PROGRAMACIÓN IMAGEN Y SONIDO

ASIGNATURA: IMAGEN Y SONIDO

NIVEL EDUCATIVO: 2º BACHILLERATO

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS IMAGEN Y DISEÑO

CURSO ESCOLAR: 2024-2025

DOCENTE: MÓNICA CASAR HERNÁNDEZ

INDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO.

3. COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA.

3.1. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS PARA ALCANZAR EL PERFIL DE SALIDA DE LA ETAPA

3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

4.METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

4.1 METODOLOGÍA

4.2 RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

5.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

5.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6. CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA PROMOCIÓN Y RECUPERACIÓN

6.1CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA PROMOCIÓN

6.2 CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

6.3 CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA RECUPERACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROPUESTAS DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

9. ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS EN LA MATERIA DE IMAGEN Y SONIDO.

9.1 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS EN LA MATERIA DE IMAGEN Y SONIDO.

9.2 SECUENCIACIÓN YDISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

10.ACTIVIDADES PARA FOMENTAR LA EQUIDAD E IGUALDAD EN EL AULA

11. RECOMENDACIONES PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA

1. INTRODUCCIÓN

La materia de imagen y el sonido es fundamental para la comprensión de la información en la sociedad actual. La evolución constante de las tecnologías de la información y la comunicación conlleva la creación de nuevas estructuras de mensaje de carácter global que incluyan sonido, imagen y texto. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido, partiendo de un análisis crítico de las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación. Esta materia integra y desarrolla los conocimientos adquiridos en las asignaturas de las distintas modalidades de Bachillerato. Promueve la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos, tanto en el análisis de los mensajes como para la utilización responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de audiovisuales, favoreciendo la adquisición de criterio estético, la sensibilidad artística y la capacidad comunicativa. El alumnado debe ser capaz de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta la no discriminación de las personas con discapacidad y la accesibilidad en la elaboración de los documentos. A través de los contenidos de los bloques 1

(Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales), 2 (Análisis de situaciones audiovisuales) y 7 (Cualidades técnicas del equipamiento de sonido), el alumnado conocerá y valorará los principios conceptuales de la imagen y el sonido para después, a través de los bloques 3 (Elaboración de guiones), 4 (Captación de imágenes fotográficas y de vídeo), 5 (Tratamiento digital de imágenes), 6 (Edición de piezas audiovisuales) y 8 (Diseño de bandas sonoras), ponerlos en práctica en distintos proyectos. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá ser capaz de manejar distintas herramientas en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas. Los contenidos que se desarrollan en los bloques permiten que el alumnado aprenda diferentes recursos, no sólo para crear mensajes, sino para establecer la organización y configuración de equipamientos técnicos necesarios para la captación, la edición y la reproducción de audiovisuales.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO.

Según lo establecido en el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y

discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

3. COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

3. 1. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS PARA ALCANZAR EL PERFIL DE SALIDA DE LA ETAPA

Esta asignatura, por su carácter teórico - práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa 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.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas 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.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con

la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional

propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la

alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el

pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social,cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo

y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos:

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CCEC4.1 Selecciona en integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición CCE4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos valorando tanto el proceso o el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen

3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 1:

CE.IS.1. Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación.

Descripción

El arte secuencial, en sus distintas manifestaciones, está experimentando un crecimiento vertiginoso en esta sociedad global en la que la imagen es la protagonista absoluta de los medios de comunicación. El cómic, los libros ilustrados, las series televisivas, las películas cinematográficas o los videojuegos experimentan una penetración social incomparable a la de ningún otro momento histórico.

En este contexto de transformación de la mediasfera, el alumnado debe manejar con soltura la lectura significativa y el análisis crítico de imágenes fijas y secuenciales, interpretando sus diferentes niveles de significación e intencionalidad, así como cualidades plásticas, técnicas y formales, argumentando desde la justificación de las escenas y acciones seleccionadas, los puntos de vista del observador hasta la importancia del encuadre, sus límites y composición, en enfoque y el fuera de campo, pasando por la significación del color o la tonalidad. Para ello, ha de leer, interpretar y valorar distintos tipos, géneros y formatos de obras, cómics, libros ilustrados, fotorrelatos y animaciones, entre otras producciones de imágenes fijas y secuenciales; dotando así de recursos para apreciar la pluralidad de obras que estos medios han posibilitado a lo largo de distintas épocas, tanto dentro de las

principales corrientes y escuelas como provenientes de otras culturas y mercados.

