

Diseño
F. Actitudinales.
Profesiones vinculadas con los ámbitos del diseño.
Pensamiento crítico.
Reconocimiento del error como forma de mejora.
Rigor en la realización y/o ejecución de los trabajos. Precisión, claridad y limpieza en los trabajos y actividades.
Sostenibilidad medioambiental.
Actitud ética ante la propiedad intelectual, usos responsables.

CULTURA AUDIOVISUAL

La materia de Cultura Audiovisual, dota al alumnado de unas herramientas válidas y suficientes para el procesado correcto y crítico de la información audiovisual que le llega por múltiples vías. Tanto por la vía de expresión artística contemporánea, como por la vía de comunicación mediática que caracteriza a nuestra época. La Cultura Audiovisual también pretende que el alumnado sea capaz de realizar producciones audiovisuales, tanto de expresión personal, como para unos destinatarios previamente definidos. Todo ello dentro de una experiencia compleja de trabajo colaborativo, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos. Igualmente pone en marcha el pensamiento divergente y creativo del alumnado, propiciando el enriquecimiento de su identidad personal y cultural.

En referencia a la contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave, favorece en mayor o menor medida el desarrollo de todas ellas, dado su carácter diverso e integrador, lo cual favorece un aprendizaje holístico y competencial. En primer lugar, tanto la Competencia en comunicación lingüística como la Competencia plurilingüe siempre están presentes, puesto que la cultura audiovisual es un lenguaje universal. Así mismo, la materia desarrolla plenamente la competencia de Conciencia y Expresión Culturales, vehiculando a través de la práctica audiovisual las propias experiencias y emociones experimentadas por el alumnado. Además, el uso de las herramientas digitales como herramientas eficaces en la producción de creaciones visuales y audiovisuales, paralelamente favorece el desarrollo de la competencia digital de manera crítica, segura y responsable, respetando la privacidad y la sostenibilidad.

La competencia STEM conlleva entre otros conceptos la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluida la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social, algo que va intrínseco a la creación artística.

En cuanto a la competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender, durante en proceso de creación aprenderá a ser responsable de sus decisiones, a hacer suya la idea del fracaso como aprendizaje, a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo, a tener un pensamiento crítico y a dar importancia a la innovación. Además, en el proceso creativo y su desarrollo contribuyen a potenciar en el alumnado el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Al mismo tiempo, la materia ha de insistir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano. A su vez, el alumnado se convierte 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, su inteligencia emocional. Así mismo se trabaja: la creación de proyectos sostenibles, el consumo eléctrico responsable y la seguridad en el trabajo, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

En cuanto a la estructura de la materia, se han establecido seis competencias específicas, que se definen como aquellos aprendizajes competenciales a los que esta área contribuye. Las dos primeras hacen referencia al papel de espectador del alumnado. Fomentan el conocimiento, la comprensión y análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y sociedades, desde la perspectiva de género y diversidad cultural. Esto contribuirá a su conocimiento y a su conciencia del patrimonio audiovisual global; al desarrollo del pensamiento divergente, así como el respeto a la libertad de expresión, el discurso crítico, y la asimilación de lenguajes utilizados para generar su discurso más adelante.

Las siguientes competencias se centran en el papel creador del alumnado, hacen referencia a la utilización de la creación como medio de expresión, tanto individual, como colectiva, lo que implica un autoconocimiento y la comprensión del otro. La planificación, el conocimiento y la aplicación de técnicas y recursos audiovisuales, así como la importancia del trabajo colaborativo. La última competencia específica hace referencia a la difusión de la producción audiovisual y la evaluación del proceso de producción como el resultado final.

El grado de adquisición de las competencias específicas se determina a través de los criterios de evaluación planteados, que marcan el nivel de exigencia de dicha competencia.

Los saberes básicos se dividen en seis bloques: A-Generales B-Imagen. C-Historia de la fotografía y el audiovisual: de Daguerre a la realidad virtual. Apreciación estética y análisis formal. D-Elementos formales de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual. Capacidad expresiva de la imagen fija y la imagen en movimiento. E-Expresión y narrativa audiovisual. F-La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje fotográfico y el audiovisual, utilizando todos los medios disponibles. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad.

El objetivo último de esta materia es facilitar al alumnado un encuentro con la creación audiovisual, impulsando en él 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, implicándolo emocional e intelectualmente en el lenguaje que define nuestra época.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, a través de una mirada consciente, curiosa, respetuosa y crítica de diversas formas de narración fotográficas y audiovisuales para ampliar su imaginario, y promover la conservación del patrimonio audiovisual.

