

Este tipo de evaluación permite el rediseño o la creación de actividades que se adapten al ritmo real de aprendizaje del grupo, logrando con ello la optimización del proceso y la motivación del alumnado.

Los alumnos y alumnas también participan del proceso de evaluación cuando son conscientes de sus progresos, de cómo aprenden y de qué objetivos alcanzan. Para que esto sea posible es necesario informar al alumnado de forma clara de qué tiene que hacer, cómo se espera que lo haga y cuándo lo tiene que hacer, por lo que las actividades que se les presenten deben facilitar esa información por adelantado. El uso de rúbricas de evaluación para las tareas, proyectos y situaciones de aprendizaje puede ser muy útil para este propósito, pero se debe tener en cuenta que sean simples y descriptivas. Se puede animar al alumnado de esta etapa a usar rúbricas de autoevaluación, portafolios, diarios de aprendizaje, etc., si ello pudiera ayudarlo a ser consciente de qué aprende y qué objetivos alcanza. Las indicaciones y la información directa que recibe el alumnado del docente lo ayudan a conocer aquellos aspectos susceptibles de mejorar y la forma de hacerlo para alcanzar los objetivos.

Por último, la evaluación global del proceso implica que el docente, con la ayuda de los estudiantes, reflexione sobre cómo ha funcionado la programación didáctica de la materia para la consecución de las competencias específicas, si ha contribuido a mejorar las competencias clave, cómo ha sido la selección o diseño de las actividades realizadas durante el curso, etc. Las encuestas para el alumnado y las familias, la observación y retroalimentación mutua entre docentes, el intercambio y valoración de actividades, las aulas abiertas, los diarios docentes, fichas de valoración de la programación y de los indicadores de logro y las rúbricas son instrumentos de enorme utilidad para la evaluación de la práctica docente que se recomienda que sea realizada tanto por el propio docente (autoevaluación), como por sus iguales (coevaluación) y por parte del alumnado y familias (heteroevaluación). Esa información debe ser utilizada para el rediseño de la programación o las actividades, valorar la posibilidad de adoptar otras metodologías o estrategias metodológicas o simplemente para seguir con el diseño utilizado si los resultados han sido buenos.

Dado que la evaluación es un proceso continuo, la información a los estudiantes y sus familias debe ser continua para que sea posible abordar las dificultades o mejorar la actitud con la intención de que el resultado final sea que cada uno de los alumnas y alumnas sea más competente y mejores ciudadanos y ciudadanas europeos del siglo XXI.

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 autocritico. 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 las competencias clave y los objetivos establecidos 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 cámaras estenopeicas de fabricación propia, hasta teléfonos móviles, 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.

El apartado dedicado a las orientaciones metodológicas y para la evaluación propone algunas indicaciones que se pueden seguir en el diseño de las situaciones de aprendizaje.

Las líneas principales para el desarrollo de la materia se esbozan en los distintos epígrafes que conforman estas orientaciones, que tienen en cuenta aspectos como la necesidad de que el aula sea un espacio flexible en el que se fomente el trabajo con medios digitales; la importancia de que las actividades que se planteen impliquen la iniciativa y la creatividad y fomenten una autonomía progresiva del alumnado; o el requisito de que se apliquen metodologías activas aplicadas a la práctica de la producción audiovisual. Se aportan ideas, ejemplos e indicaciones sobre todo ello. Los dos epígrafes finales están dedicados a la evaluación, y en ellos se contempla tanto la evaluación del aprendizaje, en la que es conveniente hacer partícipe al alumnado a diversos niveles, como la de la práctica docente, aportándose indicaciones sobre sus fundamentos y los diferentes tipos de evaluación, así como sus métodos e instrumentos.

Competencias específicas

1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo 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.

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 imágenes fotográficas 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 creación fotográfica y audiovisual. En el proceso, el alumnado debe reflexionar sobre la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica, 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 al partir de un acercamiento informado.

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

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.