Así, entre los ejemplos analizados se promoverá la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, incluyendo obras de relevancia realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación. La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de inquietudes artísticas, estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio propio de imágenes secuenciales. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado, mediante el descubrimiento e investigación de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado.

En el proceso, el alumnado debe también reflexionar sobre la historia de estos medios y su implicación en la transformación social, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica y lingüística, deteniéndose en los principales retos y logros del arte secuencial en su intensa historia.

Vinculación con otras competencias

Está relacionada con competencias de carácter analítico de otras materias cercanas, de la misma modalidad u optativas relacionadas, como son: Cultura Audiovisual: CE.CA.1; Dibujo artístico: CE.DA.2, CE.DA.3; Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño: CE.DTAPD.1, CE.DTAPD.3; Diseño: CE.D.1, CE.D.2, CE.D.6; Fundamentos artísticos: CE.FA.1, CE.FA.2, CE.FA.3; Historia del arte: CE.HA.1; Movimientos culturales y artísticos: CE.MCA.1, CE.MCA.3, CE.MCA.4; Técnicas de expresión gráfico plásticas: CE.TEGP.1.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 2:

CE.IS.2. Escribir guion es para obras audiovisuales, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas, recursos y convenciones propias de esta fase previa de la producción de audiovisuales.

Descripción

La producción de obras audiovisuales requiere del trabajo colectivo y coordinado de varias personas y departamentos, a veces incluso trabajando simultáneamente en diferentes localizaciones. Para hacer posible el trabajo coordinado, el guion es la principal herramienta de trabajo, la guía en toda la producción, proporcionando información sobre la historia, los personajes, el presupuesto aproximado, las localizaciones, la duración total y el público al que va dirigido. Con el guion suficientemente resuelto se puede poner en marcha el trabajo, que comienza con la búsqueda de financiación y creando un equipo creativo, que a su vez genera nuevos documentos de trabajo a partir del guion, y sus sucesivas versiones y actualizaciones, que deben ser debidamente distribuidas al personal correspondiente. En este equipo, el miembro más importante es el director, quien da su visión personal a la historia, para lo cual reescribe el guion y supervisa todos los cambios y correcciones, hasta lograr que encaje en la producción, de acuerdo al diseño de la obra que se tiene proyectado. En este proceso, adaptar el texto narrativo y descriptivo del guion literario a un texto gráfico que combine imagen y texto (como el *storyboard* y el guion técnico) o con sonido, como la animática, requiere de un complejo proceso, que puede llevar mucho tiempo, y en el que el director puede trabajar junto con el productor, su equipo artístico e ilustradores hasta dar con el aspecto adecuado de la película, la caracterización de los personajes, la ambientación, la estructura, tono y ritmo de la obra y un largo etcétera de decisiones que conviene establecer en las fases previas de la producción, puesto que una producción mal planteada desde sus inicios es poco probable que logre finalizar adecuadamente. Por tanto, dada su grandísima importancia,

así como la naturaleza colectiva, interdisciplinar e híbrida de las producciones audiovisuales, el guion precisa de algunas reglas y principios comunes que no siempre son requeridas en los guiones para otros medios o lenguajes, pero que en este son de gran relevancia. Este mayor grado de normalización en la escritura de guiones para obras audiovisuales, pues, posibilita y facilita la planificación y puesta en marcha del trabajo de distintas partes de una producción, atendiendo así a necesidades del productor, director, reparto o personal artístico y técnico, entre otros departamentos y personal de las producciones audiovisuales.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se vincula con competencias de materias muy relacionadas en la parte de composición y estructura audiovisual o sonora, como Cultura audiovisual con CE.CA.3, Análisis musical con CE.AM.2 y CE.AM.4 o Artes escénicas con CE.AE.3; y también con competencias de materias de artes plásticas y sistemas de representación del espacio, como CE.DA.6, CE.DA.7 y CE.DA.8 o CE.DTAPD.2 y CE.DTAPD.3.; además de las competencias de Filosofía CE.FI.1 y CE.FI.3.

Dentro de la materia de Imagen y Sonido, esta competencia está estrechamente vinculada con el resto de competencias, CE.IS.1, CE.IS.3, CE.IS.4 y CE.IS.5, puesto que los guiones son piezas clave de toda la planificación audiovisual, desde sus primeras fases centradas en el propio guion hasta la postproducción y, finalmente, su exhibición.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1., CCL.2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 3:

CE.IS.3. Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, valorando la importancia de la función expresiva de la música y del sonido para elaborar bandas sonoras

expresivas y lograr una producción sonora y una ambientación musical óptimas.

