



También en el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Para lograr la competencia de análisis serán condiciones necesarias reafirmar los hábitos de lectura, estudio y disciplina y dominar, tanto en su expresión oral como escrita, las lenguas de aprendizaje del alumno.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone implicarse, de varias maneras y en diferentes contextos, en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del papel que desarrollamos en la sociedad.

El análisis crítico y estético de obras audiovisuales, para después compartir la propia, permite expresarse de forma oral, escrita o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos, participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa o argumentar las opiniones, capacidades propias de la competencia clave en comunicación lingüística.

La búsqueda avanzada y con criterio de la información necesaria para lograr esta competencia específica, así como la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, son capacidades de la competencia clave digital.

Analizar ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral a través de las artes escénicas y adoptar juicios propios y argumentados ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad remiten a la competencia clave ciudadana.

Además, en el entorno de la competencia clave personal, social y aprender a aprender, esta competencia específica requiere comparar, analizar, evaluar y sintetizar datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de manera autónoma y mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto.

2.4. Competencia específica 4

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

2.4.1. Descripción de la competencia 4

El desempeño de esta competencia debe permitir al alumnado participar en la dinámica creativa de las artes audiovisuales y movilizar simultáneamente su imaginación y su pensamiento divergente y convergente.

Diseñar implica estar abierto a los estímulos para la creación y aplicar ideas, imágenes, emociones, sensaciones o sentimientos evocados por el estímulo. La creación audiovisual necesita explorar las diferentes formas de transmitir las ideas creativas mediante los elementos y códigos, y la capacidad de trasponerlos en imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonidos, aprovechando el potencial artístico de los elementos multimedia en las producciones y su impacto sobre los receptores.

Para llevar a cabo una creación audiovisual, individual o colectiva, habrá que conocer los elementos, técnicas, procesos, comunes y específicos, de los diferentes lenguajes y experimentar con estos. Hacer uso de las propias experiencias personales y elegir los elementos más significativos en relación con la intención creativa y perfeccionar los métodos para utilizarlos.

Todo esto aboca necesariamente a la planificación de la creación audiovisual como proyecto artístico para ser compartido públicamente.

Planificar incluye la elección creativa de ideas y elementos significativos, establecer convenciones para gestionar el grupo de forma integradora y respetuosa, organizar de manera coherente y eficaz el material fotográfico, cinematográfico o artístico en general, así como las fases del proceso, la gestión del tiempo y la revisión constante de estos para hacer ajustes y perfeccionar, si es necesario, la creación.



Las producciones audiovisuales del alumnado deberían intentar transmitir la propia percepción de la realidad y reflejar la búsqueda de la autenticidad, originalidad y expresividad. También deberían reflejar el desarrollo de los intereses afectivos, cognitivos, sociales y culturales propios, sin olvidar la doble posibilidad de trabajo individual y colectivo y la importancia de la interacción y la cooperación entre las personas del grupo.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, ya que supone seleccionar e integrar con creatividad varios medios, apoyos y técnicas para diseñar y planificar proyectos artísticos.

Adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a la producción cultural o artística, utilizando lenguajes, técnicas, herramientas y recursos diversos y valorando tanto el proceso como el producto final.

Por otro lado, esta competencia específica se sitúa en relación con la competencia clave emprendedora por el hecho de llevar a cabo un proceso de creación y toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos, estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido como una oportunidad para aprender.

La distribución en un grupo de tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según los objetivos inherentes con una buena planificación de un proyecto, en este caso audiovisual, forman parte de las capacidades que requieren la competencia clave personal, social y aprender a aprender.

Así mismo, la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando los derechos de autoría para ampliar los recursos y generar nuevo conocimiento, lo serán de la competencia digital.

Independientemente de que la competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber, está especialmente vinculada a una competencia específica de diseño audiovisual, teniendo en cuenta la especial relación del lenguaje audiovisual con los usos de la oralidad, la escritura de textos, la dimensión estética del lenguaje y la cultura literaria narrativa y en general.

2.5. Competencia específica 5

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

2.5.1. Descripción de la competencia 5

Esta competencia específica complementa las de investigar, analizar y diseñar en cuanto a la consecución de un producto final en forma de obra o pieza que culmina un proyecto artístico de carácter audiovisual.

La realización de producciones permite experimentar el reto de poner en práctica toda la experiencia audiovisual de manera conjunta.

