



CULTURA AUDIOVISUAL

La creación audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época, por lo que entenderla resulta útil para desenvolverse en el mundo que nos rodea. La materia de Cultura Audiovisual contribuye a ello pues, por un lado, facilita al alumnado unas herramientas válidas para el procesamiento crítico de la información audiovisual que le llega desde múltiples vías y, por otro, le proporciona los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para elaborar sus propias producciones audiovisuales. Para esto último, se deben tener en cuenta los múltiples aspectos que se interrelacionan en este terreno: guion, producción, fotografía, iluminación, sonido, interpretación, dirección de arte, montaje, etc.; todo ello dentro de una experiencia de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos. Igualmente, la práctica audiovisual pone en marcha el pensamiento creativo y divergente del alumnado, propiciando el desarrollo de los valores y el enriquecimiento de su identidad personal.

En su aprendizaje audiovisual, es conveniente que el alumnado investigue las soluciones que los distintos creadores y creadoras han planteado en situaciones análogas a las que pudiera encontrarse en sus propias producciones, lo que permite incidir en un procedimiento de trabajo que comunica tanto el procesamiento crítico de la información audiovisual como la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios. De igual forma, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y culturas lo ayuda a conocer el patrimonio audiovisual global y a familiarizarse con numerosas referencias, lo que permitirá establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, además de enriquecer las creaciones propias.

En cuanto al proceso creativo, resulta importante distinguir entre las piezas con voluntad de autoexpresión personal –como aquellas que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales y a las que el alumnado suele estar habituado– y las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera del ámbito personal. En ambos casos, la materia de Cultura Audiovisual presta especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de un lenguaje inclusivo y respetuoso, y a la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico. Para ello, dada la naturaleza híbrida del medio audiovisual, es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus herramientas y sus lenguajes. El alumnado debe aprender a comunicarse con este medio, haciendo suya la idea del error o del fracaso como aprendizaje y estimulando el deseo de expresar una visión del mundo propia a través de producciones audiovisuales. El análisis y la evaluación de este proceso le permitirá tomar conciencia del audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando además una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo. Esta materia, en definitiva, contribuye de forma decisiva a la educación de la mirada.

Todo lo anterior se encuentra en el origen de las competencias específicas de Cultura Audiovisual, que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias clave previstas para la etapa de Bachillerato, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal y escrita, la digitalización, la convivencia democrática o la interculturalidad.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos se estructuran en cuatro bloques. El primero, «Hitos y contemporaneidad en la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales», recoge los saberes relacionados con la historia de estos medios y su situación actual, así como los diversos formatos que ha generado el audiovisual. El segundo bloque, titulado «Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual», comprende los elementos gramaticales y expresivos esenciales para realizar un análisis formal, desde las formas geométricas básicas hasta el color o las funciones de la imagen. El tercer bloque, «Expresión y narrativa audiovisual», abarca los aspectos necesarios para la creación de un relato audiovisual. Por último, «La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción audiovisual, así como las técnicas necesarias para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.



Para la adquisición de las competencias específicas de la materia, es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje fotográfico y audiovisual, utilizando todos los medios disponibles, que podrán abarcar desde cámarasestenoceicas de fabricación propia, hasta teléfonosmóviles, aros de luz y ordenadores, pasando por todo el equipamiento propio de una producción audiovisual que el centro pueda proporcionar. Las situaciones de aprendizaje deben ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta las áreas de interés, las referencias culturales y el nivel de desarrollo del alumnado. Además, habrán de incluir contenidos transversales referidos a la creación de proyectos sostenibles, al consumo eléctrico responsable y a la seguridad en el desempeño de las tareas, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Su complejidad debe aumentar gradualmente y puede requerir la participación simultánea en diversas tareas, además de contribuir a desarrollar actitudes de apertura, respeto y afán de superación y mejora. Dado que toda producción audiovisual adquiere verdadero sentido cuando es mostrada, apreciada, analizada y compartida en público, así deberá hacerse con los proyectos que se emprendan en la materia, facilitando que el alumnado no solo sea espectador de las producciones ajenas, sino que lo sea también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la inteligencia emocional, la humildad, la autoconfianza, la socialización, y la madurez emocional, personal y académica.

I. Competencias específicas

Competencia específica de la materia de Cultura audiovisual 1:

CE.CA.1. Analizar imágenesfotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

Descripción

Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. El alumnado debe manejar con soltura su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas por medio de producciones orales, escritas, audiovisuales y multimodales en las que se expliquen desde la justificación de los movimientos de cámara hasta la importancia del encuadre y el uso del fuera de campo, pasando por la significación del color. Para ello, ha de visionar imágenesfotográficas fijas y producciones audiovisuales que permitan apreciar la pluralidad de representaciones que ambos medios posibilitan, ampliando el punto de vista tanto hacia las obras de distintas épocas como hacia las provenientes de otras culturas. Además, entre los ejemplos analizados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación, así como de su representación en la creaciónfotográfica y audiovisual. En el proceso, el alumnado debe reflexionar sobre la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolucióntecnológica, deteniéndose en los hitos específicos del audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen.

La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado, apoyado en el descubrimiento de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado, además de ampliar las posibilidades de disfrute de ambos medios a partir de un acercamiento informado.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se retroalimenta con el desarrollo de competencias analíticas de Dibujo Artístico y Diseño, especialmente CE.DA.6 y CE.D.1, formando una autonomía y criterios estéticos en la codificación de mensajes visuales, a partir del análisis crítico de muy diversas obras y producciones. Este análisis debe dotar al alumnado de herramientas y recursos propios para criticar y valorar soluciones a necesidades tanto propias como ajenas.



Esto, además, la relaciona también de manera muy estrecha con las Competencias Específicas de Fundamentos del Arte (CE.FA.5 y CE.FA.6) y también con CE.MCA.5 de Movimientos culturales y artísticos.

Esta competencia inicia un recorrido que se vincula con las competencias de la propia materia CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4, que implican el desarrollo de estrategias propias para expresarse, mediante la producción de obras audiovisuales, con espíritu reflexivo, creativo y estético. Competencias que tendrán continuidad en la materia de 2º de Bachillerato Imagen y Sonido, a través de las competencias CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS.3, CE.IS.4 y CE.IS.5

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.

Competencia específica de la materia de Cultura audiovisual 2:

CE.CA.2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

Descripción

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos y las alumnas aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido como un recurso expresivo y comunicativo más, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza.

