

Pautas de atención, percepción y sentido crítico en la planificación.
Técnicas de escucha activa, responsabilidad y sentido ético.
Medios técnicos de realización: cámara. Elementos de iluminación. Elementos de grabación de sonido. Herramientas digitales para el diseño y la animación.
Postproducción. Introducción a la edición no lineal: continuidad, paso del tiempo, transición entre planos y secuencias, ritmo. Efectos de imágenes. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
Normativa vigente en relación con licencias de uso de elementos.
Valoración y evaluación de procesos y resultados.
<b>GRUPO 2. DIFUSIÓN</b>
Espacios de exhibición convencionales.
Espacios alternativos, redes, muestras y festivales.
Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos artísticos.
Estudios y profesiones relacionadas con la creación, la producción y la difusión audiovisual. Oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

#### 4. Situaciones de aprendizaje

Para que todas las dimensiones de la materia Cultura Audiovisual se puedan implementar plenamente en el aula, es importante prestar atención al entorno pedagógico en el que se desarrolla el alumnado.

La Cultura Audiovisual tiene que permitir la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedural, sin obviar, no obstante, la teoría y la conceptualización, ni las actitudes y valores que estos aprendizajes comportan necesariamente.

El mismo carácter de la materia hace que los contenidos procedimentales resulten bastante relevantes, y proporcionen al alumnado las herramientas necesarias con las que interaccionar dentro del marco de una cultura audiovisual, dinámica y en evolución constante.

El aula de Cultura Audiovisual debe ser un lugar donde se producen numerosas acciones e intercambios en un clima de confianza y respeto. Que proporcione a los estudiantes un entorno de apoyo donde se sientan libres de asumir riesgos, mostrar iniciativa y ser creativos y autónomos.

Las competencias que se deben asumir requieren estar abiertos al trabajo creativo, expresar sus ideas, intercambiar puntos de vista, implicarse en un proyecto y aprender a perseverar.

Así, habría que establecer espacios de aprendizaje adaptados a los requisitos de recepción, valoración, análisis, creación, producción y difusión de obras audiovisuales, y ofrecer un entorno rico en recursos documentales y artísticos de calidad.

Se debería poner a su disposición herramientas y soportes tecnológicos, libros y material multimedia para estimular la creatividad de los estudiantes, proporcionar elementos para la reflexión y enriquecer su conocimiento sobre la cultura audiovisual.



Las situaciones de aprendizaje se deberían ampliar, en momentos determinados, fuera del aula. Propiciar la interacción entre el alumnado y los creadores audiovisuales externos.

Además, para apoyar al desarrollo de todas las competencias específicas es importante que el alumnado participe en la mayor cantidad de acontecimientos del entorno posible.

El profesorado tiene un papel determinante en el diseño de situaciones de aprendizaje que empieza por una buena selección de obras o fragmentos audiovisuales. Este es un elemento fundamental del que depende la posibilidad no solo de trabajar con rigor y precisión sobre un objeto limitado y manejable, sino de hacer fácilmente accesible la lectura propuesta. Así, por ejemplo, respecto a una situación de aprendizaje que consiste en analizar, hará falta una selección con el criterio de representatividad, teniendo en cuenta la claridad y elocuencia con que una determinada obra corta o fragmento refleja el fenómeno concreto sujeto de análisis.

El profesorado, en segundo lugar, tiene que procurar ayudar a los estudiantes a implicarse a nivel personal en el proceso de recepción y análisis, interpretación, creación y comunicación, a integrar sus experiencias y a desarrollar la propia conciencia, prestando una atención especial a sus necesidades físicas, cognitivas y sociales particulares.

A veces habrá que asumir la función de facilitador en el fomento de la reflexión y el intercambio de ideas.

A medida que los estudiantes sean capaces de asumir la responsabilidad total de un análisis crítico o creación personal, habría que dejar el máximo margen posible, ofreciendo, no obstante, una opinión externa sobre sus propuestas, ayudando a gestionar su aprendizaje y orientándolos hacia otros recursos dentro del centro o del entorno.

Finalmente, los docentes tendrían que hacer el papel de “mediador cultural”, capaz de comunicar la importancia de la cultura audiovisual en el mundo contemporáneo y establecer vínculos entre el pasado y el presente o entre las diferentes formas de las artes o disciplinas implicadas, mantenerse al día de la evolución del mundo audiovisual y compartir este conocimiento con el alumnado.

