

	técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	IMYS.2.C.3.
<p>4. Editar digitalmente piezas visuales, integrar sonido al producto audiovisual y reconocer las prestaciones técnicas de los equipos que se usan, insertando transiciones y sincronizando los distintos datos sonoros para el tratamiento digital de las imágenes, así como para la postproducción de las secuencias visuales.</p> <p>STEM3, STEM4, CD2, CD4, CPSAA4.</p>	<p>4.1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.</p>	<p>IMYS.2.B.2.</p> <p>IMYS.2.D.1.</p>
	<p>4.2. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p>	<p>IMYS.2.D.1.</p> <p>IMYS.2.D.2.</p> <p>IMYS.2.D.3.</p> <p>IMYS.2.D.4.</p> <p>IMYS.2.E.1.</p> <p>IMYS.2.E.3.</p>
	<p>4.3. Identificar las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.</p>	<p>IMYS.2.D.1.</p> <p>IMYS.2.D.2.</p> <p>IMYS.2.D.3.</p> <p>IMYS.2.E.1.</p> <p>IMYS.2.E.2.</p> <p>IMYS.2.E.3.</p>

Mitología Clásica

La materia de Mitología Clásica tiene como objeto el análisis e interpretación del cuerpo de narraciones o relatos generados en la cultura grecorromana para la explicación de la naturaleza de las cosas o para la interpretación de acontecimientos históricos relevantes, así como para su pervivencia en el imaginario de las sociedades actuales. De una manera particular, los mitos grecolatinos impregnaron la vida política, social y religiosa de Grecia y Roma, constituyendo una verdadera guía ética para toda su ciudadanía. Por otro lado, los mitos clásicos, transmitidos por la literatura de Grecia y Roma, han cumplido una función ideológica, convirtiéndose en una fuente de inspiración en el mundo de la comunicación social, la publicidad, la literatura y otras artes.

De esta forma, la materia está orientada fundamentalmente al análisis, la comprensión histórica y crítica de la mitología, como producto cultural e ideológico y de sus relaciones con el resto de dimensiones y aspectos de la experiencia humana, incorporando la perspectiva de género, así como la educación para un uso sostenible del patrimonio artístico, entendido como elemento de

desarrollo económico, social, ambiental y cultural.

De manera más pormenorizada, las competencias específicas están orientadas al desarrollo de un andamiaje conceptual, cognitivo, emocional y actitudinal que permitirá al alumnado enfrentarse con destreza y solvencia a los diferentes retos. En primer lugar, identificará las diferentes expresiones de los mitos a lo largo de la historia, seleccionando y analizando la información relevante de forma crítica, valorando las mismas como un producto de la creatividad y de la dimensión espiritual del ser humano, a través de estrategias relacionadas con la búsqueda, selección, tratamiento y análisis de la información. En segundo lugar, podrá reconocer y relacionar las historias más representativas de la Mitología Clásica, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos, héroes y heroínas de la Antigüedad y los actuales, así como elaborar productos en los que exprese con coherencia y fluidez sus propios



juicios a la vez que, con actitud de escucha, las valoraciones de los demás. En tercer lugar, distinguirá las distintas funciones de los mitos a lo largo de la historia, analizando su valor simbólico, al igual que su dimensión ideológica, política y social, para promover de esta forma una comprensión compleja y un juicio crítico e informado, así como su interés por la conservación del patrimonio artístico. La cuarta de las competencias está orientada a que el alumnado incorpore en su mirada la perspectiva de género, analizando el doble papel de la mujer como sujeto activo y sujeto pasivo, para lograr la comprensión del origen de la desigualdad y los modelos sociales y culturales patriarcales actuales. Por último, se busca lograr, por parte del alumnado, el reconocimiento de la influencia de los mitos grecorromanos en la sociedad y cultura andaluzas, poniendo de manifiesto la relación existente entre ambos, así como su papel como fuente de inspiración en el patrimonio lingüístico, artístico y cultural andaluz.