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 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. Para ello, es conveniente emplear la

práctica de la fotografía como medio de aproximación a través del cual asimilar algunas de las nociones técnicas y formales básicas del lenguaje audiovisual.

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 último término, 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.

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

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.

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.

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

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.

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 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 autocritica, 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.

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

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

- 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.
- 1.4 Descubrir perspectivas diferentes de la creación fotográfica y audiovisual, analizando las múltiples posibilidades de resolución que estos medios pueden plantear ante una misma situación y comprendiendo la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística.
- 1.5 Identificar las diferentes funciones de la imagen representada (simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.), analizando el papel que desempeña en cada caso y valorando e integrando el enriquecimiento que su pluralidad supone para la sociedad.

Competencia específica 2.

- 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 fotográfica y 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 Experimentar en el proceso de creación fotográfica y audiovisual, integrando las tecnologías digitales en el proceso creativo e identificando ambos lenguajes como un medio para explorar el entorno y expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos.
- 2.4 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.

Competencia específica 3.

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 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, favoreciendo la participación de todo el equipo, e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4.

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.

Saberes básicos

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

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.
- El cartel y el cómic. Relaciones e influencias con la fotografía y el audiovisual.
- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- La fotografía en sus diversos campos: publicidad, moda, prensa, retrato, etc.
- 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, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.

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

- La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones).
- Características propias de la imagen fotográfica en relación a otras imágenes fijas. El encuadre en la imagen fija.
- Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo. La ilusión del movimiento y la continuidad.
- Conceptos básicos sobre iluminación.
- Composición para imagen fija y en movimiento.
- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- Retoque digital.
- Funciones de la imagen audiovisual. Herramientas analíticas para la recepción crítica de los mensajes audiovisuales.

C. Narrativa audiovisual.

- El guion literario. Fases de elaboración. La narración de la imagen en movimiento: escena y secuencia dramática. La escaleta.
 - El guion técnico y el *storyboard*.
 - Los géneros cinematográficos.
 - Diseño de personajes y casting.
 - La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
 - La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas. Integración de sonido e imagen: diálogos, voz en off, efectos de sonido, música, etc.
 - El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
 - Los lenguajes de la televisión y la publicidad. La radio ante la incorporación de la imagen.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

- 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, grabadoras y mesas de sonido, equipo de iluminación.
- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
- Principales softwares 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. Derechos de imagen.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia de Cultura Audiovisual se plantea desde una perspectiva teórico-práctica que permita al alumnado interpretar de manera autónoma los estímulos audiovisuales que recibe, además de elaborar sus propias producciones audiovisuales desde una solvencia con el medio que le posibilite incorporarlo de modo plenamente consciente en su repertorio de recursos expresivos. Esto se podrá conseguir a través de situaciones de aprendizaje variadas y con diversos grados de complejidad, que requieran la activación integrada de los conocimientos, destrezas y actitudes de la materia. Estas situaciones se plantearán a partir de metodologías activas, de las que se abordarán algunos ejemplos en los siguientes epígrafes. Resulta igualmente importante llevar a cabo una evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje que haga partícipe al alumnado y que propicie la mejora de la práctica docente.

Organización de tiempos y espacios

Un enfoque de la educación por competencias llevado al aula precisa de un cambio en cuanto a la organización del espacio de trabajo, que debe tener consecuencias también en la metodología aplicada. En esta nueva disposición, el aula donde se imparte la materia ha de cumplir, siempre que sea posible, una serie de requisitos derivados del propio currículo de Cultura Audiovisual. En primer lugar, es importante que el espacio sea accesible, bien iluminado y cómodo, y que atienda a los requisitos de la prevención de riesgos laborales aplicados a las prácticas que se van a realizar en él. Por otra parte, ha de ser un espacio que permita atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado y otras ajenas, facilitando su interacción y participación en los procesos de trabajo y evitando la exclusión. Igualmente, resulta necesario fomentar tanto el trabajo individual como el grupal, de modo que el espacio y el

mobiliario deben posibilitar sistemas rotatorios en la actividad. Además, el aula de Cultura Audiovisual ha de ser un espacio en el que se impulse el trabajo con medios digitales, favoreciendo el uso de herramientas y recursos para grabar y editar de los que pueda disponer el alumnado con cierta facilidad, como el teléfono móvil, el ordenador portátil o las tabletas.

La distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, establecerá previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinará unos tiempos y unos recursos y se los comunicar al alumnado, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es conveniente un cierto margen de flexibilidad.

Organización de actividades y propuestas didácticas

La experiencia perceptiva de toda clase de manifestaciones audiovisuales permite al alumnado la identificación de sus cualidades plásticas, formales y semánticas, cuya interrelación constituye la sintaxis propia del lenguaje audiovisual. La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión contribuyen a este análisis, y son directrices básicas en el diseño de las situaciones de aprendizaje. En ellas, el trabajo ha de ser orientado para que el alumnado elabore sus propias conclusiones, exponga y argumente sus ideas y opiniones, formule explicaciones e hipótesis, plante soluciones a problemas concretos, tome decisiones, etc., teniendo siempre presente la necesidad de una aproximación crítica a las manifestaciones audiovisuales a las que está expuesto en su entorno de manera cotidiana.

El Diseño Universal para el Aprendizaje debe ser el eje en torno al cual se organicen las propuestas didácticas de la materia. Con este fin, se pueden implementar estrategias diferentes que se ajusten a la diversidad del alumnado, tanto en la presentación de las actividades como en los procedimientos de resolución de las mismas, utilizando distintos lenguajes (verbal, escrito, gráfico o audiovisual), empleando las herramientas, técnicas y recursos propios de la materia y haciendo hincapié en las posibilidades del entorno digital.

El enfoque competencial de la materia, a través de cuatro competencias específicas que han de trabajarse de forma conjunta e interrelacionada, implica establecer un desarrollo coherente de sus enseñanzas, introduciendo los conocimientos técnicos y teóricos a medida que la práctica los vaya demandando.

Por otra parte, las características de la materia de Cultura Audiovisual requieren que las actividades que se planteen impliquen la iniciativa y la creatividad. Es interesante que los alumnos y alumnas partan de una idea inicial para madurarla y llegar a proponer y realizar diversos proyectos. Con tal fin, es necesario motivarles y hacerles aportar nuevas soluciones, poniendo en juego capacidades y habilidades de todo tipo, como las requeridas para elaborar un plan de rodaje, preparar unas plantas de cámara, hacer el desglose de un guion o dibujar un *Storyboard*.

Para ello, resulta muy interesante establecer grupos de alumnos y alumnas en forma de equipos de rodaje. Al considerarlos como una organización social a pequeña escala con un objetivo común, se promueven valores compartidos, buenas prácticas cívicas y el respeto por la diversidad, lo que habilita a sus integrantes para el ejercicio de una ciudadanía activa y responsable al servicio de la comunidad. Para su buen funcionamiento, el equipo requiere de un modelo de liderazgo democrático y una organización precisa, en la que cada miembro se responsabilice de la tarea asignada y colabore activamente con el resto. Además, la emulación a la escala del aula de un equipo de rodaje profesional ayuda al alumnado a identificar las posibilidades que el medio audiovisual puede ofrecerle en el ámbito laboral.

Otro aspecto a tener en cuenta es la mutabilidad del entorno digital asociado al medio audiovisual, tanto en el aspecto tecnológico como en el relativo a los formatos y los contenidos. En consecuencia, es conveniente que el trabajo en el aula se adapte a esta característica para evitar que el alumnado lo perciba como fuera de contexto y al margen de la realidad. Por tanto, es necesario actualizar los ejemplos, los conocimientos y las actividades en todos los aspectos, así como acercar a los alumnos y alumnas a toda clase

de manifestaciones audiovisuales contemporáneas, reflejando una realidad viva y cambiante.