Por otra parte, el alumnado debe ser consciente de que las herramientas que se le proporcionan para transmitir ideas, opiniones y sentimientos en la creación audiovisual pueden ser empleadas con un mayor o menor rigor ético y formal. Este aspecto se puede desarrollar a partir de la puesta en común de ejemplos escogidos de diversos formatos, géneros y terrenos (como el del periodismo televisivo), y su comparación con los procedimientos de trabajo del alumnado, que, de este modo, debe entender que el efecto buscado en la audiencia nunca puede ponerse por encima de un tratamiento ético y formal de los materiales. Para ello, ha de comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando de manera activa y consciente el respeto a la posición del público receptor.

En últimotérmino, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Vinculación con otras competencias

Dado el carácter multidisciplinar y holístico de la creación audiovisual, esta competencia está estrechamente vinculada con el resto de competencias de la materia, CE.CA.1, CE.CA.3 y CE.CA.4, así como con las de Imagen y Sonido, materia de 2º curso de Bachillerato, CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS.3, CE.IS.4 y CE.IS.5. Y también con competencias de materias próximas, como Análisis musical CE.AM.2 y CE.AM.4, Dibujo artístico: CE.DA.2, CE.DA.3, Fundamentos artísticos: CE.FA.1, CE.FA.2, CE.FA.3; Movimientos culturales y artísticos: CE.MCA.1, CE.MCA.3, CE.MCA.4; y Técnicas de expresión gráfico plásticas: CE.TEGP.1.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.



Competencia específica de la materia de Cultura audiovisual3:

CE.CA.3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

Descripción

El proceso de realización de una producción audiovisual colectiva es complejo y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), que implican desde la correcta utilización de las convenciones del lenguaje audiovisual, hasta la organización de equipos humanos. Además, el entorno digital propio del trabajo audiovisual contemporáneo se caracteriza por la necesidad de adaptación a la transformación permanente de las herramientas y las tecnologías que genera, por lo que el alumnado debe saber seleccionarlas y utilizarlas, demostrando un conocimiento activo de las mismas en las creaciones propias.

Por lo demás, la producción audiovisual implica un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara, para que los imprevistos no perjudiquen el proyecto. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la documentación apropiada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia forzosa de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, como la imposibilidad de contar con los equipos técnicos idóneos para la realización de lo planeado, por lo que ha de mostrar imaginación y soltura en el uso de los medios disponibles.

Por último, es importante que el alumnado aporte a esta experiencia una preocupación por la sostenibilidad, lo que implica controlar el consumo de electricidad, sacar copias impresas solo de los documentos de trabajo que resulten indispensables o generar el mínimo de residuos posible.

Vinculación con otras competencias

Dado el carácter multidisciplinar y holístico de la creación audiovisual, esta competencia está estrechamente vinculada con el resto de competencias de la materia, CE.CA.1, CE.CA.3 y CE.CA.4, así como con las de Imagen y Sonido, materia de 2º curso de Bachillerato, CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS.3, CE.IS.4 y CE.IS.5. Y también con competencias de materias próximas como, Análisis musical CE.AM.2 y CE.AM.4, Dibujo artístico: CE.DA.2, CE.DA.3; Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño: CE.DTAPD.1, CE.DTAPD.3; Diseño: CE.D.1, CE.D.2, CE.D.6; Fundamentos artísticos: CE.FA.1, CE.FA.2, CE.FA.3; Historia del arte: CE.HA.1; Movimientos culturales y artísticos: CE.MCA.1, CE.MCA.3, CE.MCA.4; y Técnicas de expresión gráfico plásticas: CE.TEGP.1.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia específica de la materia de Cultura audiovisual4:

CE.CA.4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Descripción

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere dirigirse. Para ello, debe plantearse tanto la adecuación del lenguaje a emplear, como los medios técnicos a utilizar y el formato en el que encuadrarlas. Las diferencias entre una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por un o una *youtuber*, los múltiples formatos televisivos o un



largometraje industrial de ficción tienen tanto que ver con sus condiciones de producción como con el público al que están destinados, a cuyas características están supeditados. Aunque todos los ejemplos citados se sirven del lenguaje audiovisual, lo hacen de maneras diferentes y con propósitos distintos, pues se crean para audiencias diferenciadas.

Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporciona Internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas, identificando las más adecuadas para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en Internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este sentido, es importante que los alumnos y las alumnas evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia, siempre de manera respetuosa, abierta y autocrítica, para lo que se pueden establecer debates dentro del aula o en el entorno del centro educativo si se llevan a cabo proyecciones a ese nivel, además de recogerse las reacciones que se produzcan en una eventual difusión por Internet o por cualquier otro medio.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se vincula con CE.CTV.1, CE.D.3 CE.D.4., CE.FI.7, CE.FA.7. Dado el carácter integrador y holístico de la producción audiovisual, se relaciona estrechamente con el resto de las competencias de Cultura audiovisual, en 1º de Bachillerato, y con las de Imagen y sonido, en 2º, especialmente con CE.IS.2 y CE.IS.5.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.

II. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño deseables por el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieran las Competencias específicas de Cultura audiovisual, y en cada momento de su proceso de aprendizaje. Además, la evaluación del alumnado será continua y diferenciada.

CE.CA.1.
<i>Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.</i>
La evaluación del grado de adquisición de esta competencia se desarrollará mediante el análisis, tanto individual como colectivo, de fotografías y obras audiovisuales, propuestas tanto por el docente o la docente como, posteriormente, por el propio alumnado. En este análisis se tendrán en cuenta la argumentación reflexiva, crítica y razonada de los aspectos históricos, técnicos, formales, semánticos y estéticos de las fotografías y audiovisuales, haciendo un adecuado uso de la terminología específica de la materia.
<i>Cultura audiovisual (1º BACHILLERATO)</i>
1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio. 1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas. 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.
CE.CA.2.
<i>Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.</i>
Los alumnos y las alumnas deben ser capaces de componer obras audiovisuales sencillas en las que imagen y sonido colaboren, con intención expresiva y narrativa, en la elaboración de mensajes propios y haciendo uso de su propia imagen como integrantes del reparto de las obras. Por otra parte, la creación de obras audiovisuales requiere, en muchas ocasiones, del uso o manipulación de fragmentos de obras ajenas, total o parcialmente, dotándolos así de nuevos significados. Este proceso, que es habitual, puede conllevar conflictos y debates en torno a cuestiones como la autoría y los derechos derivados... por lo que se requiere de la observación de algunas buenas prácticas y principios que el alumnado debe comprender, valorar y llevar a la práctica.
<i>Cultura audiovisual (1º BACHILLERATO)</i>
2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.



