Asignaturas para trabajar interdisciplinarmente los contenidos de este curso

Los principios metodológicos en los que se apoya esta formación son el fomento de la creatividad, preparación para la resolución de problemas en contextos reales y la inclusión de tecnologías digitales como medio para que explorar las posibilidades para aprender, comunicarse y realizar creaciones propias.

Para Música:

En el nuevo currículo tenemos una competencia específica de la materia de Música CE.MU.4 que habla de crear propuestas artístico-musicales utilizando medios analógicos y herramientas tecnológicas con el fin de potenciar la creatividad. Dentro de las propuestas a las que se hace referencia en esta competencia se habla de instalaciones sonoras y espectáculos multimedia, articulando lo sonoro con otras formas de arte y organizándolo de proyectos pluridisciplinares compartidos con otras materias. La capacidad de formular propuestas artísticas contribuye al desarrollo de la creatividad y a la capacidad de trabajar en equipo. La reflexión final sobre su propio aprendizaje desarrolla el espíritu crítico así como la valoración de las manifestaciones artísticas desde el siglo XX en adelante.

Esta competencia específica de música conecta con el descriptor del perfil de salida STEM3 queso desarrolla a través proyectos en lo que se diseña, fabrica y evalúa diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, atendiendo a la resolución pacífica de conflictos y valorando la importancia de la sostenibilidad. Si unimos el perfil de salida STEM e incluimos la competencia específica de en materia de música, que es Arte, tenemos STEAM

A nivel de contenidos específicos de la asignatura música este curso se vincula con:
1º, 3º y 4º de ESO : Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artísticas musicales
1º, 3º de ESO: Sonido silencio y ruido
3º de ESO: El sonido y la música en los medios audiovisuales y las tecnologías digitales

Copyright 2026

4º de ESO Del sonido, del ruido y del silencio en la era digital.
1º, 3º de ESO: Herramientas digitales para la creación musical
4º de ESO Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales
4º de ESO Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales

Para Educación Plástica visual y Audiovisual:

En el nuevo currículo tenemos dos competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionadas con este curso CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7.
Por un lado, CE.EPVA.5 habla de realizar producciones artísticas con creatividad seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad. Llevar a cabo una producción artística es un proceso complejo que implica proyección de los propios pensamientos y el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas escogidas. Esta competencia tiene relación directa con la CE.MU.4, ambas tratan la producción artística como una forma de potenciar la creatividad y de ampliar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. En Tecnología y Digitalización el vínculo se da con la CE.TD.2 y la CE.TD.4. La CE.TD.2 involucra la autonomía y la creatividad, así como la capacidad de hacer uso de contenidos interdisciplinares para resolver problemas de forma eficaz.

Por otro lado, CE.EPVA.7 consiste en aplicar técnicas, recursos de los lenguajes artísticos, e incorporar de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. En la actualidad contamos con lenguajes como el audiovisual, la instalación o la performance que deben ser identificados y valorados. Para ello es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea. Esta competencia se relaciona con CE.MU.4 y con Tecnología y Digitalización se relaciona con CE.T.2, y CE.T.5 en cuanto a la aplicación de técnicas y conocimientos interdisciplinares y por otro las herramientas digitales. Ésta competencia conecta con el descriptor del perfil de salida STEM3 que al unirlo a la competencia específica de plástica visual y audiovisual, que es Arte, tenemos STEAM

A nivel de contenidos específicos de la asignatura música este curso se vincula con:
1º ESO: Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

Copyright 2026

2º ESO: Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
2º ESO: La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores

Para Expresión Artística:

Al igual que en las anteriores asignaturas la de expresión artística tiene una competencia CE.EA.4 que consiste en la creación de producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas. Esta competencia tiene vinculación con CE.MU.4, CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7 y perfil de salida STEM3.

Para Biología y Geología:

CE.BG.1. Interpretar y transmitir información y datos científicos argumentando sobre ellos y utilizando diferentes formatos para analizar conceptos y procesos de las ciencias biológicas y geológicas. Esta competencia se encuentra estrechamente relacionada con la planificación y desarrollo de proyectos de investigación, que constituye la competencia específica CE.BG3, y necesita de la capacidad de identificar, localizar y seleccionar información contrastada, organizándola y evaluándola críticamente, lo que constituye la CE.BG.2. Se establecen vínculos con Tecnología y Digitalización en el tratamiento y procesamiento de datos experimentales y su posterior análisis mediante el uso de las herramientas digitales en la comunicación y difusión de conclusiones.Perfil de salida STEM4

CE.BG.2. Identificar, localizar y seleccionar información, contrastando su veracidad, organizándola y evaluándola críticamente para resolver preguntas relacionadas con las ciencias biológicas y geológicas. Resolver problemas relacionados con el medio ambiente o la salud hace necesario el desarrollo de proyectos de investigación que deben planificarse y diseñarse a partir de una selección de información correctamente contrastada para su interpretación y difusión. Identificar,

Copyright 2026

localizar y seleccionar información exige comprender e interpretar datos multimodales reconociendo el sentido global, las ideas principales y las secundarias, identificando la intención y el punto de vista del emisor y contrastando las fuentes de información evaluando fiabilidad, pertinencia y evitando la manipulación y la desinformación

CE.BG.3. Planificar y desarrollar proyectos de investigación, siguiendo los pasos de las metodologías propias de la ciencia y cooperando cuando sea necesario para indagar en aspectos relacionados con las ciencias geológicas y biológicas. La creación y participación en proyectos de tipo científico proporciona al alumnado oportunidades de trabajar destrezas que pueden ser de gran utilidad no solo dentro del ámbito científico, sino también en su desarrollo personal, profesional y en su participación social. Esta competencia específica es el crisol en el que se entremezclan todos los elementos de la competencia STEM. Por estos motivos, es imprescindible ofrecer al alumnado la oportunidad creativa y de crecimiento que aporta esta modalidad de trabajo.

A nivel de contenidos específicos de la asignatura música este curso se vincula con:
4º ESO: Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
4º ESO: Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

Revision #3
Created 2023-06-15 19:55:05 CEST by Equipo CATEDU
Updated 2023-06-21 12:46:20 CEST by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026