



Criterio 2.1. Adquirir hábitos y técnicas destinadas al cuidado de la voz y del cuerpo como instrumento vivo.

Criterio 2.2. Desarrollar la escucha activa mediante la realización de ejercicios técnicos, lectura musical e improvisaciones de mayor complejidad, reforzando la autoestima y la autoconfianza.

### **Competencia específica 3.**

Criterio 3.1 Demostrar interés por perfeccionar la técnica y la expresión vocal y corporal con el fin de abordar piezas de mayor complejidad y de mejorar el resultado final del conjunto en la interpretación del repertorio seleccionado.

Criterio 3.2. Desarrollar la escucha activa en el seno del trabajo coral con el fin de aportar soluciones técnicas y expresivas, mostrando empatía y respondiendo de manera creativa e imaginativa a las aportaciones de otros.

Criterio 3.3. Mejorar la eficacia, la precisión técnica y la expresividad, adecuando la participación en el coro al servicio del conjunto y a las directrices de la dirección.

### **Competencia específica 4.**

Criterio 4.1. Diseñar, de manera colaborativa, proyectos artísticos innovadores, creativos y multidisciplinares, que pongan en práctica los recursos musicales adquiridos y tengan en cuenta las limitaciones y condicionantes existentes.

Criterio 4.2. Participar, con iniciativa, responsabilidad y conciencia de grupo, en el montaje de proyectos escénicos, asumiendo alguna de las funciones de la producción e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.

Criterio 4.1. Realizar actuaciones en público en diferentes contextos, mostrando una actitud escénica adecuada y respeto por el aprecio y las opiniones de los asistentes.

## **CULTURA AUDIOVISUAL**

Hoy en día vivimos en un mundo bombardeado constantemente por mensajes audiovisuales. La interacción entre los ciudadanos y este se realiza por medio de una pantalla en la que aparecen imágenes y donde se reproducen sonidos. El ocio se canaliza en gran parte a través de mensajes audiovisuales, cine, televisión, internet, etc. Todos estos mensajes tienen en común que utilizan un lenguaje específico, siguiendo el esquema de la comunicación, compartiendo una sintaxis, unos códigos y unos contextos. La materia de Cultura Audiovisual pretende dotar al alumnado de las herramientas necesarias para que sea capaz de decodificar de manera correcta estos mensajes que le llegan por diferentes medios, facilitándole el ejercicio de una



ciudadanía democrática activa y el conocimiento de otras realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes y evolución.

El alumnado no solo es sujeto pasivo en esa comunicación, sino que es parte activa del proceso, y por eso la materia de Cultura Audiovisual lo capacitará para que pueda realizar sus propias narraciones audiovisuales, originales y alejadas de los estereotipos predominantes, afianzando en él el espíritu emprendedor con creatividad, flexibilidad e iniciativa. El escapar de los formatos predominantes en plataformas y redes que, de una forma u otra, alienan y condicionan su libertad creativa, teniendo en cuenta todos los factores que intervienen en el proceso, contribuirá a que el alumnado utilice con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

Con el desarrollo de su propia producción audiovisual se llevan a cabo fases de información e investigación, donde afianzará hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal; de reflexión y análisis, con los que comprenderá los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y algunos de los métodos científicos y tecnológicos de la modalidad del bachillerato de artes; de expresión de opiniones y adopción de posicionamientos, que fomentarán actitudes de respeto, responsables y comprometidas, y, finalmente, de búsqueda de soluciones propias, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico, con lo que afianzará su espíritu emprendedor con creatividad, flexibilidad e iniciativa. Será necesario que el alumnado se interroge sobre la situación a la que se enfrenta, para lo que deberá investigar sobre las soluciones de otros creadores audiovisuales, en lengua castellana o en otros idiomas, promoviendo esto la adquisición de fluidez en la expresión y comprensión tanto en la lengua propia como en otras lenguas.

El análisis de diferentes producciones audiovisuales también le aportará la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, además de facilitarle el enriquecimiento de sus propias creaciones al desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. Igualmente, la práctica audiovisual hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, colaborando en la consolidación de su madurez personal, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad.