La comparación de los recursos imaginativos y el uso de los símbolos en los mitos y las leyendas de diferentes grupos humanos propiciarán en el alumnado una perspectiva cultural más amplia, permitiéndole desarrollar una actitud tolerante hacia otros enfoques y discursos. Igualmente, el contacto inicial con los relatos originarios promoverá en el alumnado la reflexión sobre las respuestas que ha dado el ser humano a lo desconocido, así como el deseo de indagar sobre las constantes que subyacen en las creencias tradicionales y en los rituales de la mayoría de las civilizaciones.

Los saberes básicos se agrupan, a su vez, en cinco bloques, el primero de los bloques, «Aproximación a la Mitología Clásica», se centra en la diferenciación de los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia, mediante la búsqueda de estos términos en diferentes fuentes literarias y audiovisuales. En este sentido, es importante que el alumnado comprenda los personajes, los mitos y las leyendas de las principales mitologías universales, el valor simbólico de los elementos de la naturaleza, estableciendo diferencias, semejanzas en lo que respecta a la creación del universo, el origen de la humanidad, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales y la concepción del paraíso, así como los roles masculinos y femeninos desempeñados.

Los saberes vinculados al segundo bloque, «Divinidades, personajes y seres mitológicos del mundo grecorromano», giran en torno, por un lado, a la relación de los dioses y las diosas preolímpicos, el análisis del mito de la sucesión y la Titanomaquia, y a la presencia de la naturaleza y su relación con la mitología, manifestada en la presencia de las divinidades del agua, de los campos y de las montañas, así como del mundo subterráneo. Por otro, se incluyen en el mismo los personajes y seres mitológicos más representativos de las leyendas y ciclos míticos, y los acontecimientos más representativos de todos ellos. El eje del tercer bloque de saberes lo constituye «La mitología como dispositivo ideológico», poniendo el énfasis en la funcionalidad y valor simbólico de la mitología griega y romana en las artes, la influencia de la mitología en el proceso de desarrollo de la identidad individual y colectiva, así como la presencia de los mitos en el marco de una Cultura Audiovisual actual dominada por los medios y redes de comunicación. El cuarto bloque, «La mitología desde la perspectiva de género», se desarrolla, por una parte, a través de los saberes relacionados con el paso de un modelo centrado en las Diosas y el culto al amor por la vida y la naturaleza a otro centrado en los Dioses y el culto de la guerra y la dominación. Por otra parte, especial atención tiene la evolución de los ideales y valores que la mujer ha representado en la mitología grecorromana.

Por último, el bloque «La mitología en el ámbito y en el entorno sociocultural de Andalucía» guarda relación con los siguientes aspectos nucleares: los referentes míticos en el patrimonio cultural y entorno sociocultural de Andalucía, sin descartar, por su relevancia, los reconocidos en otros enclaves del territorio español; el reconocimiento de la pervivencia de referentes míticos en la publicidad, por ejemplo, en páginas web, blogs, videoclips y redes sociales, o en el entretenimiento digital: videojuegos para PC y consolas, aplicaciones para móviles y otros dispositivos digitales, o series de televisión.

Esta materia invita a elaborar propuestas didácticas en las que se apliquen el análisis, la interpretación y la valoración personal y argumentada, el diálogo y la colaboración con los demás, el uso crítico, ético y responsable de



la información, el respeto al patrimonio y a la diversidad de expresiones culturales, y la concepción del conocimiento y el aprendizaje como motor del desarrollo personal, social y cultural.

Competencias específicas.

1. Identificar las diferentes manifestaciones de la mitología a lo largo de la historia, seleccionando y analizando la información relevante de forma crítica, valorando la diversidad de las mismas como producto de la creatividad y de la dimensión espiritual del ser humano, para fomentar el respeto a la diversidad cultural y religiosa y valorar la idiosincrasia de los pueblos.