Además, atendiendo al carácter instrumental del lenguaje audiovisual en el entorno del arte contemporáneo, puede resultar interesante plantear algunas actividades que exploren la relación de este lenguaje con distintas manifestaciones artísticas, abordándolo desde diferentes puntos de vista y sistemas de comprensión. Si a este aspecto se le añade la condición vehicular del lenguaje audiovisual en la transmisión de toda clase de informaciones, resulta manifiesta la importancia de la asimilación crítica de sus principios por parte del alumnado, contribuyendo a su inserción en la sociedad como ciudadanos y ciudadanas, por lo que también se pueden potenciar las actividades que consideren este aspecto.

Finalmente, es muy motivador para el alumnado mostrar su trabajo a otras personas ajena al grupo del aula, algo que se puede conseguir mediante la difusión de las producciones audiovisuales que se realicen, valorando siempre la idoneidad de los contenidos y teniendo en cuenta el respeto del derecho a la imagen. Esto puede materializarse por múltiples vías (internet, exhibición pública dentro o fuera del centro educativo, etc.), permitiendo evaluar la recepción del público y trabajar con el alumnado el respeto a las opiniones ajenas o el ejercicio de la autocritica.

Autonomía progresiva del alumnado

Un proceso de aprendizaje significativo resulta realmente eficaz cuando los nuevos contenidos se integran en las estructuras cognoscitivas previas del alumnado. De esta forma, las nuevas adquisiciones se fundamentan sobre competencias adquiridas anteriormente, conformando un aprendizaje realmente operativo. Así pues, el diseño de la materia propone un modelo en el que los resultados del aprendizaje redunden en una autonomía cada vez mayor de los alumnos y alumnas, para lo que es necesario que ambos aspectos estén conectados. Por ello, es adecuado que se planteen actividades que vayan aumentando en dificultad conforme avance el curso y en las que se promueva que el alumnado sea capaz de resolver por sí mismo las distintas situaciones que se planteen, una vez asimilados los aprendizajes necesarios para hacerlo en actividades anteriores.

Como primer paso en la secuencia lógica de las actividades de enseñanza-aprendizaje, es conveniente trabajar el análisis de las cualidades del lenguaje de la imagen fija y el audiovisual a través de toda clase de manifestaciones de ambas disciplinas. Tras esto, el alumnado puede aprender a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global por medio del conocimiento de su historia y el acercamiento a producciones tanto de su cultura como de otras diferentes. A partir de aquí, es posible progresar hacia la autoexpresión mediante la elaboración de producciones audiovisuales sencillas, en las que prime la expresión y la comunicación de ideas, opiniones y sentimientos. Finalmente, el alumnado deberá ser capaz de plantear y organizar colectivamente y de manera autónoma producciones complejas, para lo que tendrá que seleccionar y utilizar competentemente las herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, determinando previamente las características de estas producciones a partir de las del público al que piense destinarlas, así como del propósito de la obra.

Aprendizaje activo basado en la práctica de la producción audiovisual y adaptado al alumnado

Las competencias específicas de la materia están diseñadas para que su consecución responda a una progresión basada en las situaciones de aprendizaje. Para ello, es conveniente que se realicen propuestas didácticas que busquen el equilibrio entre la dimensión productiva y la reflexiva y crítica, indispensable para dotar de solidez a aquella.

Las metodologías expositivas pueden resultar útiles para presentar informaciones, panoramas generales y síntesis sobre determinados aspectos, aunque se recomienda no hacer un uso abusivo, ya que fomentan los comportamientos pasivos en el alumnado. Por otro lado, en el desarrollo de las competencias que implican usar información, aplicar técnicas, utilizar herramientas tecnológicas, afrontar y resolver problemas reales, valorar distintos puntos de vista, producir ideas u organizar equipos de trabajo, por ejemplo, es

imprescindible que se utilicen metodologías activas, de modo que el alumnado se convierta en agente destacado de su propio proceso de aprendizaje. Entre las mismas, pueden hallarse el aprendizaje invertido, el pensamiento visual (*o visual thinking*), el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje-servicio, etc.; todas ellas aplicables a las actividades que se deben plantear en la materia, relacionadas con el análisis de textos audiovisuales, la organización de rodajes y la planificación de la puesta en escena para producciones audiovisuales. Estas metodologías favorecen diversos objetivos pedagógicos de Cultura Audiovisual, como el desarrollo del pensamiento espacial, la participación de los alumnos y alumnas, su implicación con el entorno o la activación del sentido de la responsabilidad.

