa en la sociedad como agente económico cuyas acciones afectan al entorno que le rodea. El propósito es desarrollar en el alumnado una conciencia social, crítica y ciudadana.

- Debemos tener en cuenta que hay dos aspectos fundamentales que van a influir en el desarrollo de la materia: la transformación digital y la sostenibilidad del entorno. Para ello, la inclusión de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)

debe ser imprescindible en el desarrollo de la materia: utilización de materiales multimedia, aplicaciones informáticas y aplicaciones digitales. Estos familiarizan al alumnado con medios y técnicas de trabajo y de comunicación que han de convertirse en habituales.

– En este tipo de aprendizajes es fundamental atender a la desviación en la ejecución de proyectos y actividades propuestas. En este caso, se pretende que el alumnado aprenda de sus propios errores, los verbalice, y trate de aportar soluciones, mediante su propia evaluación y la coevaluación, compartida con el resto del alumnado, para subsanar las desviaciones con respecto a lo planificado. El papel del profesorado en este contexto será el de guía para proponer y apoyar propuestas de mejora en el futuro.

Competencias específicas

1. Analizar las habilidades básicas que debe desarrollar una persona para acometer cualquier proceso de emprendimiento ya sea personal o empresarial, diferenciando entre habilidades duras o competencias técnicas y habilidades blandas relacionadas con el comportamiento. Valorar la necesidad de desarrollar las habilidades anteriores en el futuro.

Toda persona que quiera acometer un proceso de emprendimiento debe adquirir habilidades como capacidad de toma de decisiones, empatía, comunicación, resiliencia y otras habilidades blandas y conocimientos técnicos específicos del proceso en concreto. A través de dinámicas donde se trabajen cada uno de los aspectos anteriores, el alumnado puede ir adquiriendo en cierto grado estas competencias emprendedoras que le servirán para cualquier proyecto de futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3, CCEC4.

2. Profundizar en el conocimiento personal de las cualidades individuales y sociales del propio alumno, buscando y favoreciendo aquellas que impulsan la creatividad y la iniciativa emprendedora y favoreciendo entornos educativos que permiten desarrollar el trabajo cooperativo en equipo, dando de esta forma una excepcional relevancia a la inteligencia emocional, necesaria especialmente en un enfoque proactivo que permita adelantarse a las amenazas y oportunidades del entorno empresarial y social.

El punto de partida en el desarrollo de un proyecto de emprendimiento, siempre debe ser conocerse a uno mismo y determinar cuáles son las cualidades que cada cual tiene, sus debilidades y fortalezas. Las características de un buen emprendedor son fundamentales para conseguir un buen proyecto de emprendimiento, y en este sentido los alumnos deben reconocer en ellos mismos, y en los demás, cuáles son las características a reforzar y cuáles a desarrollar. Se crearán los ambientes más propicios para que puedan trabajar en equipo, de forma cooperativa y para que, con la colaboración del alumnado, se consigan sinergias que otorguen un mayor valor y un mejor resultado en el rendimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, CCL5, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.

3. Analizar y valorar el papel del emprendimiento desde el punto de vista personal, social y productivo teniendo en cuenta, fundamentalmente, su valor social en el cual la creatividad y la innovación tienen una función muy importante como elementos que aportan un servicio a la sociedad, para lo cual se favorecerá el desarrollo de iniciativas emprendedoras con orientación social en el alumnado utilizando entre otras, herramientas como la gamificación que generan entornos de aprendizaje con resultados muy positivos.

El papel del emprendimiento es determinante para conseguir una transformación social que va mucho más allá de lo económico y que trasciende al conocimiento personal del alumnado y sus cualidades para contribuir a dicha transformación. Por tanto, se estudiará cómo el emprendimiento contribuye a los cambios sociales necesarios de la sociedad. Cambios que surgen del conocimiento, pero también de la creatividad de nuestros jóvenes, que tienen las herramientas necesarias para hacer proyectos magníficos que aporten una utilidad a la sociedad. Su mirada hacia el futuro es una valiosísima fuente de ideas e innovación, lo que debe impulsarnos a estimularles para crear nuevas formas que ayuden a la sociedad.