- 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

CE.CA.3.

Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

Los alumnos y las alumnas deben ser capaces de colaborar activamente en la producción de obras audiovisuales, asumiendo roles resolutivos en las distintas fases de preproducción, producción y postproducción, dirigiendo y planificando los proyectos propios pero también aportando soluciones en los ajenos. Para ello deben idear y poner en práctica estrategias, a partir de la definición de objetivos y la planificación de las fases necesarias para alcanzarlos, así como de la organización del equipo humano y los recursos que intervienen: plazos, medios técnicos, localizaciones..., adaptándose a las posibilidades y circunstancias sobrevenidas.

Cultura audiovisual (1º BACHILLERATO)

- 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.
- 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando para cada una de sus fases los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición..., etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.
- 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.
- 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

CE.CA.4.

Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Nunca en la historia se han producido y consumido tantas obras audiovisuales, a través de tantos medios y de canales de comunicación distintos. Todas ellas poseen un objetivo común, ser visualizadas, como mínimo por el *target* o público objetivo al que han sido destinadas. Para alcanzarlo se ha de conocer a la audiencia y preparar los mensajes para optimizar su eficacia. Esto implica segmentar a la audiencia, en grupos cada vez mejor definidos, estableciendo estrategias comunicativas que se adapten a sus características y facilitando la comunicación mediante la adecuada selección de canales de difusión, formatos, códigos y estrategias publicitarias.

Cultura audiovisual (1º BACHILLERATO)

- 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.
- 4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

III. Saberes básicos

III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

En este apartado se describen los saberes básicos de Cultura audiovisual, conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos cuyo aprendizaje es fundamental para la adquisición de las competencias específicas.

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales

En una sociedad en la que los medios de comunicación, tradicionales y nuevos, juegan un papel fundamental en la mediación social y la configuración y desarrollo del pensamiento y aprendizaje del alumnado, es fundamental dotarles de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para comprender y analizar, con espíritu crítico, estos mensajes.

Para ello, es importante analizar el origen y evolución de la fotografía y de los medios audiovisuales, para poder conocer y evaluar su implicación en el desarrollo de las sociedades modernas y de la evolución de su pensamiento y costumbres hasta nuestros días. Este análisis permitirá entender mejor los medios como potenciales herramientas de mediación y modelado social, contribuyendo a comprender la responsabilidad y compromiso social que como ciudadanos y ciudadanas deben adquirir.



B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual

En este bloque se desarrolla la técnica fotográfica como instrumento creativo y de manipulación para llevar a cabo distintas estrategias comunicativas, expresivas, narrativas o estéticas, a través de la toma de decisiones que afectan a la significación de las imágenes y que implica la toma de decisiones y ajustes técnicos sobre la cámara, el objetivo o la imagen resultante, sea analógica o digital. Estas manipulaciones se pueden aplicar, y estar previstas, antes, durante o después de la toma fotográfica. El acto fotográfico, por tanto, implica la toma de decisiones que determinarán la imagen resultante y la edición y revelado necesarios. En todo caso, el fotógrafo no es una figura neutra o inocente, toma decisiones, incluso cuando no las toma de manera consciente, que afectan a la relación entre la escena y el observador, la relación entre los personajes y objetos de la escena, la expresión del movimiento y de la profundidad de la escena, las emociones que transmite la escena a través de la ambientación, la tonalidad o el color...

C. Narrativa audiovisual

En este bloque se trabajarán las distintas fases del guion, desde la relación de las primeras ideas hasta el guion literario, pasando por las fases intermedias en que se establece la idea motora de la trama principal, su *storyline*, la sinopsis, escaletas y argumentos. En definitiva, progresiones del guion hasta encontrar su escritura apta para su venta a una productora, el guion literario o narrativo. Este guion, como herramienta de trabajo que es, será modificado y recortado tantas veces como el productor y el director decidan, creando a partir de él nuevas aplicaciones del guion de trabajo, el guion de rodaje, el storyboard y el *animatic*, en los que las imágenes y el sonido, respectivamente, comienzan a tomar forma.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos

Los alumnos y las alumnas deben analizar el guion y desglosar los requerimientos para su realización, estableciendo su viabilidad o proponiendo los cambios necesarios para una propuesta de planificación viable. Esta planificación debe incluir las sesiones de rodaje de las escenas, las personas implicadas y su función, equipos técnicos y, en definitiva, todos profesionales y requisitos materiales o logísticos que deban tenerse en cuenta para llevar a cabo las sesiones de trabajo dentro del calendario planificado. La clave del éxito de una producción es la óptima organización de esta, siendo el productor la figura clave para garantizarla, especialmente en las primeras fases. Pero también el director junto con los jefes y personal de los distintos departamentos, quienes trabajarán en estrecha coordinación, fundamental para que en cada sesión de rodaje o de trabajo no haya imprevistos o puedan ser resueltos rápida y eficazmente.

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales

En este bloque se investiga la evolución tecnológica y lingüística de la fotografía y de los medios audiovisuales desde su nacimiento hasta la actualidad. Su relación con la modernidad y con los cambios industriales y sociales. La fotografía y los medios audiovisuales no solo han cumplido el papel de testigo silencioso, sino que han protagonizado un papel cada vez más activo en el avance social, cultural y político de nuestra época.

Conocimientos, destrezas y actitudes

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.
- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado.
- Medios de comunicación convencionales e internet.
- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, *fashion film*, *spot*, vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc.
- Aspectos formales más destacados.

Orientaciones para la enseñanza

Los alumnos y las alumnas deben aprovechar todo lo que el mundo visual puede aportarles. Acceder a las imágenes desde una posición investigadora y analítica les capacitará para desarrollar un lenguaje propio como vehículo de autoexpresión e información. La percepción y producción de imágenes son dos planos interrelacionados, con implicaciones teóricas y prácticas en las dos vertientes. Por tanto, se deben considerar ambos supuestos desde su interconexión e interdependencia, ya que difícilmente se puede instrumentalizar lo que no se conoce y entiende. En primer lugar, conviene contextualizar fotografías y audiovisuales de especial relevancia en la historia, analizando las motivaciones de sus creadores, las innovaciones tecnológicas, tendencias culturales y estéticas que las configuraron o hicieron posibles, y los debates estéticos, políticos o sociales que suscitaron.