El desarrollo de la capacidad de trabajar en equipo es también muy importante en esta materia, y para ello, resulta conveniente utilizar metodologías que impliquen el aprendizaje colaborativo y una convivencia armónica en el aula, incrementándose así la solidaridad y la aceptación de los compañeros y compañeras, además de favorecerse el proceso de identificación de las habilidades propias y las del resto, indispensable para llevar al cabo el reparto de tareas funcional que requieren los proyectos colectivos como los que se plantean en Cultura Audiovisual, entre los que destacan los rodajes de diversas producciones audiovisuales. Al planificar las actividades, ha de tenerse en cuenta que la metodología de trabajo y los sistemas de información deben adaptarse para atender la diversidad. Así pues, la figura docente valorará las características de cada equipo en general y de cada alumno o alumna en particular, adoptando medidas que, por un lado, atiendan a las diferencias más frecuentes en el aprendizaje de esta materia, como pueden ser la mayor o menor facilidad en la formalización del pensamiento espacial o la habilidad en el manejo de herramientas tecnológicas, y por el otro, permitan ajustar la intervención educativa a los estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado. La variedad de las tareas de aprendizaje que se propongan, una planificación de estas que incorpore distintos niveles de tratamiento –profundización o refuerzo– sobre un mismo aspecto o que deje cierto margen de elección al alumnado, así como la combinación de trabajo en equipo y trabajo individual, pueden proporcionar algunos instrumentos y referencias para intervenir educativamente desde la diversidad.

Por último, hay que considerar la importancia del entorno digital en la aplicación de estas metodologías, tanto integrando sus herramientas en el aula para la presentación de los elementos curriculares, como proporcionando al alumnado una amplia variedad de formas de acción y de expresión del aprendizaje en torno a la movilización de los conocimientos, destrezas y actitudes, al tiempo que se le ofrecen diversas formas de participación y de implicación.

Evaluación del proceso de aprendizaje

La evaluación competencial pretende que el alumnado interprete, analice y aplique a lo que le rodea la información que posee, de manera que conecte conocimientos, destrezas y actitudes con situaciones reales. Se trata, por tanto, de evaluar su capacidad para aprender, ser competente, saber resolver problemas, experimentar, buscar soluciones en equipo y adquirir rutinas de pensamiento y de trabajo, entre otras. Para esto, es necesario conocer el punto de partida de los alumnos y alumnas, de modo que la evaluación inicial se plantea como una herramienta que permitirá al profesorado construir nuevos conocimientos sobre los esquemas previos del alumnado. Dicha evaluación se puede efectuar aplicando diversos recursos, como, por ejemplo, la realización, al comienzo del curso, de una actividad de análisis globalizadora que permita identificar el grado de familiarización del alumnado con la mayor parte de los elementos característicos del lenguaje audiovisual, para, a partir de los resultados obtenidos, ajustar la programación y seleccionar las estrategias didácticas más adecuadas. Esto mismo se puede aplicar a lo largo del curso en momentos puntuales de cara a preparar aspectos concretos de la materia.

Los instrumentos de evaluación han de ser variados y adaptables a cada propuesta didáctica y a los diferentes ritmos de aprendizaje, de acuerdo con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, y han de ser útiles para analizar, de una forma objetiva, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para llevar a cabo un sistema de evaluación formativo, reflexivo y compartido, ha de realizarse un diseño planificado de los instrumentos, incluyendo un tiempo dedicado al mismo en el planteamiento inicial de las actividades. Es