Por ello, y con un entorno de aprendizaje en el que se relacionan las ideas, la creatividad y la innovación, la utilización de metodologías de gamificación en el aula será importante para conseguir el desarrollo de las competencias.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP1, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CCEC3.

4. Reconocer y comprender el papel de la economía social como marco que favorece el desarrollo de una ciudadanía global en el cual las organizaciones empresariales toman una función muy relevante y en las que su responsabilidad es determinante en la generación de efectos positivos sobre el entorno social, reconociendo sistemas de intercambio que plantean soluciones eficaces a problemas económicos locales en un marco global y consiguiendo, de esta forma, actuar de forma solidaria y atender a los retos de una ciudadanía global.

El entorno en el que nos encontramos precisa de una recomposición del lugar en el que estamos y el papel que ocupamos, nuestro posicionamiento en un entorno local incluido en uno global. Hay que favorecer aprendizajes que tengan como objetivo que el alumnado busque un enfoque más colectivo que individualista. La respuesta a ello la tiene el concepto de ciudadanía global, como perspectiva educativa que impulsa un nuevo modelo de ciudadanía comprometida activamente en la consecución de un mundo más equitativo y sostenible y que apueste por el respeto y la valoración de la diversidad, la defensa del medio ambiente, el consumo responsable y el respeto a los derechos humanos individuales y sociales. En la actualidad, no podemos entender ni trabajar por un mundo global si no trabajamos, enseñamos y educamos desde el respeto a un entorno local.

En este sentido, entraremos en el detalle de las organizaciones empresariales que nos rodean que van desde las asociaciones y fundaciones hasta las cooperativas o las mutualidades. Se trata de formas de empresa con un importante valor social en las que la solidaridad es un principio fundamental.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP1, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CCEC3.

5. Comprender el funcionamiento de la Economía circular y la importante función que tiene en el desarrollo sostenible del entorno socio-económico, reconociendo las necesidades sociales y valorando el papel de la tecnología en la viabilidad de proyectos básicos que el alumnado es capaz de desarrollar incorporando las herramientas que proporciona la economía circular y el retorno que genera hacia entornos locales.

Es evidente que el cambio generacional y las preocupaciones sociales de las distintas generaciones son muy diferentes. En la actualidad, la sensibilidad hacia el medio ambiente en una sociedad de la información en la cual la actualidad llega por muchos canales de comunicación, hace que los jóvenes sean y deban ser muy sensibles a dichos problemas. En línea con esto, la Economía Circular es un modelo de producción y consumo enfocado a compartir, alquilar, reutilizar, reparar, renovar y reciclar materiales y productos existentes todas las veces que sea posible para crear un valor añadido haciendo que los productos tengan una vida útil más larga.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CE3.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Ser capaces de entender y reconocer las cualidades personales y sociales del emprendedor, así como la capacidad de desarrollar y hacer crecer dichas cualidades.
- 1.2. Reconocer la diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras y saber identificar cada una de ellas en supuestos prácticos.
- 1.3. Desarrollar de manera práctica y proactiva dinámicas propuestas donde el desarrollo de habilidades blandas sea el principal objetivo.

Competencia específica 2

- 2.1. Realizar técnicas de autoconocimiento, como DAFO personal, eneagrama, “La línea de tu vida”, etc. en las que analicen sus propias habilidades y sepan valorar de manera positiva las de los demás.
- 2.2. Comprender la importancia de trabajar en equipo desarrollando las habilidades sociales, las personales, la comunicación y la inteligencia emocional de una manera proactiva.
- 2.3. Reconocer la importancia de la cooperación entre personas y las sinergias que se producen cuando se hacen de manera eficaz.

Competencia específica 3

- 3.1. Consolidar el desarrollo de las cualidades del emprendedor como fuente de cambios sociales y medioambientales.
- 3.2. Reconocer el valor sistémico de la empresa e interrelacionar entorno y empresa de forma bidireccional.
- 3.3. Proponer proyectos innovadores que causen impacto real y positivo en su entorno.
- 3.4. Identificar y valorar acciones emprendedoras personales y sociales del entorno más cercano al alumnado.