B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual



En este bloque se desarrolla la técnica fotográfica como instrumento creativo para llevar a cabo estrategias comunicativas, expresivas, narrativas o estéticas, a través de la toma de decisiones que afectan a la significación de las imágenes y que implica la puesta en marcha de estrategias técnicas antes, durante o después de la toma fotográfica, y que deben estar previstas con antelación.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara. – Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo. – Conceptos básicos sobre iluminación. – Composición para imagen fija y en movimiento. – Simbología y psicología del color. <p>Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Retoque digital. – Funciones de la imagen audiovisual. 	<p>La comunicación a través de imágenes fotográficas y audiovisuales requiere, como ocurre en otros procesos comunicativos, del uso y conocimiento de códigos compartidos por el emisor y el receptor. Así como del dominio técnico suficiente de las herramientas –cámaras, objetivos y equipos de iluminación– para idear, proponer y construir imágenes como vehículos de expresión de ideas y sentimientos.</p> <p>Se propone, por tanto, una primera fase de visualización y análisis, colectiva o individualmente, de imágenes fijas y audiovisuales, seleccionadas por su valor expresivo, narrativo, estético y técnico, que favorezca la formación y capacitación del alumno o de la alumna para desarrollar un lenguaje propio. Mientras que, en una segunda fase, el alumnado debe llevar a cabo la puesta en práctica de estrategias expresivas, narrativas, estéticas y técnicas, poniendo la técnica fotográfica y audiovisual al servicio de mensajes y expresiones propias, sin olvidar la importancia del receptor y las características y requisitos de los propios medios de comunicación que se van a utilizar.</p> <p>En este contexto de transformación de la mediación el alumnado debe manejar con soltura la lectura significativa y el análisis crítico de imágenes fijas y audiovisuales, interpretando sus diferentes niveles de significación e intencionalidad, así como cualidades plásticas, técnicas y formales, argumentando desde la justificación de las escenas y acciones seleccionadas dentro del encuadre y el punto de vista del observador hasta la importancia del encuadre, sus límites y composición, el enfoque y el fuera de campo, pasando por la significación del color o la tonalidad. Para ello, ha de leer, interpretar y valorar distintos tipos, géneros y formatos de producciones fotográficas y audiovisuales; asimilando así recursos para apreciar la pluralidad de obras que estos medios han posibilitado a lo largo de distintas épocas, tanto dentro de las principales corrientes y escuelas como provenientes de otras culturas y mercados.</p> <p>La fotografía y los medios audiovisuales deben ser entendidos como herramientas de comunicación, como vías de expresión y no como un fin en sí mismo. El conocimiento de las técnicas y recursos fotográficos son importantes en el sentido de que ofrecen al alumnado mayores posibilidades de expresión y comprensión crítica del mundo que le rodea, verdadero objetivo del aprendizaje de esta materia.</p>

C. Narrativa audiovisual

El guion es una herramienta que se adapta a distintos formatos y requerimientos para dar respuesta a las necesidades de planificación y organización de equipos de trabajo muy diferentes, y poder llevar a cabo con éxito diferentes proyectos audiovisuales. Todas estas variaciones o concreciones del concepto de guion reúnen una serie de aspectos más o menos normalizados para atender a las necesidades de realización. Por tanto, es un aspecto fundamental del trabajo en equipo conocer y aplicar unos criterios comunes en el desarrollo de las actividades. Así, dependerá de en qué medio (cine, televisión, publicidad...) se genere un guion, incluso pudiendo variar en función del país, género audiovisual o incluso de las preferencias de cada productora. Por tanto, conviene conocer los códigos y procedimientos de trabajo, mientras se desarrolla una actitud flexible y adaptativa a las exigencias y problemáticas propias de cada entorno.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> – El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. – El guion técnico y el <i>storyboard</i>. – La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento. – La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas. – El montaje y la postproducción. Evolución y gramática. – Los lenguajes de la televisión y la publicidad. 	<p>Antes de que una obra audiovisual o secuencial vea la luz y pueda ser leída en imágenes debe ser escrita con palabras. El guion es la estructura de esa narración, la forma escrita de las imágenes que aun no existen pero que el guionista ya vislumbra y que describe con palabras, negro sobre blanco, una tras otra.</p> <p>Pero cuando hablamos de audiovisual estamos hablando de múltiples lenguajes que se muestran simultáneamente al espectador. El guion permite construir progresivamente, desde lo general a lo concreto, las tramas y conflictos de personajes, que resulten interesantes y puedan servir de vehículo a las ideas y conceptos que están en el germen de todo buen guion. Así, pasando por distintas fases de desarrollo, conviene conocer y aplicar distintas herramientas y documentos para la construcción de tramas, personajes, tiempo y espacio, ambientación, ritmo, tono y un sin fin de recursos que están al servicio de la eficacia emocional y narrativa de la trama. Conocer estas herramientas y aplicarlas de manera óptima en flujos de trabajo, tanto individuales como colectivos, proporciona una mejor gestión del tiempo y de los recursos, que serán muy necesarios en las fases posteriores de los proyectos.</p> <p>La producción de obras audiovisuales requiere del trabajo colectivo y coordinado de varias personas y equipos. Para hacer posible el trabajo coordinado, el guion, o las diferentes versiones que se realicen de él, servirá de guía en toda la producción, proporcionando información sobre la historia, los personajes, el presupuesto aproximado, las localizaciones, la duración total y el público al que va dirigido. Debe ser una herramienta, por tanto, flexible y de uso compartido, puesta al servicio de la creación de la obra audiovisual.</p> <p>Con el guion literario suficientemente resuelto se puede poner en marcha el trabajo, que comienza con la búsqueda de financiación y creando un equipo creativo. En este equipo, el miembro más importante será el director, quien dará su visión personal a la historia, por lo que reescribirá el guion y supervisará todos los cambios y correcciones hasta lograr que encaje en la producción de acuerdo al diseño que tiene proyectado.</p>