Los estudiantes tienen la oportunidad de conjugar de manera colectiva todos los elementos artísticos seleccionados previamente de creación al servicio de la expresión final de las ideas, la visión propia del mundo, los valores o los intereses.

Realizar implica seleccionar elementos narrativos, expresivos y plásticos específicos de las artes audiovisuales, integrándolos con creatividad y de forma colaborativa, para diseñar un proyecto que responda a una finalidad determinada.



Plantear la producción permite conocer los conceptos, características y tipologías básicas. Abordar la secuenciación del proyecto, las áreas de trabajo, la técnica, la estética, creativa y de producción, el reparto de tareas y la asunción de roles para la consecución de una pieza audiovisual.

Otra de las posibilidades que proporcionan las tareas para lograr la competencia es entrar en contacto con las diversas profesiones vinculadas a la cultura audiovisual. Entre estas, la dirección de proyectos audiovisuales. Las funciones de la dirección, con todo lo que conlleva dominar todos elementos de la preproducción, el rodaje o grabación, y la postproducción, así como la gestión eficaz del tiempo disponible.

La producción audiovisual, además, invoca la relación con otras materias artísticas, especialmente las artes escénicas, la música y el resto de artes plásticas y visuales, y entender los vínculos entre sus respectivos lenguajes simbólicos y la interacción con elementos tecnológicos multimedia.

La competencia realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa al ayudar al alumnado a adaptar y organizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los retos de producción cultural o artística, valorando el producto final y utilizando todo tipo de lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, además de los corporales o escénicos.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, al llevar a la práctica propuestas audiovisuales, se valoran las diferentes herramientas y lenguajes artísticos para producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplos de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad.

2.6. Competencia específica 6

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

2.6.1. Descripción de la competencia 6

Esta competencia específica complementa la de realización, ya que aborda la difusión posterior de una producción audiovisual.

Describir y comentar su experiencia de creación y planificación e identificar lo aprendido, así como las estrategias y los métodos que han utilizado para transferir el aprendizaje a diferentes contextos, serían capacidades derivadas del logro de esta competencia específica.

Compartir públicamente las creaciones artísticas implica exponerse ante un público diverso, las expresiones de las ideas, las emociones o los sentimientos vinculados a la pieza, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social subyacentes a la obra.

Permite analizar la coherencia entre la intención creativa, la conformación final de la obra y el mensaje audiovisual.

Esta exposición de las producciones audiovisuales se plantea tanto dentro como fuera del centro educativo para permitir la interacción y retroalimentación del alumnado creador con el espectador, tanto el próximo como el más ajeno, dotando de sentido y finalidad a la obra al contrastar el impacto social y potenciar sus valores artísticos y comunicativos. A la vez, se favorece la motivación ante posibles futuros retos profesionales.



Explorar canales y contextos diferentes para la comunicación pública de los proyectos requiere la coordinación con varios agentes, espacios y plataformas de difusión, tanto presenciales como virtuales, además de la utilización de los medios físicos o digitales necesarios.

La comunicación implica la revisión de las decisiones tomadas y contribuye a la evaluación de los procesos de trabajo, la experiencia creativa, teniendo en cuenta principios como el de sostenibilidad, innovación e inclusión o el uso de las metodologías colaborativas para poder aportar propuestas de mejora en producciones futuras.

La competencia comunicar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa, ya que ayuda al alumnado a reflexionar, adaptar y reorganizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a cualquier ejercicio de producción cultural o artística, valorando el producto final a través del uso de todo tipo de lenguajes.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, la comunicación pública implica haber llevado a la práctica propuestas audiovisuales, valorando las diferentes herramientas y lenguajes artísticos en proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplo de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad.

Y también aporta a la competencia emprendedora, ya que implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, la reflexión ética, el pensamiento crítico y constructivo dentro de los procesos creativos y de innovación. Despertar la disposición a aprender, a arriesgar, a tomar decisiones y colaborar para llevar las ideas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor cultural y social.

3. Saberes básicos

3.1. Introducción.

Los saberes básicos siguientes han sido seleccionados como el conjunto de conocimientos necesarios para adquirir y desarrollar las competencias específicas que se han formulado previamente.

La materia alcanza saberes de diferentes lenguajes artísticos, tales como la fotografía, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos o los formatos de otros medios audiovisuales multimedia de difusión por la red.

A través de los conocimientos y la práctica creativa que implican se debería permitir el trabajo para lograr las competencias específicas de la materia.