El conocimiento de la historia y la evolución de la fotografía, resulta indispensable para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redunda a su vez en un conocimiento mejor, más tolerante y respetuoso de las sociedades que les dan origen. El alumnado, trabajando este aspecto, descubre las respuestas alternativas y creativas que se generan ante un mismo interrogante, ayudando al desarrollo del pensamiento creativo y divergente y entendiendo la diversidad cultural como fuente de enriquecimiento, factores que ayudan a construir su identidad personal y cultural. También entiende la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial, formándose con todo ello en el pensamiento crítico.

El alumnado, actualmente, está expuesto a un enorme número de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales de todas clases. Los estímulos visuales (entendidos como imagen fija) son continuos, pero los audiovisuales resultan definitorios de nuestra época (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales, formatos televisivos...) A partir de una mirada consciente, curiosa, respetuosa y crítica hacia este fenómeno, construye su propio discurso crítico y una personalidad artística. Igualmente, con la asimilación y utilización de la terminología y vocabulario específico ayuda a mejorar su capacidad de comunicación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1.

2. Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales, reconociendo el lenguaje, elementos técnicos, procedimientos, contextos y la función presente en ellas, para fomentar el deleite estético, construir su identidad cultural y desarrollar una mirada sobre el mundo empática y tolerante.

En la creación de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados. Es importante que el alumnado asimile dichas técnicas y lenguajes y vea esta pluralidad como riqueza.

Un trabajo de análisis, de identificación y diferenciación de los lenguajes y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) y los distintos resultados que proporcionan permite la comprensión de los mensajes fotográficos y audiovisuales en toda su complejidad. Además de profundizar en la importancia de los contextos de producción, valorarlos como vehículos transmisores de opiniones, sentimientos y pareceres, Dicho análisis le permite, la construcción de una mirada sobre el mundo empática, despojada de prejuicios y tolerante, desarrollando su respeto por la libertad de expresión y la comprensión del otro, así como el deleite estético y la construcción de su identidad cultural.

Entre los ejemplos analizados se debe incorporar la diversidad cultural y la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas realizadas por mujeres.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

3. Conocer y experimentar, con progresiva autonomía, con las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos y competencias necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, para integrarlos y utilizarlos en la planificación y realización de un proyecto.

Una de las características definitorias del lenguaje audiovisual contemporáneo es su necesidad de adaptación a la mutación permanente de sus formatos y a la multiplicación exponencial de los procedimientos, herramientas y técnicas para su creación a la que da lugar el entorno digital. El alumnado debe conocer e identificar los recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, para lo que es importante que experimente e innove con ellos, de modo que pueda profundizar activamente en sus enormes potencialidades creativas y aprenda a desenvolverse autónomamente en diferentes situaciones y circunstancias de producción.

De este conocimiento del lenguaje audiovisual y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades del mencionado entorno digital, del que son inseparables en nuestros días, surgirá la posibilidad real de la creación por parte del alumnado de producciones audiovisuales que sean el fruto de una expresión personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CE1, CCEC4.2.

4. Utilizar la producción audiovisual, de forma creativa y crítica, como medio de expresión, empleando su propia imagen como un recurso, aceptándose a sí mismo y al otro, para aumentar su autoconocimiento, autoconfianza y empatía.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos. En consecuencia, la facultad de comprender el entorno, el autoconocimiento y generar empatía resulta ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

El autoconocimiento es esencial en el trabajo creativo. Sin una mirada hacia dentro que abarque, asimile y comprenda tanto lo mejor como lo que menos nos guste de lo que encontramos, resulta imposible producir una obra artística significativa. El alumnado debe comprender que cada error es un paso hacia un éxito futuro, por modesto que este sea, que no se podría explicar sin aquél, y que, en este camino, el conocimiento de uno mismo resulta una herramienta indispensable. También en cuanto que abre la puerta para la comprensión del otro, aspecto igualmente esencial para generar una obra que signifique algo para los demás.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM2, CD2, CPSAA1.1, CC1, CCEC3.1, CCEC 3.2

5. Realizar de forma individual o colectiva, producciones audiovisuales, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas, teniendo en cuenta sus destinatarios y adoptando criterios de sostenibilidad, para valorar las oportunidades que ofrecen, plantearse retos y construir una personalidad artística, amplia y diversa.