	<p>En este proceso, adaptar el texto literario del guion narrativo a un texto que combine imagen y texto (como el <i>storyboard</i> y el guion técnico) requiere de un complejo proceso en el que el director puede trabajar junto con el productor, su equipo artístico e ilustradores en el desarrollo de estos documentos gráficos.</p> <p>Dado el carácter colectivo e interdisciplinar de las producciones audiovisuales, la escritura del guion, para ser útil, precisa de reglas y códigos compartidos por todas las partes involucradas. Este alto grado de normalización de la escritura de guion audiovisual posibilita la planificación y puesta en marcha del trabajo de las distintas partes de una producción, atendiendo así a necesidades del productor, director, reparto o personal artístico y técnico, entre otros departamentos y personal de las producciones audiovisuales.</p>
D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos	
<p>Los alumnos y las alumnas deben analizar el guion y desglosar los requerimientos para su realización, estableciendo su viabilidad o proponiendo los cambios necesarios para una propuesta de planificación viable. Esta planificación debe incluir las sesiones de rodaje de las escenas, las personas implicadas y su función, equipos técnicos y, en definitiva, todos profesionales y requisitos materiales o logísticos que deban tenerse en cuenta para llevar a cabo las sesiones de trabajo dentro del calendario planificado. La clave del éxito de una producción es la óptima organización de esta, siendo el productor la figura clave para garantizarla, especialmente en las primeras fases. Pero también el director junto con los jefes y personal de los distintos departamentos, quienes trabajarán en estrecha coordinación, fundamental para que en cada sesión de rodaje o de trabajo no haya imprevistos o puedan ser resueltos rápida y eficazmente.</p>	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción. – La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas. – Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción. – Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales. – Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación. – Grabación de sonido, sincrónico y recreado. – Principales <i>softwares</i> de edición no lineal. – Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. – Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría. – Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales. 	<p>Tanto en el caso de la televisión, la publicidad o el cine, las técnicas y formatos de los guiones se adaptan a los diversos medios y sus particularidades. En cualquiera de estos casos, el guion debe servir como referencia sólida y fiable para el trabajo coordinado de especialistas en distintas áreas que comparten un objetivo común, sea este la emisión en directo de un programa de televisión, el rodaje de una serie, una película de ficción o un <i>spot</i> publicitario. Para un buen desarrollo y planificación de las producciones es imprescindible conocer y utilizar los códigos y pautas que se han establecido para cada caso, de manera que la comunicación entre las partes y su proceso de trabajo sea siempre lo más eficaz posible.</p> <p>Así, sobre el guion literario el productor puede comenzar a establecer los requisitos de la producción y planificarla en distintas fases, facilitando el trabajo al director y los departamentos.</p> <p>El montaje edición es el proceso final en la creación de una pieza audiovisual. A través de diferentes técnicas y recursos del lenguaje audiovisual, el discurso audiovisual se reescribe y se completa finalmente. Es el momento de estructurar y ordenar los acontecimientos, cargándolos de significado y resonancias, de construir espacios visuales y sonoros, de darle una estructura temporal al relato en base a estrategias de efectividad emocional, de decidir qué papel juega la estética, la expresividad, de sincronizar imágenes y música, y, en definitiva, de depurar la forma y el contenido del discurso audiovisual.</p> <p>Una vez editada, la distribución y estrategia publicitaria deben tener en cuenta las características y exigencias del mercado y de los medios, para que su exhibición logre los resultados previstos en producción. Para ello, se aplican distintas herramientas de testeo y estrategias publicitarias, en función del público y la respuesta que se desea obtener, herramientas que conviene analizar y seleccionar en función de las características de cada producción y público objetivo.</p>

IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

Para la adquisición de las competencias propias de Cultura audiovisual se propone la utilización de distintas metodologías activas, con las que los alumnos y las alumnas han de ser protagonistas de su propio aprendizaje, teniendo como objetivo fundamental que sean personas audiovisualmente inteligentes, capaces de ver y hacer en las nuevas realidades que se construyen en torno a los nuevos medios de comunicación. Existen diversas metodologías activas que se pueden realizar en esta materia, correspondiendo al docente en función del contexto, planificación y organización, utilización de recursos, procedimientos e instrumentos de evaluación y cómo se produce la retroalimentación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así, para el diseño metodológico de Cultura audiovisual se establecen varias premisas. Entre ellas se encuentra, en primer lugar, la atención a la diversidad del aula como factor en la toma de decisiones. Para ello se tendrán que



establecer diferentes acciones como la evaluación inicial, que permite conocer las características de cada alumno o de cada alumna, y favorecer tanto el desarrollo de las inteligencias múltiples como la atención a la inteligencia emocional. En segundo lugar, se debe garantizar el aprendizaje significativo, trabajar sobre lo que el alumnado ya sabe para que el aprendizaje se apoye sobre la estructura cognitiva que ya posee, estableciendo relaciones entre lo que ya sabe y lo que aprende, asentando un aprendizaje más duradero. En esta materia prevalecerán las acciones motivadoras, que fomenten la participación del alumnado, su implicación, responsabilidad y el aprender a aprender.

El aprendizaje por descubrimiento fomenta el aprender a aprender. En este contexto corresponde al docente orientar al alumnado para llevarlo a cabo, marcando objetivos, metas y criterios claros para que la actividad sea estimulante y fomentar la investigación, el análisis crítico y avivar su creatividad. Por tanto, para potenciar el aprender a aprender se deben implicar también procesos de pensamiento, investigación y resolución de problemas, proyectos y otras tareas competenciales.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, en instrumento y elemento que posibilite el origen de propuestas, fomentando las reflexiones críticas y autoexigentes. Se plantea también, y en relación a lo anterior, una necesidad de colaborar y co-crear, estableciendo estrategias de análisis, promoviendo interacciones y convergencias hacia soluciones razonadas, poniendo siempre en valor las actividades conjuntas creativas, donde la participación social desde la libertad de pensamiento y el buen ambiente de aula favorezcan el aprendizaje constructivo y la motivación por adquirirlo.

Por tanto, el motor clave de la enseñanza basada en competencias es el despertar y mantener la motivación en el alumnado, dándole un papel protagonista al alumnado, que debe ser activo y autónomo, consciente de su responsabilidad con su propio aprendizaje, y ello se consigue con la puesta en marcha de las denominadas metodologías activas en el aula.

Dentro de las metodologías activas se encuentran el Aprendizaje Basado en Proyectos, el *DesignThinking*, el Aprendizaje Basado en Problemas, el Aula Invertida (*FlippedClassroom*), la gamificación, el estudio de casos, el aprendizaje cooperativo, entre otras. Todas ellas tienen en común al estudiante como centro de atención y que utilizan el trabajo en equipo para desarrollar ciertas capacidades de coordinación y trabajo equitativo. Todas ellas, van a suponer un entrenamiento en la búsqueda reflexiva y creativa de soluciones ante dificultades que pueden tener diversas soluciones y que busquen soluciones a problemas vinculados con contextos reales y específicos. Las habilidades que se vinculan con la resolución de problemas llevan consigo planificación de tareas, razonamiento, adaptación a nuevas situaciones, capacidad de aprender de los errores y emprendimiento para el desarrollo personal.