El dominio de estrategias y procesos relacionados con la búsqueda, selección, tratamiento y análisis de la información resulta indispensable para el desarrollo del conocimiento y el aprendizaje competencial. Es por ello que se hace necesario que el alumnado se ejercite en dichos procesos, procurando un grado suficiente de fiabilidad en la elección de fuentes, de precisión en la recogida de datos, y de tratamiento contrastado de la información a partir del análisis crítico y riguroso de la misma. Este proceso ha de culminar con la elaboración de producciones propias con las que organizar, interiorizar y comunicar lo aprendido.

El alumnado distinguirá los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia, identificando y contrastando sus características. Descubrirá los personajes, mitos, y leyendas de las principales mitologías, y explicará las distintas interpretaciones que pueblos y sociedades han dado a los temas míticos universales, identificando sus elementos comunes y sus diferencias. En último término, es esencial que el alumnado valore críticamente y reconozca la diversidad de respuestas míticas, valorando críticamente la función social que estas han desempeñado a lo largo de la historia. Para todo ello, el alumnado partirá de la consulta de fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, utilizando la información recabada en producciones y proyectos elaborados de manera individual, grupal o colaborativa, tanto orales como escritos, propios del contexto escolar o social, como por ejemplo, trabajos monográficos, informes, mapas geográficos y políticos, o exposiciones y murales. De esta manera se construye un aprendizaje propio y mejora de sus propiedades comunicativas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Reconocer y relacionar las historias más representativas de la Mitología Clásica, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos, héroes y heroínas de la Antigüedad con los actuales, para elaborar productos en los que el alumnado exprese con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos, a la vez que muestre respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás.

Uno de los principales objetivos es que el alumnado adquiera los elementos necesarios que le permitan desarrollar argumentos y reflexiones personales fundamentadas respecto al sentido de los principales hitos míticos y la necesidad de las sociedades antiguas y modernas respecto a su existencia. Todo ello orientado a la finalidad de tomar conciencia de la conexión entre los mitos y leyendas grecolatinos, la conformación de la identidad y los valores de la sociedad actual. Así, se

adentrará en los principales personajes de las leyendas y ciclos míticos, describiendo los acontecimientos más representativos y localizando los escenarios de la vida, los hechos y hazañas de los héroes y heroínas del mundo clásico con propiedad y rigor. Para todo ello, el alumnado podrá recurrir al análisis de fuentes diversas (orales, textuales, cinematográficas, o artísticas), tanto bibliográficas como digitales, para la producción de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, que exponga en clase con apoyo de diversos medios y recursos educativos (archivos de vídeo o de audio, programas



informáticos de presentaciones, programas interactivos, etc.) El objetivo es que el alumnado mejore su aprendizaje autónomo y pueda comunicar, de forma solvente y creativa, ideas y juicios propios, construir e integrar nuevos conocimientos, movilizar los saberes que ya tiene adquiridos, y participar con actitud cooperativa, respetando siempre la diversidad de percepciones y opiniones ante la obra de arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL4, CD1, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1.

3. Distinguir las distintas funciones de la mitología a lo largo de la historia, analizando su valor simbólico en las diferentes producciones literarias y artísticas, así como su dimensión ideológica, política y social para promover una comprensión compleja y un juicio crítico e informado de los mismos.

El desarrollo de los mitos ha adquirido a menudo, de manera intencionada o no, diferentes funciones. Así, ha podido instrumentalizarse, para la transmisión de determinadas ideas, creencias y doctrinas religiosas. Ha servido, en ocasiones, a Estados y grupos de poder, como medio de influencia y control, siendo utilizada también como elemento de cohesión social y representación identitaria de grupos y colectividades.