Las producciones artísticas audiovisuales creadas en el aula se deberían sostener sobre la base de saberes fundamentales para el bagaje personal, social y cultural del alumnado. El profesorado debería enfocarlos con la flexibilidad necesaria para adaptarlos y ampliarlos, si es el caso, con el fin de dar respuesta a las necesidades educativas concretas de su alumnado, su diversidad y las características socioculturales del entorno del centro.

Los saberes se organizan en dos bloques: el primero de ellos, conformado por saberes relacionados con la percepción y análisis de las artes audiovisuales. Una toma de contacto con la idea de la recepción a través del análisis y la comunicación de obras o piezas audiovisuales como elementos para el desarrollo en cuanto que personas críticas y la apreciación del repertorio y patrimonio cultural del entorno del alumnado y del mundo.

Por otro lado, el segundo bloque recoge un conjunto de saberes prácticos y de experimentación indispensables del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y las habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística audiovisual.

3.2. BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

SUBBLOQUE 1.1. PERCEPCIÓN
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C1 y C2.
GRUPO 1. IMAGEN FIJA
Principales etapas de la historia de la fotografía: orígenes, autores, corrientes.
Aplicaciones y géneros fotográficos (artística, documental, científica, publicitaria).
Sistemas tecnológicos fotográficos: corrección técnica y expresiva.
Manifestaciones fotográficas contemporáneas.
GRUPO 2. IMAGEN EN MOVIMIENTO
Elementos en la recepción: información previa, observación, impacto.
Cimientos históricos de las tecnologías del cine y las artes audiovisuales: el proceso hacia la imagen en movimiento.
Evolución e influencia del cine en el contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo. Orígenes, autores, corrientes.
Sistemas tecnológicos audiovisuales: corrección técnica y expresiva.
Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas.
GRUPO 3. MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Características y evolución de los medios de comunicación audiovisual: radio, televisión, medios multimedia actuales, podcast, videos, videojuegos.
Lenguaje, géneros y formatos de la radio y la televisión: características técnicas y expresivas.
Redes y socialización de la información, comunicación y creación.
Lo audiovisual en la sociedad contemporánea: diversidad de medios y entornos profesionales relacionados.

SUBBLOQUE 1.2. ANÁLISIS
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C3.
GRUPO 1. LENGUAJES AUDIOVISUALES
Elementos formales de la imagen y su capacidad expresiva y narrativa. Signos básicos. Luz. Color. Planificación y encuadre. Composición. Tiempo. Sonido. Texto.
Formatos audiovisuales. Aspectos formales.
Códigos específicos audiovisuales: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia.
Manifestaciones audiovisuales contemporáneas.
Vocabulario relativo a los diferentes lenguajes y medios.
GRUPO 2. IMAGEN Y SIGNIFICADO
Patrimonio audiovisual valenciano y de diferentes culturas.
Elementos relativos a la percepción audiovisual: sensación y memoria visual. Percepción de la realidad.
Tipologías, características y funciones de la imagen.
Lectura crítica de imágenes de diferentes épocas, géneros y movimientos estéticos variados.
Dimensión artística, lúdica e ideológica: forma y contenido.
Valores y categorías estéticas. Capacidad expresiva y comunicativa.
Actitudes éticas de creador y receptor.
Redes sociales: comunicación, creación audiovisual y uso responsable.

3.3. BLOQUE 2. CREACIÓN

SUBBLOQUE 2.1. NARRATIVA AUDIOVISUAL
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C4 y C5.
GRUPO 1. NARRACIÓN
Estímulos para la creación. Fuentes y referencias.
Géneros cinematográficos y audiovisuales.
Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
La estructura filmica: plano, escena y secuencia.
El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes.
Montaje audiovisual. Articulación tiempo y espacio.
GRUPO 2. INTEGRACIÓN DEL SONIDO
Relación entre imagen y sonido: tipología, función expresiva del sonido.
Elementos técnicos: grabación y edición de sonido. Sincronía. Recreación.
La música en el cine y medios audiovisuales: conceptos y funciones expresivas.
Montaje audiovisual a partir del sonido.
SUBBLOQUE 2.2. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a la C4, C5 y C6.
GRUPO 1. PLANIFICACIÓN
Tipología de proyectos.
Fases de trabajo: preproducción, rodaje/grabación o toma de imágenes y posproducción.
Equipos y distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.

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

4. Situaciones de aprendizaje

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

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

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

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

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

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

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