La naturaleza intrínseca de este tipo de enseñanzas determina que el aprendizaje ha de realizarse en clases con ratios en torno a los 15 alumnos o alumnas por aula o profesor o profesora, y desarrollarse las actividades a nivel de pequeñas agrupaciones. La diversidad de agrupamientos, estructuras organizativas (colaborativos, cooperativos jerárquicos, con o sin roles) deben acercarse a la realidad del proceso del diseño en el campo profesional a través de proyectos audiovisuales, la interacción entre iguales, el respeto hacia los demás, la reflexión, el debate, la interdependencia positiva, la estimulación y el apoyo. Entendiendo siempre, y más en el ámbito de las producciones audiovisuales, que el éxito del proyecto es un éxito grupal. Es, así mismo, importante tener en cuenta que no todos los miembros del grupo responderán de forma idéntica ante un mismo supuesto, ni seguirán las mismas secuencias de aprendizaje. Las respuestas individuales serán diversas, por lo que es imprescindible respetar y potenciar todo tipo de capacidades personales. Además, el desarrollo de estas capacidades debe servir para que el alumnado encuentre soluciones propias a diferentes situaciones y tendrá que asumir la toma de decisiones, explorando nuevos caminos y posibilidades para aplicar los conocimientos adquiridos. Y, por último, para poder alcanzar esa posición investigadora e indagadora, desde la cual desarrollar sistemas de actuación empírica, el alumnado debe estar previamente en posesión de los recursos esenciales que le permitan poner en práctica los mecanismos de búsqueda y autoformación.

No hay que olvidar que la utilización de las Tecnologías digitales debe permitir que el alumnado explore sus posibilidades y habilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias creaciones utilizando diversos lenguajes, además de ser un importante recurso didáctico.

Estas referencias, consideradas en conjunción con los Objetivos Generales de etapa y las Competencias Específicas y Clave, deben contribuir a que el docente rentabilice al máximo las Situaciones de Aprendizaje que programe, así como



las instalaciones, recursos y materiales de los que dispone, operando sobre todos ellos con la flexibilidad necesaria para poner en marcha, si se hace preciso en un momento dado, los mecanismos correctores de la programación. De tal modo que aseguren la progresión en el aprendizaje en grupo y de las individualidades que lo componen. Y, por otro lado, la experiencia del alumnado, una vez cursada esta materia, tiene que ser enriquecedora, puesto que podrán valorar equilibradamente los diversos factores constitutivos de una misma realidad audiovisual, aplicarán las destrezas adquiridas de forma imaginativa y serán capaces de establecer relaciones armónicas entre los planteamientos integrales y la tarea personal a desempeñar por cada individuo a todo el conjunto.

IV.2. Evaluación de aprendizajes

Una característica esencial de la materia de Cultura audiovisual es la importancia del vínculo entre los procesos e instrumentos de aprendizaje y su evaluación, que deben ser planteados al alumnado de manera clara para permitirle ser consciente de su propia evolución, propiciando tanto la reflexión sobre su aprendizaje como su compromiso y autonomía. Además, permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, diferenciada, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

La evaluación tiene también una función clave y es que debe servir como medio permanente de comprobación y valoración de cómo se está produciendo el proceso de aprendizaje, y como indicador-regulador que pone de manifiesto si se ha alcanzado el grado de adquisición de las competencias, así como los objetivos propuestos.

Tiene que ser, por tanto, continua, formativa, sumativa y diferenciada a la vez que objetiva. La evaluación continua recoge el interés, la participación, el trabajo y el esfuerzo diario, orientando al alumnado en todo momento de su proceso de aprendizaje. La evaluación formativa persigue apoyar el aprendizaje del alumnado proporcionando al docente evidencias para la toma de decisiones en los procesos de enseñanza-aprendizaje y a su vez, forma al alumnado en el desarrollo de capacidades. La evaluación sumativa comprueba la consecución de los objetivos propuestos. Por otro lado, tiene que ser diferenciada por materias y objetiva en el sentido que el alumnado tenga claro cómo es su evaluación, los instrumentos de evaluación y criterios de calificación tenidos en cuenta para ello.

La coherencia entre los procedimientos para el aprendizaje y la evaluación potencian el desarrollo del alumnado y su proceso educativo, siempre garantizando el derecho a una evaluación objetiva y la información continua al alumnado sobre su proceso de aprendizaje, haciéndole ver sus posibilidades y dificultades por superar. Para ello, deben ser claros los criterios de evaluación y calificación, respondiendo al qué, cómo y cuándo evaluar. Los instrumentos de evaluación serán variados, combinando técnicas formales, semiformales e informales. Se aconseja la utilización de rúbricas porque permite establecer una graduación cualitativa-descriptiva de cada uno de los indicadores de logro. Y proporcionar al estudiante la rúbrica permite esa evaluación objetiva, que hará esforzarse más al alumnado si comprende cuáles son los aspectos a evaluar.

Debe ponderar todos y cada uno de los factores que inciden en la definición de proyecto docente, desde la evaluación inicial, su reacción ante los estímulos, su progresión o estancamiento en el aprendizaje, su desarrollo evolutivo, y las capacidades o destrezas que ha adquirido al término del período lectivo.

Asimismo, en correspondencia hacia el alumnado, deberá establecerse una autoevaluación, tanto a nivel individual como de grupo. A nivel individual, el alumnado participará en el proceso evaluativo adoptando una actitud crítica hacia su propio trabajo. A nivel colectivo, se estimulará esa misma actitud referida al trabajo como grupo, con el objeto de generar estímulos positivos, denominado coevaluación.

El acto de evaluar se convierte así en una acción de recogida de datos a través de los cuales se pueda comprobar la eficacia de cuantos elementos se concilian para configurar el proyecto pedagógico; al tiempo que, en un sistema de perfeccionamiento para el modelo escogido, en la medida que permite introducir los cambios necesarios para reorientar posibles errores de planteamientos o alcanzar soluciones no previstas en la programación inicial.

Similares mecanismos se han de poner en marcha para revisar de manera permanente el diseño curricular propuesto y la función desempeñada por el profesorado como orientador-inductor del proceso instructivo, actuando de forma abierta para modificar en cuanto se haga preciso la metodología, la sistematización de recursos y actividades y las pautas generales de actuación. De la correcta interacción entre estos supuestos: evaluación del alumnado, del grupo



en su conjunto, de la actuación del profesorado y del modelo pedagógico elaborado; depende la eficacia que llegue a conseguir el proyecto docente.