Así, es importante que el alumnado identifique y contextualice históricamente las relaciones complejas entre los mitos, ideales, intereses y los diferentes grupos de poder, incidiendo en las que se establecen hoy en el marco de una Cultura Audiovisual dominada por los medios y redes de comunicación. El objetivo último es comprender la producción simbólica de los mitos como un proceso histórico complejo, vinculado a distintos contextos, intenciones y funcionalidades, despertando al mismo tiempo el interés por el papel que estos han desempeñado en las artes, así como por la conservación y promoción del patrimonio artístico. El alumnado se apoyará en la lectura comprensiva de textos con referencias de la mitología clásica, bases de datos digitales, enciclopedias, catálogos y repertorios de manifestaciones artísticas de diversos géneros y épocas, como el "Lexicon Iconographicum Mythologiae Latinae" para la relación de las representaciones en las artes plásticas y los personajes de la mitología clásica, así como en el empleo de diccionarios, glosarios y repertorios literarios en formato papel y digital, paneles y dramatizaciones. Las TIC se emplearán para la obtención de información y su tratamiento, así como para apoyar las producciones escolares, orales y escritas, tanto propias como grupales o colaborativas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL4, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

4. Integrar la perspectiva de género en el estudio de la Mitología Clásica, analizando de manera fundamentada y con sentido crítico el papel que ha representado la mujer en ella para comprender el origen de las desigualdades y los modelos sociales y culturales basados en la dominación, y expresar los propios juicios desde el cuidado y la escucha.

La presente competencia está orientada a que el alumnado profundice en el estudio de la Mitología Clásica, incorporando en su mirada la dimensión del género, analizando el doble papel

de la mujer como sujeto activo y sujeto pasivo en las sociedades antiguas y en las producciones mitológicas prepatriarcales. Analizando la simbología y las representaciones halladas en los restos arqueológicos de las culturas prepatriarcales, y observando su evolución hasta el período grecorromano, donde se puede apreciar la ruptura y la transformación experimentada en la concepción del mundo y la vida, las relaciones entre hombres y mujeres, así como el lugar que la mujer ocupa en la comunidad, evidenciándose una clara diferencia entre dos concepciones o modelos diferentes: el del culto al amor por la vida y la naturaleza y el del culto a la guerra y la dominación. Dicho análisis permitirá desembocar en la



identificación de la pervivencia de este último modelo en las sociedades actuales, así como su influencia en los ideales estéticos. Se trata aquí de, a partir de un análisis crítico de las representaciones mitológicas y su evolución, promover en el alumnado una conciencia que permita identificar actitudes de rechazo frente a conductas y comportamientos sexistas y de discriminación hacia las mujeres, alternativas en el modelo de relación basadas en la cooperación y aprecio a la vida, la naturaleza y la diversidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, CPSAA3.1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

5. Reconocer en la sociedad y cultura andaluza la influencia de la Mitología Clásica, poniendo de manifiesto la relación existente entre Andalucía y el mundo grecorromano, así como su papel como fuente de inspiración en nuestro patrimonio lingüístico, artístico y cultural para promover su interés por la cultura y la conservación del patrimonio artístico andaluz.

El alumnado explicará los mitos y personajes más representativos del imaginario andaluz, comparando los diferentes tratamientos o versiones que se han hecho de ellos en textos míticos, literarios e históricos, relacionados con nuestra Comunidad y con algún otro enclave reconocido en el territorio español, a través de la lectura comprensiva y el comentario de los propios textos. Podrá identificar y clasificar las creaciones o manifestaciones del patrimonio cultural que contienen referentes de la Mitología Clásica, reconociendo y describiendo el uso directo o indirecto que se hace de ella, valorando la mitología grecorromana como fuente de inspiración y recurso creativo en las manifestaciones artísticas de todos los tiempos y mostrando interés por conocer el patrimonio artístico y cultural de Andalucía. Por otro lado, el alumnado identificará la pervivencia de referentes míticos en expresiones del habla cotidiana o de la prensa escrita, en el lenguaje publicitario o en el entretenimiento digital contemporáneo.

El alumnado podrá sintetizar estos aspectos a partir del análisis y comentario de diversas fuentes de diferentes formatos, tales como literarios, musicales o plásticos, para la elaboración de trabajos monográficos o proyectos de investigación, individuales, grupales o colaborativos, exposiciones orales, diálogos, coloquios, debates, audiciones y representaciones musicales, etc.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.2.