Durante la etapa anterior, todo el alumnado en general cursó Educación Plástica Visual y Audiovisual, y, algunos en particular, Expresión Artística. Con ambas, el alumnado realizó un acercamiento al universo audiovisual en el que ahora se profundizará con Cultura Audiovisual, como materia de modalidad del Bachillerato de Artes. Igualmente, desde esta materia se mostrará una serie de opciones relacionadas con lo audiovisual que podrán servir de orientación en la elección de futuros estudios superiores, como puede ser el grado de Comunicación Audiovisual, lo que podrá formar parte de su futuro desarrollo vital, personal, social y profesional.

En lo que respecta a los elementos que componen el currículo de la materia de Cultura Audiovisual, se estructuran como se expone a continuación.

En primer lugar, se indican las competencias específicas que el alumnado debe adquirir tras cursar la materia, y que están planteadas para que el alumnado sea capaz de valorar el mundo audiovisual, su legado y valor histórico. También deberá ser competente para analizar y utilizar los mensajes en diferentes formatos como un medio con el que expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, crítica y contextualizada. Otra competencia que deberá adquirir es la de incorporar en el proceso creativo la aceptación tanto de sí mismo como de la otredad, basada en experiencias vitales, y atribuir las cualidades plásticas, técnicas, estéticas y semánticas de las técnicas, a los recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, así como realizar de manera eficaz y ordenada, individual o colectivamente, producciones audiovisuales completas, y comunicar públicamente las ideas, opiniones y sentimientos que de forma creativa y personal. El conjunto completa las competencias específicas del alumnado en torno a esta materia.

En segundo lugar, se exponen las conexiones existentes entre las competencias específicas de Cultura Audiovisual entre sí, con las de otras materias y con las competencias clave. Estas conexiones nos facilitan una visión de conjunto de cómo contribuirán a adquirir el adecuado perfil competencial que se espera a la finalización del Bachillerato.

En tercer lugar, se detallan los saberes básicos que el alumnado debe movilizar para adquirir las competencias específicas y a su vez alcanzar los objetivos de Bachillerato, unos saberes que se han estructurado en cuatro bloques que versan sobre la historia de la fotografía y el audiovisual, los elementos formales de la imagen fija y secuencial, la expresión y narrativa audiovisual y la producción audiovisual, con sus técnicas y procedimientos.

En cuarto lugar, se presentan las situaciones de aprendizaje, que permitirán al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje fotográfico y audiovisual, utilizando desde cámaras estenopeicas fabricadas por el alumnado, hasta teléfonos móviles, aros de luz y ordenadores, pasando por todo el equipamiento propio de una producción audiovisual. Deberán ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. Su complejidad aumentará gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora.

Por último, los criterios de evaluación, relacionados con cada una de las competencias específicas, constituyen una referencia para valorar el grado de adquisición y el nivel de desarrollo competencial que se espera que alcance el alumnado tras cursar la materia de Cultura Audiovisual.

Con todo ello, en la materia de Cultura Audiovisual se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, en la que se valore la diversidad personal y cultural, la innovación y los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, sus lenguajes y sus herramientas tanto analógicas como digitales, con pensamiento crítico, ético y responsable. El alumnado deberá aprender a comunicarse por medio del lenguaje audiovisual y aceptar la idea de fracaso como una oportunidad de aprendizaje, asumiendo y regulando la incertidumbre y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de producciones audiovisuales cada vez más perfeccionadas, lo que implica que la capacidad creadora pueda fluir sin obstáculos técnicos que la condicionen.

El análisis y la evaluación de todo este proceso le ayudará a tomar conciencia de cómo el lenguaje audiovisual puede ser una herramienta de conocimiento y de resolución pacífica de conflictos que, a su vez, favorecerá la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos, colaborando en el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión.

Cualquier producto audiovisual, en su condición de medio de expresión y comunicación, pude dar cabida a la comunicación de diversos tipos de mensajes en los que se puede incluir consejos para una vida saludable, el fomento del respeto al medioambiente o un consumo responsable. Asimismo impulsa en el alumnado el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parte de recursos propios y referentes culturales y artísticos específicamente audiovisuales, creando una sensación de confianza en el conocimiento como motor de desarrollo, implicándolo emocional e intelectualmente en el lenguaje que define nuestra época y adquiriendo un compromiso como ciudadanía del futuro, tanto en el ámbito local como global.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda producción audiovisual toma verdadero sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, desarrollando la humildad, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, contribuyendo a la construcción de su proyecto vital, personal, profesional y social.