Las situaciones de aprendizaje tienen que ser variadas, que planteen retos adecuados y ayuden al alumnado a desarrollar, consolidar y dominar sus capacidades. Deberán atender a la importancia de la transferencia de los aprendizajes, incluyendo actividades que permitan a los alumnos contextualizar sus conocimientos y habilidades. De este modo, el alumnado podrá adquirir nuevos aprendizajes, establecer relaciones con sus aprendizajes anteriores y descubrir su importancia e influencia en su vida cotidiana.

Para diseñar situaciones significativas de aprendizaje habría que inspirarse en los intereses, los referentes culturales y otras materias de los estudiantes sin ignorar la importancia del conocimiento de la evolución histórica y los vínculos con las amplias áreas de aprendizaje.

Deben ser adecuados para una instrucción diferenciada y permitir a los estudiantes explorar una gama tan amplia como sea posible de experiencias estéticas.

Se debe poner énfasis en la autenticidad, entendida como demostración de un esfuerzo de implicación personal por parte del alumnado que intenta ir más allá de los tópicos y los estereotipos para buscar soluciones nuevas. También en la expresividad y la investigación de la originalidad en la creación, la realización y la valoración de las obras audiovisuales.

Las situaciones de aprendizaje tienen que ser ricas y abiertas, en el sentido de ofrecer a los estudiantes opciones entre un abanico de soluciones posibles. Proponer tareas complejas que involucren todos los aspectos de las competencias y movilicen recursos diversos. Favorecer la adquisición de nuevos conocimientos. Incorporar conocimientos y habilidades específicas de la materia dentro de un proyecto que puede dar lugar a respuestas variadas, presentar a los alumnos retos razonables y generar trabajo creativo.



Ya sea en situaciones de creación, realización o valoración, los estudiantes tienen que experimentar las ventajas, los retos y la sinergia del trabajo en equipo. También tienen que considerar al grupo como primer público, y usar su juicio crítico y estético para ayudarse mutuamente a progresar en el trabajo creativo.

En definitiva, las situaciones de aprendizaje de Cultura Audiovisual tienen que vincularse con las amplias áreas de aprendizaje y generar uno o más estímulos de creación y valoración.

Deben recurrir a una o más competencias específicas de la asignatura, incluyendo una serie de tareas complejas y conducir a diferentes tipos de producción.

Deben apoyar la adquisición de actitudes esenciales para el desarrollo artístico, inducir el uso de los recursos presentados como contenidos del programa, implicar referentes culturales y fomentar el uso de herramientas de reflexión.

Con el objetivo de atender a la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y el aprendizaje.

Finalmente, las situaciones de aprendizaje diseñadas tienen que permitir al profesorado observar el desarrollo de las competencias de los alumnos mediante los criterios de evaluación.

## 5. Criterios de evaluación

### 5.1. Competencia específica 1

Investigar sobre la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación a los ámbitos artístico y sociocultural.

5.1.1. Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas de imágenes fijas, identificando la función comunicativa en su contexto.

5.1.2. Identificar el género de varias imágenes fijas teniendo en cuenta las características propias de cada una, estableciendo conexiones entre sus características formales, su contexto y las temáticas que tratan.

5.1.3. Describir los elementos de la dimensión sociocultural de la fotografía, estableciendo una conexión entre los elementos expresivos y el impacto que tienen sobre los receptores.

### 5.2. Competencia específica 2

Identificar los cimientos de las artes y tecnologías del cine y los medios de comunicación audiovisual, comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística, comunicativa y sociocultural.

5.2.1. Describir las características de las producciones audiovisuales de radio y podcast, identificando los elementos materiales y comunicativos, y valorando su adecuación a las necesidades de la comunicación social actual.

5.2.2. Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas del cine, analizando varias piezas audiovisuales e identificando la función comunicativa en su contexto histórico.

5.2.3. Identificar los elementos de la dimensión sociocultural del cine, distinguiendo estereotipos, formas de manipulación y valorando la contribución a la libertad de expresión y al patrimonio cultural.



### 5.3. Competencia específica 3

Analizar imágenes fotográficas producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con la intención funcional, estética, expresiva y comunicativa.

5.3.1.Identificar elementos expresivos de imágenes y producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

5.3.2.Argumentar sobre producciones audiovisuales, comunicando sus valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

5.3.3.Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando respeto por las obras y mostrando apertura hacia las opiniones de los otros.

### 5.4. Competencia específica 4

Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales, a partir de estímulos diversos, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

5.4.1.Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante la realización de creaciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

5.4.2.Elaborar un proyecto audiovisual valorando su artística, lúdica e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

5.4.3.Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

### 5.5. Competencia específica 5

Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable usando con corrección técnica y expresiva los códigos, estructuras, procesos y tecnologías de la fotografía, el cine y otros medios audiovisuales.