Competencia específica 4

- 4.1. Desarrollar un sentido de responsabilidad ante la sociedad en la que viven y ante el entorno que les rodea.
- 4.2. Conocer ejemplos de acciones locales que sirvan para alcanzar objetivos globales participando e incluso creando nuevas iniciativas.
- 4.3. Analizar ejemplos de responsabilidad social corporativa de empresas del entorno como herramienta para alcanzar objetivos globales.
- 4.4. Valorar y respetar las aportaciones de los demás aprovechando las sinergias del trabajo en equipo y el crecimiento de las ideas al desarrollarlas de forma cooperativa.
- 4.5. Relacionar la nueva realidad empresarial con las actuales preocupaciones sociales y medioambientales.

Competencia específica 5

- 5.1. Reconocer la importancia de las empresas de economía social en la Región de Murcia y su tejido productivo.
- 5.2. Identificar los 17 ODS de la ONU (Organización de las Naciones Unidas) y su objetivo temporal para el 2030.
- 5.3. Aplicar el conocimiento de los ODS en la Región de Murcia valorando su importancia y la puesta en práctica en sus vidas.
- 5.4. Conocer lo que es la economía circular en el marco de la Unión Europea y por tanto las 7 R (rediseñar, reducir, reutilizar, reparar, renovar, recuperar y reciclar).
- 5.5. Analizar las necesidades y las formas de transformar, para aplicar tecnologías sostenibles en un proyecto sencillo, dentro de un entorno local.

Saberes básicos

- A. Habilidades básicas del emprendedor.
 - Las Habilidades de un emprendedor.
 - Habilidades duras y habilidades blandas.
 - El trabajo en equipo y la inteligencia emocional. Sinergias.
 - El autodiagnóstico del emprendedor. Técnicas de autodiagnóstico.
 - La dimensión del emprendimiento: personal, social y productiva.

- La creatividad y la innovación al servicio de la sociedad.
- La gamificación y el desarrollo de iniciativas emprendedoras.
- B. Economía social y sostenibilidad.
 - La economía social en el marco de una ciudadanía global.
 - Organizaciones empresariales al servicio de la economía social. Responsabilidad social corporativa.
 - Las monedas sociales: una solución local a un problema global.
 - Retos de la ciudadanía global. La solidaridad, complemento del desarrollo local.
 - Observando el entorno local. Formas de economía social en la Región de Murcia.
 - Compromiso social y sostenibilidad: Los ODS y la Agenda 2030.
- C. La economía circular: un nuevo modelo de producción y de consumo.
 - La economía circular y la sostenibilidad. Análisis de las 7R (rediseñar, reducir, reutilizar, reparar, renovar, recuperar y reciclar).
 - Las necesidades, la tecnología y la viabilidad.
 - Observando y aprendiendo a hacer. El proceso “*Design Thinking*”.
 - Un proyecto básico de emprendimiento en economía circular, con retorno local.

Expresión Artística

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: *Técnicas gráfico-plásticas*, que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y *Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia*, bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato

igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Orientaciones metodológicas

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, el profesorado de la materia de Expresión Artística tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Los saberes básicos de la materia, aun estando distribuidos en bloques, deben verse como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.
- La labor principal del profesorado será dirigir, asesorar y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumnado para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión.
- Se debe estimular el gusto por aprender nuevas formas de expresión en el alumnado. Las técnicas y procedimientos que se conocen en esta área no son más que el camino para llegar al objetivo de poder alcanzar esa meta que es la plena expresión

creativa, siempre avalada por una justificación técnica de la que el propio alumnado será responsable igualmente.

– Es fundamental ofrecer la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. También es función del profesorado dotar al alumnado de una visión crítica para aprender a discriminar dentro de ese escaparate globalizado. Fomentar el uso responsable de estas herramientas, especialmente en cuanto a la divulgación de la imagen propia y ajena será también un principio metodológico entre el profesorado.