## **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 consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.



Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. Una reflexión sobre la continua exposición a narraciones audiovisuales de cualquier tipo permitirá que el alumnado realice su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas. Esta ha de facilitar, además, el establecimiento de barreras éticas y responsables sobre el uso y abuso de las tecnologías de la información y la comunicación en las creaciones audiovisuales.

El conocimiento de la historia y la evolución tecnológica, durante las décadas que separan la invención de la fotografía de la invención del cinematógrafo en 1895, resulta indispensable para entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual. Desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía, el alumnado será capaz de apreciar su evolución. La contextualización de diferentes producciones audiovisuales a través de la comparación entre las épocas donde se originaron con la actual redundará en un mejor conocimiento de su evolución y su contribución al avance de la sociedad, tomando conciencia de la importancia de su conservación y preservación para seguir difundiéndose.

La búsqueda de los diferentes enfoques que han ido tomando las producciones audiovisuales a lo largo de la historia y el uso que se ha hecho de los mismos, en sus diferentes facetas, como elemento democratizador de la cultura o como herramienta de propaganda bélica, pasando por el entretenimiento y el adoctrinamiento político, permitirá que aflore en el alumnado una mirada crítica que asiente su compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión.

Los mensajes audiovisuales actualmente nos llegan en diversas clases de formatos y en cualquier momento y situación. Su disfrute puede verse alterado por el contexto en el que se realice. Así un video musical no se disfrutará plenamente en una consulta médica ni un sketch de humor será apreciado dentro de una discoteca.

El contexto del aula es propicio para que se analicen los mensajes y se descubra su significado, identificando y conociendo su mutabilidad, complejidad y multitud de formatos y cómo pueden convertirse en objetos de disfrute con los que el alumnado vaya construyendo su identidad cultural y social.

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.

Tras cursar la materia, el alumnado será capaz de apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de su historia. Será capaz de explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de productos visuales y audiovisuales de distintos estilos, géneros, formatos y culturas descubriendo las reglas y los códigos por los que se rigen. También realizará interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual con criterio estético propio y de forma activa, comprometida y respetuosa.

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

La finalidad última de cualquier lenguaje es la comunicación de ideas, opiniones y sentimientos. La materia de Cultura Audiovisual ayudará a que el alumnado adquiera la capacidad de utilizar sus producciones audiovisuales usando diferentes recursos y formatos, de manera individual o grupal.

El autoconocimiento y la aceptación de uno mismo es esencial en el trabajo creativo. Por ello una producción audiovisual donde se utiliza la propia imagen como recurso y que transmita la honestidad hacia uno mismo implicándose de manera íntegra en ella hará que fluya un complicidad dual, autoría-público, y supondrá un acercamiento en el proceso comunicativo entre el emisor y el receptor. Una mirada introspectiva amplia, consciente y reflexiva fomentará la producción de una obra artística significativa. Esa mirada introspectiva y a la vez de proyección hacia el exterior, original y personalmente planteada, significativa para los demás, la hará más atractiva.

Un aspecto competencial esencial para el alumnado es saber diseñar sus producciones audiovisuales con el objetivo de que la capacidad de comunicación y la calidad de sus producciones sean óptimas, siempre desde la ética y el respeto a los demás. Por ello resulta fundamental que el alumnado sea capaz de actuar con rigor, adaptándose tanto al medio como al público receptor independientemente del contexto educativo y de los medios con que se cuente en el centro.

Tras cursar la materia, el alumnado será capaz de diseñar producciones audiovisuales que representen ideas, opiniones y sentimientos propios partiendo de un tema previo e incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión. Evaluará 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 las manipulaciones y reflexionando sobre el respeto a la propiedad intelectual y los derechos de autoría. También realizará producciones audiovisuales utilizando la propia presencia en la imagen y el valor diegético de la banda sonora, empleando la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.

3. Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), realizando creaciones audiovisuales de forma colectiva y desenvolviéndose adecuadamente en circunstancias diversas.

La realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente un proceso complejo, que ha precisado la participación de muchas personas 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. La facilidad de acceso a la tecnología digital ha modificado esto en gran medida, hasta el punto de que en el contexto del aula y del centro educativo resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida a formatos más habituales en otras disciplinas y en otras formas de expresión artística de producción menos compleja que la del audiovisual estándar. Permite convertir el aula de Cultura Audiovisual en un plató en miniatura donde movilizar los saberes propios de la materia para que, con un carácter abierto y de fácil lectura para el espectador, se aborden temas vinculados con los retos del siglo XXI.

El lenguaje audiovisual es interdisciplinar por naturaleza, lo que permite al alumnado la creación de producciones audiovisuales que involucren diferentes medios de expresión. Desde la gestación de la idea hasta la obtención de la pieza terminada es preciso desarrollar 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, por lo que el alumnado debe ser capaz de sustituir unos elementos por otros. El entorno digital ha dado lugar a que las herramientas, procedimientos y técnicas audiovisuales se multipliquen exponencialmente. Su conocimiento y correcta aplicación le permitirá valorar el resultado final de la obra y de todas sus fases de desarrollo.



Por último, es importante que el alumnado aporte a esta experiencia lo que ha de ser una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados, lo que implica ser responsable en el consumo de materiales fungibles, así como generar la mínima cantidad de residuos posible.

Tras cursar la materia, el alumnado formará sus propios equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades de cada participante y repartiendo las tareas desde el criterio y el respeto. Planificará 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 afrontando positiva y resolutivamente los imprevistos. Igualmente demostrará flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido. Asimismo, realizará producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias y finalmente valorando el trabajo colaborativo para conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

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.

Las técnicas y los lenguajes empleados en el proceso creativo de las creaciones audiovisuales son muy amplios, así como sus características plásticas, estéticas y expresivas, lo que facilita a su autor, en este caso el alumnado, una cantidad casi infinita de posibilidades; de ahí la importancia de que actúe de manera consciente e informada del público al que quiere dirigirse.

Esta pluralidad de hipotéticos planteamientos permitirá al alumnado planificar y realizar proyectos audiovisuales en los que, dentro del contexto del aula, adecue el lenguaje, los medios técnicos y el formato para que le faciliten expresar con emoción y compromiso aspectos que le ocupan y preocupan como ciudadanos del siglo XXI, tales como el respeto al medio ambiente, los hábitos de vida saludables y, sobre todo, su compromiso en el ámbito local y global.

Las diferencias entre una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por youtubers, 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.

Muchas son las oportunidades en las que las producciones audiovisuales del alumnado pueden visualizarse en público, si bien cada tipo de producto audiovisual consigue llegar al público de distinta manera, por lo que hay que establecer el canal de difusión más apropiado en cada caso. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellos, identificando los más adecuados 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. No siempre el trabajo mostrado es del gusto de todas las personas, por lo que es importante que el alumnado sea capaz de reflexionar y aprender sobre las reacciones que su obra ha generado en el público, con honradez, de manera abierta y respetuosa, desde la autocrítica. Un buen análisis de las situaciones más desfavorables capacitará al alumnado para comprender su propio entorno y decidir cómo movilizar los saberes adquiridos con el fin de crear un trabajo audiovisual capaz de dialogar con sus contemporáneos.

Tras cursar la materia, el alumnado justificará la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, teniendo en cuenta el tipo de público al que se quiere dirigir, y escogerá las vías de difusión más adecuadas para sus producciones, considerando su propósito, valorando las posibilidades existentes de manera crítica e informada, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría. También analizará 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.

## **CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS**

Un análisis detallado de las competencias específicas de la materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

La materia de Cultura Audiovisual propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de las técnicas y el lenguaje fotográfico y cinematográfico. Este aprendizaje

aporta al alumnado un modo de expresión más. Recuperando el concepto de comunicación, en el que un emisor envía un mensaje a un receptor, dentro de un contexto, utilizando un código determinado, se pueden establecer ciertas conexiones entre las diferentes competencias específicas de la materia.

La competencia del emisor pasa por utilizar la creación audiovisual como un medio para comunicar ideas (competencia específica 2), reconociendo las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes creaciones visuales (competencia específica 1), considerando y utilizando todos sus aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3) y reflexionando sobre las reacciones del público de forma abierta y respetuosa (competencia específica 4).