Saberes básicos.

Aproximación a la Mitología Clásica.

MITO.2.A.1. Los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia. Mito y religión.
MITO.2.A.2. Interpretaciones del mito: alegorismo, evemerismo, simbolismo, pseudo-racionalización, psicoanálisis. MITO.2.A.3. Mitología en las principales mitologías universales. Diferencias, semejanzas, características culturales. MITO.2.A.4. Explicaciones míticas dadas a problemas tales como la creación del universo, el origen de la humanidad, la imposición del trabajo como castigo divino, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales, la mujer como origen de los males.
MITO.2.A.5. Herramientas analógicas y digitales para el aprendizaje, la comunicación y el desarrollo de proyectos y trabajos en el contexto escolar.

Divinidades, personajes y seres mitológicos del mundo grecorromano.

MITO.2.B.1. La Teogonía de Hesíodo: Caos, Cosmos, Eros. Titanes: Gea y Urano, Crono y Rea. Mostruos. El mito de la sucesión y la Titanomaquia.

MITO.2.B.2. Zeus y los Dioses olímpicos. El Panteón Romano.

Gigantomaquia. MITO.2.B.3. Divinidades celestes y atmosféricas: Helios, Selene, Eos, Eolo e Iris.

MITO.2.B.4. Divinidades del agua, de los campos y de las montañas y del mundo subterráneo: Poseidón, Nereidas, Pan, Sátiros, Náyades, Hades, Perséfone.

MITO.2.B.5. Principales personajes de las leyendas (Perseo, Hércules y Teseo) y ciclos míticos (Ciclo tebano, Ciclo troyano).

MITO.2.B.6. Las leyendas sobre el origen de Roma: el troyano Eneas y el Lacio. Rómulo y Remo. Los *numina* y la Tríada Capitolina.

MITO.2.B.7. Evolución del Panteón romano. Rituales, cultos y celebraciones de la religión romana. Los cultos orientales: Isis, Mitra, Cibeles, Atis.

MITO.2.B.8. Seres mitológicos y los personajes de metamorfosis y catasterismos más representativos de la Mitología Clásica: Apolodoro y Ovidio.

MITO.2.B.9. Mitología y astronomía: la Vía Láctea, las constelaciones zodiacales, Perseo, Andrómeda, Hércules y la Osa Mayor.

MITO.2.B.10. Transcendencia histórica de los mitos y leyendas: el ideal del héroe griego y de los héroes de las leyendas que explican la Roma Antigua.

C. La mitología como dispositivo ideológico.

MITO.2.C.1. Funcionalidad y valor simbólico de la mitología griega y romana en las artes y las ciencias: el Renacimiento como punto de partida.

MITO.2.C.2. La mitología en la literatura del siglo de Oro español: Garcilaso de la Vega, Góngora, Quevedo, Lope de Vega, Calderón de la Barca.

MITO.2.C.3. La mitología como inagotable fuente temática e iconográfica en la música (la ópera, el rock...) y la pintura. MITO.2.C.4. Influencia de la mitología en la construcción de la identidad individual y colectiva. Homero y la paideia griega. Ennio, Catón y el espíritu identitario romano. La Eneida y la legitimación del poder imperial.

MITO.2.C.5. Presencia de los mitos en la el marco de una Cultura Audiovisual actual dominada por los medios y redes de comunicación.

MITO.2.C.6. Mitología, naturaleza y ciencias: Proserpina y las estaciones, Eolo y los vientos, Dafne, Eco y Narciso. La tabla periódica de los elementos.

D. La mitología desde la perspectiva de género.

MITO.2.D.1. De las Diosas madres a las diosas del Olimpo. Del culto al amor por la vida y la naturaleza al culto de la guerra y la dominación. Las diosas vírgenes.