5.5.1 Aplicar herramientas tecnológicas de producción de imágenes en la realización de proyectos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.

5.5.2 Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

5.5.3 Aplicar criterios de sostenibilidad, innovación e inclusión en las fases de una producción audiovisual.

### 5.6 Competencia específica 6

Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.



5.6.1 Explorar diferentes formas de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos.

5.6.2 Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

5.6.3 Difundir producciones audiovisuales considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.



## DIBUJO ARTÍSTICO I Y II

### 1. Presentación

El dibujo es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un soporte plano, hablamos de una abstracción de la mente que permite fijar la apariencia de la forma. El dibujo es, así, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación, que requiere de una técnica inicial y conocer sus fundamentos, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica.

Desde este punto de vista, el dibujo puede considerarse un método de trabajo en el que se favorece la exploración, la experimentación y la indagación. Es importante destacar los avances que los y las artistas han conseguido a lo largo de la historia aportando soluciones a los principales desafíos de formulación gráfica. Así pues, el análisis de sus obras ayuda al alumnado a encontrar caminos diversos para formular respuestas a las preguntas que surgen en las aulas hoy en día.

Además, el dibujo, como lenguaje gráfico universal, ha sido utilizado por el ser humano para transmitir ideas, emociones, proyectos, costumbres y cultura. En definitiva, a través del dibujo conocemos la historia de la humanidad. También es el primer enlace entre la idea y su representación gráfica, que da origen a las creaciones artísticas, y que es imprescindible para el desarrollo de todas las demás artes.

Sin embargo, dibujar no es sólo el origen de gran cantidad de creaciones artísticas, sino que es también una forma de expresión y comunicación, en especial dentro del mundo que habitamos, rodeado de imágenes e inmerso en la cultura visual.

De esta manera, la materia de “Dibujo Artístico” engloba los saberes que proporcionan al alumnado los recursos necesarios para expresar ideas, emociones y sentimientos, además de proyectar su visión del mundo y reinventar la realidad que les rodea. Esto es, de aportar su identidad a las creaciones artísticas, y a su vez, transmitir su esencia.

Esta materia ha sido organizada apoyándose en los aprendizajes de la etapa anterior de Educación Secundaria Obligatoria recogidos en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual del tercer curso, con la intención de garantizar su necesaria continuidad y progresión. Por otra parte, las materias de “Dibujo Artístico I y II” se relacionan de manera muy estrecha con otras asignaturas que cursará el alumnado que elija la modalidad de un bachillerato artístico en el que el alumnado comience una especialización, que le permita encaminarse a formaciones artísticas superiores.

Teniendo en cuenta estos aspectos, uno de los principales objetivos de las materias de “Dibujo Artístico I y II” es la adquisición de destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos. Además, se pretende fomentar la sensibilidad, la experiencia estética y la apreciación del patrimonio cultural, esto es, descubrir el dibujo como medio de expresión personal. Conviene destacar que el aprendizaje del Dibujo Artístico promueve el desarrollo de la sensibilidad, la expresividad, la observación, el análisis y la reflexión intrapersonal y sobre la realidad.

Las materias de “Dibujo Artístico I y II” contribuyen de manera directa a la adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven el desarrollo de la creatividad tanto en el marco de la educación artística como para cualquier otra disciplina profesional, facilitando de esta forma la consecución de los objetivos de la etapa de bachiller.

De esta manera, nacen las competencias específicas de las materias de Dibujo Artístico I y II, vinculadas al desarrollo de la Competencias Clave, destacando su relación



con la Competencia Conciencia y expresión Culturales, la Competencia Personal, social y de aprender a aprender y la Competencia emprendedora.

Asimismo, cabe destacar que el dibujo promueve el pensamiento crítico, que hace al alumnado capaz de sintonizar con la realidad social y conectar con los valores democráticos como son la paz, la igualdad, la perspectiva de género, el respeto a la diversidad, y la sostenibilidad. Junto con las metodologías activas y participativas que enriquecen la dinámica de las materias de "Dibujo Artístico I y II", otorgan al alumnado una herramienta poderosa para abordar los desafíos del siglo XXI.

El orden de presentación de las competencias específicas no debe entenderse como un método lineal de trabajo, ni como un elemento aislado, sino como un eje vertebrador del resto de los componentes curriculares, que en su conjunto culminarán con la formación intelectual y humana indispensables para el futuro personal, profesional y social del alumnado.