El mensaje construido de forma individual o colectiva consistirá en producciones audiovisuales completas, considerando y utilizando todos sus aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3), para así utilizar el audiovisual como un medio con el que expresar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa (competencia específica 2).

Es obvio que el código que utiliza el mensaje comprende los aspectos esenciales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas (competencia específica 1) con un conocimiento activo de las principales técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual (competencia específica 3).

De la misma forma, el receptor será competente en analizar los mensajes en diferentes formatos (competencia específica 2), forjando una percepción crítica en la búsqueda de enfoques novedosos, involucrándose de forma proactiva, democrática y libre en su conservación y generando una actitud positiva hacia el medio audiovisual (competencia específica 1).

Todo esto contextualizado, como parte de un proceso de socialización y construcción personal consciente que evolucione de manera creativa hacia el conocimiento y el respeto a la diversidad, hace que toda creación audiovisual se alimente de experiencias vitales en su vertiente más humanista, incorporando en el proceso creativo la aceptación, tanto de sí mismo como de la otredad, aumentando de ese modo la autoconfianza y la empatía (competencia específica 3).

En lo que respecta a las conexiones de Cultura Audiovisual con otras materias, ya se apuntaba en la introducción que se pretende dotar al alumnado para que sea capaz de interactuar con el constante bombardeo de mensajes audiovisuales. Esto sugiere una conexión clara con el aprendizaje de cualquier lenguaje. Así pues, las competencias de esta materia están íntimamente relacionadas con las competencias específicas de las materias lingüísticas. Las competencias específicas 1 y 3 de la materia de Cultura Audiovisual engarzan con las de Lengua Castellana y Literatura y sirven como ejemplo para ver cómo fluyen de manera paralela en el

proceso de aprendizaje, y de esta forma hacer al alumnado competente en la producción, tanto de textos audiovisuales como escritos y orales. La competencia específica 1 de nuestra materia también encontrará una conexión directa con Lengua Castellana y Literatura, facilitando a los protagonistas del proceso comunicativo la comprensión y el análisis de los mensajes recibidos, con sentido crítico, diferenciando los contextos para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos.

Igualmente, y como no puede ser de otra manera, las materias específicas del Bachillerato de Artes, tienen muchos elementos en común. Por ejemplo, en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño, tanto la materia de Cultura Audiovisual como la materia de Proyectos Artísticos permiten capacitar al alumnado para que, a través de la incorporación en el proceso creativo de la aceptación tanto de sí mismo como de la otredad, se refuerce la autoestima y la empatía hacia los demás. La planificación de las fases de realización de una producción audiovisual u obra artística son competencias planteadas para el alumnado de Técnicas de Expresión gráfico Plásticas y el de Cultura Audiovisual (competencia específica 3). Fundamentos Artísticos pretende al igual que Cultura Audiovisual (competencia específica 2) que el alumnado sea capaz de expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa.

En la vía de Música y Artes Escénicas, se puede observar cómo la materia Historia de la Música y de la Danza busca la reflexión sobre manifestaciones musicales y escénicas, y del conocimiento y análisis de sus especificidades en cada época histórica, conectando directamente con la reflexión consciente y crítica sobre la importancia del legado histórico de las manifestaciones audiovisuales que plantea la competencia específica 1 de Cultura Audiovisual. La materia de Coro y Técnica Vocal utiliza los soportes audiovisuales para producir proyectos artísticos de manera que permitan visibilizar la cultura y valorar la importancia de la música vocal en el desarrollo de oportunidades inclusivas (competencia específica 3) y desde Análisis Musical se busca que el alumnado desarrolle proyectos musicales, mediante diversos soportes y técnicas audiovisuales y sonoras, introduciendo la música en proyectos artísticos multidisciplinares (competencia específica 5).

La materia Movimientos Culturales y Artísticos de Bachillerato General plantea su competencia específica 7 en términos paralelos a la competencia específica 2 de Cultura audiovisual, ya que ambas proponen alcanzar la capacidad para realizar producciones novedosas y personales, que aumenten la diversidad cultural, amplia y abierta.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia plurilingüe se mejora utilizando el lenguaje audiovisual como medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos reconociendo los contextos diferentes en los que se

producen y valorando la libertad de expresión como base fundamental en su creación, lo que hace al alumnado competente para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

La comunicación pública de esas producciones audiovisuales por parte del alumnado, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, le permitirá participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales para mejorar en la competencia en comunicación lingüística, además de considerar tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender e impulsar su competencia emprendedora.