MITO.2.D.2. Ideal y valores que la mujer ha representado en la Mitología grecorromana. Análisis de figuras femeninas a través de las producciones artísticas: Dido, Penélope, Helena, Casandra, Electra, Antígona, Medea, Tarpeya, Clelia, Lucrecia, etc.

MITO.2.D.3. Relación de los ideales y valores grecorromanos con los de la sociedad actual desde la perspectiva de género. Amazonas, Circe, Briseida, Andrómaca, Rea Silvia.

MITO.2.D.4. Técnicas de debate y de exposición oral.

E. La mitología en el ámbito y en el entorno sociocultural de Andalucía.

MITO.2.E.1. Referentes míticos en el patrimonio cultural. Argantonio y el reino de Tarteso. Hércules y las Columnas: presencia en los escudos nacional y autonómico. El puerto de Menesteo. Referentes míticos en otros enclaves: el patrimonio cultural de Emerita Augusta y Metellino.

MITO.2.E.2. Referentes míticos en distintos medios audiovisuales, por ejemplo, publicidad, páginas web, blogs, videoclips y redes sociales; y en el entretenimiento digital: videojuegos para PC y consolas, aplicaciones para móviles, películas de cine o series de televisión tales como Age of Mythology, Titan Quest, Grepolis, Sangre de Zeus, Romulus, Furia de Titanes, Percy Jackson, u otros ejemplos



actual: Aurora Luque, Irene Vallejo, Javier Negrete, Fernando Lillo, etc.

Mitología Clásica		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Identificar las diferentes manifestaciones de la mitología a lo largo de la historia, seleccionando y analizando la información relevante de forma crítica, valorando la diversidad de las mismas como producto de la creatividad y de la dimensión espiritual del ser humano, para fomentar el respeto a la diversidad cultural y religiosa y valorar la idiosincrasia de los pueblos.</p> <p>CCL1, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.1. Valorar y respetar las diferentes respuestas míticas a problemas similares sobre la existencia del ser humano, a partir de la investigación y el debate en torno a diversas fuentes literarias y audiovisuales de los personajes, mitos y leyendas.</p>	<p>MITO.2.A.1. MITO.2.A.2.</p>
	<p>1.2. Establecer paralelismos y diferencias entre las explicaciones míticas que pueblos y culturas han creado respecto a los temas existenciales, tales como la creación del universo, el origen de la humanidad o la muerte.</p>	<p>MITO.2.A.3. MITO.2.A.4.</p>
	<p>1.3. Usar adecuadamente las TIC y las fuentes de información bibliográfica como recurso para la obtención de información, creación y difusión de las producciones propias del contexto escolar.</p>	<p>MITO.2.A.5. MITO.2.D.4.</p>
<p>2. Reconocer y relacionar las historias más representativas de la Mitología Clásica, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos, héroes y heroínas de la Antigüedad con los actuales, para elaborar productos en los que el alumnado exprese con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos, a la vez que muestre respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás.</p> <p>CCL1, CCL4, CD1, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1.</p>	<p>2.1. Elaborar productos y expresar con coherencia y fluidez juicios acerca de la conexión entre la Mitología Clásica y otras manifestaciones del mito en la sociedad actual, demostrando el dominio de los saberes básicos.</p>	<p>MITO.2.B.1. MITO.2.B.2. MITO.2.B.3. MITO.2.B.4. MITO.2.B.5. MITO.2.B.6. MITO.2.B.7. MITO.2.B.8. MITO.2.B.9.</p>
	<p>2.2. Interés por conocer la trascendencia histórica de los mitos y leyendas y valorar el sentido de su existencia en las sociedades actuales.</p>	<p>MITO.2.B.10. MITO.2.E.1. MITO.2.E.2. MITO.2.E.3.</p>
<p>3. Distinguir las distintas funciones de la mitología a lo largo de la historia,</p>	<p>3.1. Demostrar una apreciación compleja y un juicio crítico e informado de las producciones mitológicas, a través de la</p>	<p>MITO.2.C.1. MITO.2.C.4.</p>