– La actividad docente priorizará los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

– En la medida que sea posible, se tomarán ejemplos que formen parte de su entorno más cercano, dentro del panorama creativo, artístico y patrimonial de la Región de Murcia, para infundir al alumnado un concepto de entidad cultural colectiva de la que puede formar parte, tanto como espectador, como parte activa del mismo. En este sentido y tomando al centro educativo como escenario, se recomienda hacerlos partícipes de este proceso exponiendo los proyectos realizados por el alumnado al resto de la comunidad educativa.

– Se fomentará la reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Competencias específicas

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon

occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello,

puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
- 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2

- 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3

- 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
- 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.
- 3.3. Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4

- 4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.
- 4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.
- 4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

Saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- *Grafiti* y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Aplicación de la geometría plana y los sistemas de representación como herramienta en la creación artística y su aplicación al diseño, utilizando correctamente las normas para la transmisión eficaz de la información gráfica.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el *storyboard*.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Técnicas básicas de animación.
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

Física y Química

La formación integral del alumnado requiere de una alfabetización científica en la etapa de la Educación Secundaria como continuidad a los aprendizajes relacionados con las ciencias de la naturaleza en Educación Primaria, pero con un nivel de profundización mayor en las diferentes áreas de conocimiento de la ciencia. En esta alfabetización científica, la materia de Física y Química contribuye a que el alumnado comprenda el funcionamiento del universo y las leyes que lo gobiernan, y proporciona los conocimientos, destrezas y actitudes de la ciencia que le permiten desenvolverse con criterio fundamentado en un mundo en continuo desarrollo científico, tecnológico, económico y social, promoviendo acciones y conductas que provoquen cambios hacia un mundo más justo e igualitario.

El currículo de la materia de Física y Química contribuye al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de etapa. Para ello, los descriptores de las distintas competencias clave reflejadas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y los objetivos de etapa se concretan en las competencias específicas de la materia de Física y Química. Estas competencias específicas justifican el resto de los elementos del currículo de la materia y contribuyen a que el alumnado sea capaz de desarrollar el pensamiento científico para enfrentarse a los posibles problemas de la sociedad que lo rodea y disfrutar de un conocimiento más profundo del mundo.

La evaluación de las competencias específicas se realiza teniendo en cuenta los criterios de evaluación, que están enfocados en el desempeño de los conocimientos, destrezas y actitudes asociados al pensamiento científico competencial.

Los saberes básicos de esta materia contemplan conocimientos, destrezas y actitudes que se encuentran estructurados en los que tradicionalmente han sido los grandes bloques de conocimiento de la Física y la Química: *La materia*, *La energía*, *La interacción* y *El cambio*. Además, este currículo propone la existencia de un bloque de saberes básicos comunes que hace referencia a las metodologías de la ciencia y a su importancia en el desarrollo de estas áreas de conocimiento. En todos los niveles se recogen conjuntamente los saberes relacionados con la forma de construir la ciencia y de transmitir la experiencia y el conocimiento científico. Se remarca así su papel transversal, en la medida en que son saberes que aparecen en todos los bloques y que habrán de desarrollarse de la forma más integrada posible con el conjunto de los conocimientos del curso. El trabajo en el laboratorio y la medida de magnitudes asociadas a los saberes básicos deben ir desarrollados de forma gradual, continua y progresiva. En este bloque, denominado *Las destrezas científicas básicas*, se establece además la relación de las ciencias experimentales con una de sus herramientas más potentes, las matemáticas, que ofrecen un lenguaje de comunicación formal y que incluyen los conocimientos, destrezas y actitudes previos del alumnado y los que se adquieren a lo largo de esta etapa educativa. Se incluye aquí el papel destacado de las mujeres a lo largo de la historia de la ciencia como forma de ponerlo en valor y fomentar nuevas vocaciones femeninas hacia el campo de las ciencias experimentales y la tecnología. Se concienciará al alumnado de la importancia de la investigación científica en la industria y en la empresa.

El bloque de *La materia* engloba los saberes básicos sobre la constitución interna de