La toma de conciencia por parte del alumnado de cómo el lenguaje audiovisual es una herramienta de conocimiento y de resolución de problemas, que, a su vez, favorecerá la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos, le permitirá actuar como ciudadano responsable, participando en la vida social y cívica, lo que potenciará el desarrollo de la competencia ciudadana.

De igual forma, la comprensión de los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones audiovisuales, a través de la reflexión consciente en torno a la importancia de su legado histórico, permitirá contrastar y promover los aspectos singulares y el valor social del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, favoreciendo el desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales.

El diseño de productos audiovisuales actuales, identificando e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, contribuirá a que sea competente en el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales, propiciando la consecución de la competencia digital. Hacerlo de manera eficaz y ordenada, individual o colectivamente, teniendo en cuenta todos sus aspectos (interpretación, planificación, grabación, edición, etc.) ayudará al desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Finalmente, la realización de una producción, en este caso audiovisual, debe ir acompañada de una memoria económica de costes y presupuesto de ejecución, lo que obviamente se hace mediante el apoyo matemático para dar solución a esa necesidad, evaluándose, además, conforme a criterios de sostenibilidad, lo que contribuirá a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.



## SABERES BÁSICOS

Durante el proceso de adquisición de competencias específicas de la materia de Cultura Audiovisual, el alumnado necesitará movilizar saberes básicos que le permitan afrontar con criterio propio los retos del siglo XXI, tales como el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital en la que se imbrica directamente la materia, la adopción de posturas personales en sus producciones que fomenten el respeto al medio ambiente, los hábitos de vida saludables, la resolución pacífica de los conflictos y el consumo responsable. De la misma manera, podrá llamar la atención entre sus iguales con sus producciones en las que reivindique la equidad y la inclusividad y donde condene las desigualdades, la violencia de género y el acoso escolar.

Cabe señalar que la elección de saberes se ha realizado para que el alumnado, a través de su desarrollo, consiga la adquisición de las competencias específicas de la materia y contribuya a la adquisición, junto con el resto de materias, de las competencias clave, que completarán su perfil competencial al finalizar Bachillerato. Los saberes se han escogido teniendo en cuenta un equilibrio entre el carácter conceptual del audiovisual, su contexto histórico y su análisis formal, el carácter procedimental de las técnicas de expresión y de la narrativa audiovisual y el carácter actitudinal de la implicación emocional que el alumnado ha de plasmar en la exposición final de sus producciones.

Desde un punto de vista meramente disciplinar, los saberes se han seleccionado para que, partiendo de la contextualización de la materia, se vayan poco a poco introduciendo elementos de análisis tanto estéticos como formales. Otros saberes facilitarán que el alumnado conozca los elementos formales del lenguaje audiovisual, sus usos y sus finalidades expresivas. El conocimiento del proceso audiovisual y su estructura, el desarrollo de técnicas y procedimientos analógicos y digitales, que culminará con la realización de una producción audiovisual íntegra, completan la relación de saberes básicos de la materia.

Los bloques de contenido en los que se han agrupado los saberes básicos, se ha realizado conforme al orden secuencial de desarrollo a lo largo del curso. Así en el primer bloque o bloque A, se realiza un recorrido por la historia de la imagen fija que da paso a la imagen secuencial. De esta forma se produce una contextualización de las imágenes, para un alumnado que ha nacido en una época en la que las imágenes forman parte de su cotidianidad.

En el bloque B se propone profundizar en los elementos formales de las imágenes, de forma que el alumnado se familiarice con el código y la sintaxis del lenguaje audiovisual, es decir, con los elementos gramaticales esenciales de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual, lo que comprende desde las formas geométricas básicas hasta el color, pasando por todo lo que define al plano, como la angulación o el movimiento, sin olvidar aspectos técnicos intrínsecos al medio, como la exposición, la profundidad de campo, el enfoque, etc.