Entre la diversidad de variantes que el profesorado puede utilizar como fuentes de información para valorar la actuación docente del alumnado y deducir de él una evaluación objetiva, se exponen algunas de ellas. Como observar el trabajo cotidiano del alumnado, su tenacidad y constancia o la falta de ellas, y si reacciona metódicamente o de manera emocional ante el producto que va consiguiendo. Así como también, comprobar si su grado de interés se mantiene constante, aumenta o decrece en relación con la adquisición de un vocabulario básico, del manejo adecuado de los instrumentos y herramientas o con las distintas propuestas de actividades proyectuales. Es importante detectar si se interesa por los resultados que va obteniendo a través de las etapas parciales de sus ejercicios o trabajos y si trata de ir corrigiendo posibles errores antes cometidos, o se preocupa sólo de finalizarlos sin reflexionar sobre lo que puede mejorar. Hay que relacionar el grado de dificultad que cada ejercicio conlleva con el diagnóstico inicial realizado por el profesorado sobre cada alumno o sobre cada alumna, sus potencialidades y aptitudes estimadas, para calibrar en qué medida se ha tenido que desplegar un esfuerzo personal en la resolución del supuesto práctico.

Por otro lado, interesa comprobar la integración del individuo en el grupo y si participa activamente en aquellas situaciones en que se plantean y debaten en común aspectos conceptuales, técnicos o procedimentales, y si reflexiona. Es conveniente también, verificar si el alumnado se interesa por las raíces intrínsecas de aquellas actividades, ejercicios o trabajos que se le proponen, o las resuelve de manera mecánica y sin tratar de profundizar en ellas en absoluto.

A su vez, es importante valorar, a través de su dinámica habitual en el aula, si se muestra receptivo ante las orientaciones del profesorado, o si intenta extraer consecuencias de las soluciones que sus compañeros aportan. Así como estimar si va experimentando progresos en distintos tiempos parciales, como resultado de que va incorporando a su formación las consecuencias de la acción docente y de la propia experiencia que el alumnado va adquiriendo.

Por un lado, es fundamental por las características de la materia, tener en cuenta si aplica su creatividad al trabajo que desarrolla, ofreciendo soluciones originales según las estrategias estudiadas, y si utiliza los conocimientos y métodos que está practicando en esta materia para resolver los supuestos que se le plantean. Por otro lado, comprobar si se interesa e implica en la investigación de nuevas posibilidades operativas o plásticas de cuantos útiles o materiales, tradicionales o actuales, con los que se va poniendo progresivamente en contacto, o se limita a esperar indicaciones del profesorado en este sentido. Asimismo, es preciso observar si se muestra siempre satisfecho con el resultado final de los ejercicios o piezas que va realizando, o es capaz de practicar la autocrítica e interesarse por aquellos aspectos de estos que puedan ser mejorables desde el punto de vista de la realización, o de los conceptos plásticos y audiovisuales expresados.

Ponderar el respeto que manifiesta hacia las realizaciones de sus compañeros, y si aplica las consecuencias de su investigación personal y cuantos recursos y destrezas va adquiriendo para perfeccionar su formación artística.

Y, valorar el grado de adecuación que se establece entre la producción del alumnado y su progresiva adquisición de nuevas capacidades con los objetivos generales de la materia, son aspectos esenciales a tener en cuenta a la hora de realizar una evaluación objetiva del aprendizaje sobre el estudiante.

IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje consideran cómo, cuándo y qué aprende el estudiante. El docente planifica una serie de acciones pertenecientes al diseño curricular mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas y proyectos de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, iniciativa, reflexión crítica y responsabilidad. Es por ello, que se proponen dos líneas de acción en el que el uso de distintas metodologías activas, conllevan el diseño de diferentes actividades en torno a la metodología llevada a cabo y pretenden que el aprendizaje sea significativo y, por tanto, se adquiera un aprendizaje competencial.

En este apartado se va a explorar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), trabajando con agrupaciones colaborativas o cooperativas, para promover las situaciones de aprendizaje. Se trata de una metodología que enfrenta al alumnado a plantear situaciones ante una determinada problemática y donde el producto a desarrollar es un “artefacto” en el que, durante su recorrido por las distintas fases, se articulan diversas actividades. Dichas fases pasan por la pregunta guía para despertar el interés sobre el tema a tratar, una planificación y temporalización de acciones



como investigación, análisis y puesta en común para la elaboración de un proyecto planificado con un resultado de artefacto o proyecto.

Las actividades que forman parte del proyecto son la concreción de lo que se pretende que el alumnado sepa, realizar pequeñas producciones audiovisuales, pasando por las distintas fases de preproducción, producción y postproducción como pequeñas unidades de actuación integradas dentro del proyecto. Además, tiene la ventaja de reunir más de un contenido e incluso de relacionarse con otras materias del currículo, porque tiene la cualidad de la interdisciplinariedad, aunque no implique el conocimiento total del contenido sino de dominar de forma parcial la dimensión de dichos contenidos. Esto permitirá afrontar retos que surjan de contextos reales y posibilita el crecimiento intelectual y desarrollo personal y social del alumnado.

No se pretende que estas propuestas sean las únicas que se planteen aplicar sobre Cultura audiovisual, sino que sirvan a modo de sugerencia para el empleo de metodologías activas sobre esta materia, y que sirvan de base para llevar a cabo cualquier tipo de propuesta. Por ello, corresponde al profesorado reorganizar, matizar y adaptar tanto los contenidos, como las situaciones de aprendizaje a través de su propia programación, en la medida que la disponibilidad de aulas y materiales del centro lo permitan.

IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje

Ejemplo de situación de aprendizaje 1: Editar un tráiler, de una película ficticia, inscrito en una campaña social.

Se propone editar un tráiler que forme parte de una campaña social, cuyo *briefing* ha sido definido previamente. Para ello se deben seleccionar y montar imágenes de películas a las que se cambiará el sonido original, modificando los diálogos y sonidos originales. Se pueden extraer imágenes de una o más películas, pero se recomienda cuidar al máximo la coherencia visual entre planos, lo cual es más sencillo usando imágenes de una sola película.

Realizar un proyecto audiovisual cumpliendo con todas sus fases mediante agrupaciones colaborativas, trabajando inicialmente desde las fases de creatividad, generando propuestas y temporalizando los distintos hitos, cumpliendo con la planificación, documentación, registro y evaluación de la propuesta.