Los saberes básicos seleccionados son aquellos que se consideran necesarios para la adquisición de las competencias específicas. Los saberes básicos se dividen en siete bloques fundamentales y, a lo largo de los dos cursos de Bachillerato, adquieren progresivamente mayor profundidad. Así, durante el primer curso el alumnado podrá conocer las técnicas, materiales y soportes, indagar en el uso de los mismos y experimentar con estos conocimientos para comenzar con la creación artística, y en segundo se completan los saberes básicos y se profundiza en la expresión artística, personal y en el empleo del dibujo como base de los procesos creativos valorando tanto el proceso como el producto final de cada obra en ambos cursos.

Con todo, se promoverá la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos proyectos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo de éstos, como en la evaluación y la exposición. Asimismo, se promoverá el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales.

Finalmente se presentan los criterios de evaluación, orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia. Estos criterios se han definido para los dos materias de "Dibujo Artístico I y II", señalando el nivel de adquisición de las competencias que sería esperable en cada curso y manteniendo así la conexión y continuidad entre ambos.

De esta manera, cabría esperar que durante el primer curso el alumnado conozca las posibilidades del dibujo como método, las técnicas, materiales y soportes, y que experimente con estos saberes para comenzar con la reinterpretación de obras de referencia o modelos visuales para ir aproximándose a su identidad y la creación artística, y en segundo curso se profundice en dichos conocimientos y se focalice el aprendizaje en la expresión artística como motor de comunicación personal, de reivindicación de los derechos humanos y como base de los proyectos con los que el alumnado se enfrente a los retos y desafíos gráficos de la actualidad social y cultural.

## 2. Competencias específicas de la materia.

### 2.1. Competencia específica 1.

Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.



#### 2.1.1. Descripción de la competencia

Esta competencia pone en valor el concepto de dibujo, interpretándose como una forma de pensamiento y representación en toda la sociedad. Por ello, identificar y analizar su presencia en las manifestaciones o creaciones artísticas de cualquier lugar o época ayudaría al alumnado a valorarlo como una herramienta universal de conocimiento, de observación, de reflexión, de representación y de expresión. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y por ello, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Además, reconocer la pluralidad de usos del dibujo vincularía al alumnado con diversos ámbitos disciplinares, sean estos artísticos o científicos, concibiendo el dibujo como una herramienta interdisciplinar y favoreciendo el pensamiento crítico sobre sus funciones e intencionalidades.

Durante el primer curso sería esperable que el alumnado conociera las referencias artísticas hasta la historia contemporánea para profundizar en esta última etapa durante el segundo curso. Además, cabría esperar que el alumnado estudiase durante el primer curso los cánones de belleza a lo largo de la historia del arte para así durante el segundo curso poder alcanzar el objetivo de la superación de estereotipos, y se profundice en la definición anatómica de la figura humana.

Además, durante el primer curso de Dibujo Artístico, el alumnado debería adquirir un bagaje de cultura audiovisual a través de las referencias artísticas que le permitan, en segundo curso, emplearlo a su voluntad y valorarlo como patrimonio cultural, prestando especial atención a referencias de artistas femeninas, tanto históricas como contemporáneas.

Por último, es un objetivo ineludible del Dibujo Artístico que el alumnado conjugara el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa, que favorecería la consecución de una conciencia visual y el desarrollo del deleite en la experiencia estética ante cualquier manifestación cultural o artística.

#### 2.2. Competencia específica 2.

Realizar dibujos a mano alzada, bocetos y encajes, de acuerdo con los fundamentos de la proporción, la composición y la percepción visual, interpretando la realidad y expresando ideas, sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

#### 2.2.1. Descripción de la competencia

Esta competencia busca desarrollar en el alumnado la capacidad de interpretar la realidad o expresar ideas propias a través del dibujo a mano alzada, integrando en este hecho los conceptos de proporción, composición y percepción visual.

A través de la experimentación práctica, el alumnado aprendería a incorporar e integrar los distintos fundamentos de la proporción, la composición y la percepción en su identidad artística personal. El desarrollo de esta competencia promovería la adquisición de recursos para representar propuestas gráficas de manera sensible mediante el desarrollo de bocetos, croquis y apuntes a mano alzada y al natural.

Durante el primer curso el alumnado se desenvolvería con el dibujo a mano alzada para la representación de ideas, conceptos o emociones, y trabajaría sobre los fundamentos de la composición y de la percepción visual a partir de obras de referencia, bidimensionales o tridimensionales.

En el segundo curso el alumnado profundizaría en el trabajo del boceto y el dibujo a mano alzada, transfiriendo los aspectos fundamentales de esta fase inicial del