En el bloque C se expondrán las diferentes fases que comprende el proceso de la creación audiovisual, desde la idea, pasando por la narrativa, el guión literario, el guión gráfico, el guión técnico hasta la puesta en escena. Asimismo se realizará la primera aproximación al valor expresivo del sonido y el montaje o edición.

Por último, en el bloque D se han seleccionado aquellos aspectos técnicos que posibiliten la realización de una producción audiovisual completa y permitan poner en práctica todo lo aprendido y desarrollado en los demás.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

**Bloque A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales. Apreciación estética y análisis formal.**

| <b>1.º Bachillerato</b>                   |  |
|---|--|
| A.1. Historia de la fotografía y el cine. | A.1.1. Orígenes de la fotografía y el cinematógrafo: pioneros y pioneras en los avances tecnológicos y evolución de ambos medios.  |
|   | A.1.2. Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos representantes.  |
|   | A.1.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.  |
| A.2. Formatos audiovisuales.              | A.2.1. Formatos audiovisuales (corto, medio y largometraje de ficción; corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, <i>fashion film, spot</i> , vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales...). Análisis de sus aspectos formales. |
|   | A.2.2. El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.  |

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

| 1.º Bachillerato   |  |
|--|--|
|  | B.1.1. Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara. |
| B.1. Técnicas y principios de la composición fotográfica en cine y series. | B.1.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.  |
|  | B.1.3. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.                     |
|  | B.1.4. Conceptos básicos sobre iluminación   |
|  | B.1.5. Simbología y psicología del color. Uso por grandes fotógrafos y cineastas.    |
| B.2. El retoque digital.   | B.2.1. El retoque digital.   |
|  | B.2.2. Análisis de posibilidades.  |

**Bloque C. Expresión y narrativa audiovisual.**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| C.1. Guión cinematográfico. | C.1.1. El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. |
|                             | C.1.2. El guion técnico.  |
|                             | C.1.3. El guion gráfico o storyboard.   |
| C.2. Puesta en escena.      | C.2.1. Localizaciones y decorados.  |
|                             | C.2.2. Caracterización.   |
|                             | C.2.3. Interpretación.  |
| C.3. Banda sonora.          | C.3.1. La banda de sonido: perspectiva sonora.  |
|                             | C.3.2. Posibilidades expresivas.  |
| C.4. Postproducción.        | C.4.1. El montaje. Evolución, gramática y sintaxis.   |
|                             | C.4.2. La postproducción.   |

**Bloque D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.**

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| D.1. Equipos y fases de trabajo. | D.1.1. Equipos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara, arte.                                  |
|                                  | D.1.2. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.  |
|                                  | D.1.3. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas. |
|                                  | D.1.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.                                       |

|  |  |
|--|--|
| D.2. Medios técnicos de realización.       | D.2.1. Cámara y accesorios.  |
|  | D.2.2. Microfonía.   |
|  | D.2.3. Equipo de iluminación.  |
| D.3. Grabación de sonido.                  | D.3.1. Sonido sincrónico.  |
|  | D.3.2. Sonido recreado.  |
| D.4. Software de edición.                  | D.4.1. Edición de video.   |
|  | D.4.2. Edición de audio.   |
| D.5. Difusión de contenidos audiovisuales. | D.5.1. Redes sociales.   |
|  | D.5.2. Salas comerciales.  |
|  | D.5.2. Espacios de exhibición alternativos.                                    |
|  | D.5.3. Festivales cinematográficos.  |
|  | D.5.4. Plataformas en línea.   |
|  | D.5.5. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.       |
|  | D.5.6. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales. |

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos a la materia de Cultura Audiovisual.

Las situaciones de aprendizaje deben ser relevantes para movilizar competencias clave y específicas a partir de los desafíos del siglo XXI, conectando con los intereses, necesidades, experiencias y conocimientos previos del alumnado para conseguir aprendizajes significativos. Estas situaciones pueden constituir un punto de partida perfecto para la concienciación propia y ajena sobre la sostenibilidad y el consumo responsable, la coeducación, la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la resolución pacífica de conflictos, la interculturalidad y la convivencia. Además, la colaboración con otras materias facilita enriquecer el desarrollo competencial con experiencias multidisciplinares.