Introducción y contextualización:

El planteamiento de la materia Cultura audiovisual se basa en el aprender haciendo y en el desarrollo de las competencias y talentos para comunicar y crear productos audiovisuales de impacto. Es por ello que los saberes de la materia se estructuran en torno al aprendizaje y análisis crítico de los códigos visuales de imágenes fijas y audiovisuales; para después planificar y resolver producciones audiovisuales, asignando tareas específicas a los alumnos y a las alumnas, que ejercen de directores o de directoras que, a su vez, forman equipos creativos y técnicos, y se deben implicar desde la elaboración de guiones hasta el rodaje de escenas o registro de sonidos para, finalmente, crear una obra audiovisual a partir del montaje de las imágenes y sonidos.

Esta situación de aprendizaje se encuadra, por tanto, dentro del bloque temático D. “Producción audiovisual. Técnicas y procedimientos”. Consiste en crear una pequeña pieza audiovisual, en forma de tráiler de una película inventada, que forma parte de una campaña social definida previamente.

Criterios de evaluación:

- 2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.
- 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
- 2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.



4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.

4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

Elementos curriculares involucrados:

En el plano competencial se desarrollan las siguientes Competencias clave: STEM3, CD2, CD3 y CD4, CPSAA3.1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Además, en esta Situación de aprendizaje se trabajan todas las Competencias específicas de la materia: CE.CA.1, CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4.

Con la realización de este proyecto se trabajan los saberes básicos de los bloques A, C y D.

Conexiones con otras materias:

Esta situación de aprendizaje se puede vincular estrechamente con la materia de Imagen y sonido, de 2º curso de Bachillerato, y también con Técnicas de expresión gráfico-plástica y con Dibujo artístico.

Descripción de la actividad:

La actividad consiste en una propuesta para realizar un tráiler que forme parte de una campaña social determinada previamente. Para ello se deben seleccionar y montar imágenes ya existentes de películas conocidas por el gran público, a las que se cambiará el sentido original a través del montaje y la sustitución del sonido original, tanto diálogos como música y efectos de sonido originales. Se pueden extraer imágenes de una o más películas, pero, para mantener al máximo la coherencia visual entre planos, se recomienda usar imágenes de una sola película.

La actividad se realizará por parejas y constará de varias fases:

Sesión 1: Se presenta un *briefing* con las condiciones y se establecen los grupos de trabajo (dos personas).

Se trata de una campaña social con una temática y *slogan* ya definidos. Debe promover actitudes positivas o la concienciación sobre problemas sociales.

Se solicita una pieza audiovisual corta, en forma de tráiler de entre un minuto y dos minutos y medio, que parezca promocionar una película que realmente no existe. Esta intención paródica con fines sociales debe ser fácilmente comprensible por todos los públicos, evitando además establecer o sugerir connotaciones negativas hacia el original.

Sesión 2: *Brainstorming* o lluvia de ideas. A partir del *slogan* de la campaña proponer una historia que pueda servir de vehículo. Proponer películas o personajes adecuados, bien por su resonancia con el tema del *slogan* o, por lo contrario, el contraste, en esta fase todas las ideas son bien recibidas. Al final, se seleccionarán propuestas y establecerán asociaciones interesantes que puedan servir de punto de partida.

Sesión 3: escritura del guion para el tráiler definiendo la idea motora y un conflicto claro y potente que resulte llamativo e interesante al público al que va dirigida la campaña.

Sesión 4: Búsqueda de clips de vídeo y sonidos para la pieza. Se pueden utilizar sonidos de distintos bancos gratuitos, realizar grabaciones o utilizar *clips* de otras películas.

Sesión 5: Crear un *storyboard* montar con él un *animatic* en un programa de edición de vídeo, para establecer los tiempos, ritmo y la combinación narrativa y expresiva más eficaz de imagen y sonido.

Sesión 6: Realizar propuestas de mejora y aplicar ajustes.



Sesión 7: Realizar el montaje final añadiendo efectos, diseños, transiciones y textos.

Sesión 8: *Pitching* ante los compañeros defendiendo las fortalezas de su propuesta de campaña y la idoneidad de tomarla como referencia para una campaña real.

Metodología y estrategias didácticas:

La primera sesión se dedicará a explicar los objetivos de la situación de aprendizaje, la rúbrica y los pasos a seguir. Se realizarán equipos y se les propondrá realizar una lluvia de ideas, una vez depurada se procederá al reparto de tareas. El profesor o la profesora ejercerán el rol de guía y les encaminará o les proporcionará *feedback* en los aspectos de mejora. En cada sesión se anotarán los avances en la rúbrica planteada al inicio de la actividad.

Una vez terminado el trabajo, se guardará en el portfolio del alumnado y expondrá sus propuestas de tráiler, explicando sus intenciones comunicativas y reflexionando sobre los aprendizajes adquiridos.

Atención a las diferencias individuales:

El trabajo en grupo requiere supervisión y refuerzo para que se dé una interdependencia positiva, para que todo el grupo trabaje por el grupo y la planificación y desarrollo de las actividades se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje. Evitar inacciones dentro de los roles es fundamental, así como evitar críticas negativas o mal aceptadas para que no haya un mal clima en clase, también.

Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, estableciendo las medidas oportunas en cada caso al principio de curso. En estos casos, se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquel alumnado que sea menos autónomo o que tenga un menor nivel de partida. A su vez, se debe permitir y promover un mayor grado de independencia al alumnado que tenga mayor autonomía y conocimientos.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

El docente observa cómo se trabaja en el aula mediante las sesiones grupales, el trabajo sobre ideación, generación de propuestas y objetivos, cómo se lleva a cabo la guionización y planificación de proyecto audiovisual en las distintas fases y áreas, la recopilación, generación y captación de imágenes y sonidos, los montajes previos y el montaje final, así como la intervención individual de cada uno en las tareas individuales y colectivas.

Para que todo ello quede adecuadamente registrado se propone la realización de rúbricas con cada una de las fases y tareas del proyecto, y en las que se establezcan diversos descriptores relativos tanto a criterios de evaluación del proceso de ideación, planificación, ejecución y revisión del proyecto, así como para la actuación por parejas y la individual sobre esta unidad didáctica.

V. Referencias

Ingledeu, J. (2017). *Cómo tener ideas geniales: Guía de pensamiento creativo*. Art Blume.

García-Sipido, Ana (1993). *Materiales didácticos. Imagen*. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.

Fontcuberta, Joan (1990). *Fotografía: Conceptos y procedimientos, una propuesta metodológica*. Gustavo Gili.