El lenguaje audiovisual se continúa caracterizando por su naturaleza “interseccional”, ya que implica particularidades de las artes escénicas, el arte digital, etc. Así pues, el alumnado debe afrontar el reto de la creación de producciones audiovisuales involucrando en ellas una serie de acercamientos a otros medios de expresión, imbricándolos en el proceso pautado y ordenado que caracteriza a la producción audiovisual. Desde la gestación de la idea hasta la pieza terminada, tendrá que pasar por un proceso que requiere; orden y constancia; asumir responsabilidades; empatía y valoración de diferentes puntos de vista; criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto; Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de dichos proyectos...

Esta experiencia deberá aportar una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados. La consecuencia de esta aproximación del alumnado a la producción audiovisual será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes profesiones, oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC4.1, CCE4.2.

6. Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.

La producción audiovisual carece de sentido si no llega al público, y alcanza toda su potencialidad cuando, además, consigue afectar de un modo u otro. Para hacerlo, existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, resultando las de acceso más sencillo a día de hoy aquellas que proporciona internet. Es necesario que el alumnado evalúe 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.

Aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. Es importante que el alumnado conozca el mayor número de ellas, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, para lo que deberá aprender a evaluar las reacciones de los receptores de su obra, siempre de manera respetuosa y autocritica.

En el proceso, determinará qué métodos de producción se adaptan mejor a cada tipo de producto audiovisual, y de qué manera consigue llegar al público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM 4, CPSAA1.1, CPSA1.2, CC1, CC3, CE3, CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cultura Audiovisual
Competencia específica 1.
1.1. Valorar el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con curiosidad y respeto, sobre sus características y función en la sociedad, descubriendo las respuestas alternativas que generan ante un mismo interrogante.
1.2. Analizar críticamente diversas formas de narración fotográficas y audiovisuales, entendiendo y argumentando de forma activa y respetuosa los cambios que se han producido a lo largo de la historia, utilizando correctamente el vocabulario y la terminología específica, y valorando la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano.
Competencia específica 2.
2.1. Comparar narraciones audiovisuales de diferentes sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas, facilitando su respeto a la libertad de expresión y la comprensión del otro.
2.2. Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas y producciones audiovisuales, identificando los lenguajes y elementos técnicos, los contextos en los que se han creado y la intencionalidad de sus mensajes, valorando el deleite estético y la mirada empática y tolerante sobre el mundo.
Competencia específica 3.
3.1. Experimentar e innovar, con progresiva autonomía, en el proceso de la producción audiovisual, planificandola de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
3.2. Realizar una producción audiovisual de manera creativa, utilizando correctamente y de forma innovadora los medios y habilidades necesarios y buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.
Competencia específica 4.
4.1. Desarrollar propuestas de trabajo audiovisual con una intención expresiva y comunicativa personal y creativa, asumiendo el error como oportunidad de mejora e integrando en su ejecución la autocritica y la necesidad de comunicación y comprensión del otro.
4.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.
Competencia específica 5.
5.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con la cultura audiovisual, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.
5.2. Planificar una producción audiovisual sostenible, asumiendo responsabilidades, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa, comprendiendo los retos planteados y la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.

Cultura Audiovisual
5.3. Crear una producción audiovisual sostenible individual o grupal, abierta y colaborativa, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado que amplíe su personalidad artística.
Competencia 6.
6.1 Exponer el resultado final de una producción audiovisual, utilizando de manera crítica, segura y responsable las herramientas digitales, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.
6.2 Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

SABERES BÁSICOS

Cultura Audiovisual
A. Generales
Afianzamiento del pensamiento creativo divergente y crítico.
Valoración de la diversidad como fuente de riqueza cultural y artística.
Promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico
El medio audiovisual como herramienta de conocimiento de la sociedad despojada de prejuicios y tolerante.
Desarrollo del deleite estético y el espíritu emprendedor e importancia de la innovación.
Afianzamiento del autoconocimiento, autonomía, autocrítica, humildad y la comprensión del otro.
Reconocimiento del error como forma de mejora y aprendizaje.
Identificación de profesiones, oportunidades vinculadas con la cultura audiovisual.
Responsabilidad y toma de decisiones.
Empatía y valoración de diferentes puntos de vista.
Utilización de manera crítica, segura y responsable de herramientas digitales, respetando la protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
B. Imagen
Definición. Percepción visual. Desarrollo, función y clasificación.
Sintaxis visual y elementos de la imagen.
Equilibrio entre plano e imagen. Elementos dinámicos. Tamaño, formato, escala y proporción.
C. Historia de la fotografía y el audiovisual: de Daguerre a la realidad virtual. Apreciación estética y análisis formal.
Orígenes de la fotografía y el cinematógrafo: pioneros/as en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios.
Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos/as representantes.
Diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.
Formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.
D. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.
Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
Conceptos básicos sobre iluminación.
Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.