Las propias experiencias de los alumnos y alumnas facilitarán el diseño de situaciones de aprendizaje individualizadas y colaborativas en las que cada cual pueda expresar sus intereses y motivaciones, solicitando ayuda si fuera necesario, tanto del docente como de sus iguales, contribuyendo así a la creación de un clima de confianza que mejore el entorno emocional del aula, donde los aprendices se sientan seguros y respetados, así como de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje en general.



En la creación de situaciones de aprendizaje se debe promover la combinación de actividades que permitan al alumnado aprender a ser responsable de sus decisiones, a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo, así como a desarrollar una actitud crítica sobre la cantidad de información audiovisual que nos llega desde los medios digitales. La participación y realización de actividades y proyectos como son festivales de cine, exposiciones, muestras y semanas culturales favorezcan la motivación, la implicación y el disfrute individual y grupal.

Se facilitará la integración de actividades y experiencias audiovisuales a través del uso de metodologías activas que promuevan la reflexión al crear situaciones de aprendizaje a partir de experiencias cercanas a su realidad que les motive a esforzarse y a descubrir nuevos horizontes en su aprendizaje, así como a desarrollar herramientas para evaluar conscientemente su progreso.

Será importante distinguir situaciones entre la creación de piezas audiovisuales con voluntad propia, sobre todo de expresión personal, de aquellas con unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo más próximo.

Las habilidades comunicativas en esta materia son esenciales, por eso se establecerán situaciones en las que el alumnado avance en su propio conocimiento y le permita afrontar con autonomía producciones más complejas. Para lograr una verdadera inclusión y compensar desigualdades relacionadas con las diferencias individuales, será importante que se diversifique al máximo la elección de distintos recursos que faciliten diferentes formas de representación y expresión de la información. Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) garantizan el enfoque inclusivo a la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje dentro de la materia.

El carácter específico de esta materia hace que el aprendizaje resulte atractivo para el alumnado, ya que le permite adquirir códigos de comunicación muy variados, con más conocimiento y competencias del que le produce el hecho de subir videos o fotografías a la red, al utilizar de manera creativa y eficaz recursos tecnológicos accesibles.

De igual forma, estas situaciones de aprendizaje fomentarán el uso del lenguaje audiovisual como medio de expresión de emociones, ideas y pensamientos con respeto y en entornos comunicativos basados en el principio de una convivencia democrática.

La creatividad y expresividad debe ser una parte indiscutible del diseño de las situaciones de aprendizaje. El hecho de que el objetivo final sea la creación de una producción y su exhibición en público, permitirá crear estrategias individuales o colectivas de acuerdo con sus propios criterios de creación artística, estilos de expresión y características de edición y montaje.



Las tecnologías de la educación ocupan un lugar de primer orden en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje en esta materia, puesto que permite la consecución de competencias digitales, tan necesarias para afrontar algunos de los retos del siglo XXI.

El docente desempeñará una labor de guía y facilitador del proceso educativo, planificando diferentes estrategias que ayuden al estudiante a ser autónomo y proporcionando el andamiaje necesario según las distintas necesidades de los aprendices.

La evaluación formativa constituye un elemento de retroalimentación individual y colectiva para la mejora del aprendizaje y de la enseñanza. En este sentido, debe promoverse la heteroevaluación, la coevaluación entre iguales y junto al profesorado y la autoevaluación a partir de procedimientos e instrumentos variados.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.

Criterio 1.2. Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.

Criterio 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.

### Competencia específica 2.

Criterio 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.

Criterio 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.

Criterio 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 la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.



### **Competencia específica 3.**

Criterio 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades requeridas, repartiendo las tareas con criterio de forma razonada y respetuosa.

Criterio 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.

Criterio 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

Criterio 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, 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.

### **Competencia específica 4.**

Criterio 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, con una mirada inclusiva.

Criterio 4.2. Difundir el resultado final de una producción audiovisual seleccionando los canales más adecuados, 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 autoría.

Criterio 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 las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

## **DIBUJO ARTÍSTICO**

El dibujo es una técnica de representación y comunicación que ha variado técnicamente desde sus orígenes porque se han ampliado con el tiempo sus posibilidades expresivas y los materiales que se utilizan. Si se considera el dibujo como una forma de representar e interpretar