<p>analizando su valor simbólico en las diferentes producciones literarias y artísticas, así como su dimensión ideológica, política y social para promover una comprensión compleja y un juicio crítico e informado de los mismos.</p>	<p>distinción y el análisis de sus funciones y de sus dimensiones ideológica, política, social.</p>	
	<p>3.2. Leer fragmentos y explorar la producción literaria y musical inspirada en la mitología grecolatina.</p>	<p>MITO.2.C.2. MITO.2.C.3.</p>
	<p>3.3. Identificar y comprender la complejidad de los procesos de creación mitológica, analizando e investigando sus</p>	<p>MITO.2.C.5. MITO.2.C.6.</p>

CCL1, CCL2, CCL4, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	vínculos con la realidad actual, en el marco de una Cultura Audiovisual dominada por los medios y redes de comunicación, promoviendo una actitud comprometida con el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	
4. Integrar la perspectiva de género en el estudio de la Mitología Clásica, analizando de manera fundamentada y con sentido crítico el papel que ha representado la mujer en ella para comprender el origen de las desigualdades y los modelos sociales y culturales basados en la dominación, y expresar los propios juicios desde el cuidado y la escucha. CCL5, CPSAA3.1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.	4.1. Visibilizar el papel desempeñado por los personajes mitológicos femeninos, desde las culturas prepatriarcales a la mitología grecorromana, en el desarrollo de la identidad individual y colectiva de las mujeres y la sociedad, así como su contribución al mundo de las artes y al aprecio por la vida y la naturaleza.	MITO.2.D.1. MITO.2.D.2. MITO.2.D.3.
	4.2. Conocer y analizar críticamente el ideal y los valores que la mujer ha representado en la mitología grecorromana.	MITO.2.D.1. MITO.2.D.2. MITO.2.D.3.
	4.3. Leer, debatir y analizar críticamente producciones literarias sobre los valores atribuidos a la figura mitológica femenina y su evolución hasta los ideales de la sociedad actual.	MITO.2.D.3. MITO.2.D.4.
5. Reconocer en la sociedad y cultura andaluza la influencia de la Mitología Clásica, poniendo de manifiesto la relación existente entre Andalucía y el mundo grecorromano, así como su papel como fuente de inspiración en nuestro patrimonio lingüístico, artístico y cultural para promover su interés por la cultura y la conservación del patrimonio artístico andaluz. CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.2.	5.1. Reconocer y analizar de manera crítica la pervivencia de referentes míticos en las manifestaciones sociales y audiovisuales: publicidad, redes sociales, videojuegos, entre otros.	MITO.2.E.1. MITO.2.E.2.
	5.2. Explorar e identificar las huellas míticas en el entorno más cercano y elaborar trabajos de investigación sobre la pervivencia mítica en el patrimonio cultural, presentando sus resultados a través de diferentes soportes.	MITO.2.E.1. MITO.2.E.2.
	5.3. Distinguir el uso de referentes míticos en expresiones y nombres de la lengua española en la literatura, en la prensa escrita, en formato papel o digital o el habla cotidiana de la Cultura Andaluza.	MITO.2.E.2. MITO.2.E.3.

Patrimonio Cultural y Artístico de Andalucía

El patrimonio cultural y artístico de Andalucía es resultado de la huella que han dejado en nuestra comunidad las diversas sociedades y civilizaciones que históricamente han habitado en ella a lo largo del tiempo. Su estudio aportará al alumnado los conocimientos necesarios para entender sus bases sociales, culturales, artísticas e históricas. Se deben destacar las aportaciones no solo de la mayoría, sino también de las minorías olvidadas y marginadas a lo

largo de la historia, tales como las contribuciones mudéjar, morisca, judía o gitana, y la influencia que han ejercido en algunos ámbitos de nuestro patrimonio, ya que las manifestaciones populares y artísticas constituyen un importante testimonio para conocer la mentalidad y la evolución de las diferentes culturas que