Descripción

El sonido –la palabra hablada, la música y los paisajes sonoros ambientales– tiene un papel central en la mayoría de las prácticas comunicativas y mediáticas, incluyendo la interacción cara a cara y las redes digitales. La era digital, donde la oralidad tiene un peso creciente, ha puesto de moda el sonido por su potencial como forma de comunicación, fuente de información y recurso para la acción.

El sonido nos rodea, nos envuelve y nos acompaña en todo lo que hacemos en el día a día, nos informa de la naturaleza, el espacio y la distancia de los objetos y tiene el poder de crear imágenes mentales. La música es el elemento que en mayor medida despierta las emociones, los recuerdos y es capaz de modificar estados de ánimo, porque tiene un procesamiento más emocional que racional. Cuando sonido y música acompañan otras artes, crean una experiencia anímica y sensorial única y muy poderosa.

La sonorización consiste en dar cuenta auditivamente de aquello que se ve en la imagen. Una buena banda sonora está concebida como un elemento estructural inseparable de la imagen, es fundamental para el ritmo narrativo del relato y para potenciar su riqueza semántica. El sonido es relieve, metáfora, información subliminal, es poesía, es emoción… en definitiva, es lo que hace del lenguaje audiovisual el medio más potente para transmitir una historia.

Vinculación con otras competencias

Se relaciona con competencias de materias muy próximas, como Análisis musical con CE.AM.1, CE.AM.2, CE.AM.3 y CE.AM.4, Coro y técnica vocal con CE.CTV.1 y CE.CTV.4, Cultura audiovisual con CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4. Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS4 y CE.IS.5.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 4:

CE.IS.4. Conocer y utilizar las técnicas y procesos en la planificación, diseño y realización de un producto audiovisual, así como aplicar los procesos y recursos técnicos y humanos necesarios para la producción y el rodaje de un producto audiovisual.

Descripción

La producción de obras audiovisuales se caracteriza por ser un tipo de proyecto que requiere de grandes inversiones, de trabajo, de tiempo y económicas. Por ello, la fase de preproducción es clave para establecer una buena planificación que coordine todas las áreas de trabajo y la consecución del mejor resultado final que pueda llevarse a cabo. En la fase de la preproducción, como suele decirse, el tiempo todavía no es dinero. Pronto lo será, cuando comiencen los rodajes, permisos, contratos, adquisición de equipos y un largo etcétera. Es, por tanto, el momento de trabajar sobre las ideas, los bocetos y los guiones para pulir el proyecto.

El guion literario se transforma en bocetos y *conceptsarts* para definir la estética de la obra, de sus personajes, escenarios y localizaciones, vestuario… y en *storyboards* y *animatics*. Esto permite ajustar con precisión la estructura final de la obra, su velocidad y ritmo gracias a la inclusión del sonido sobre la imagen. Las grandes productoras invierten grandes cantidades de tiempo y recursos en esta fase, pues corregir, modificar y mejorar en este momento es mucho más sencillo y rentable que durante el rodaje.

Sobre esta planificación hay que desarrollar el diseño de producción, que abarca todo el aspecto visual, la dirección de fotografía, escenografía, vestuario… y elaborar la planificación en los documentos y registros necesarios, hojas de producción, plan de rodaje, permisos, contratos y todo

aquello que sea preciso, en función de las características y requerimientos de la obra.

Cada proyecto tendrá unos requisitos diferentes, que habrá que prever, planificar y solucionar, en lo referente a la selección del reparto o *casting*, permisos de grabación en las localizaciones, contratación y organización de los equipos y aspectos logísticos, casi siempre complejos y que habrá que trabajar con cuidado y previsión.

Son muchos los departamentos, y con distintos grados de implicación en cada fase, que son importantes durante la producción, por lo que la planificación y los trabajos, en su mayoría colectivos, requieren de una gran capacidad de adaptación e implicación en el proyecto.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se relaciona con: CE.AM.2 y CE.AM.4, CE.CTV.4, CE.CA2 y CE.CA.3, CE.DA.6, CE.DA.7 y CE.DA.8 o CE.DTAPD.2 y CE.DTAPD.3 Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS4 y CE.IS.5.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA1.2, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 5:

CE.IS.5. Analizar y editar producciones audiovisuales, individuales o colectivas, que integren imágenes y sonidos de manera colaborativa, en base a estrategias expresivas narrativas y la consiguiente planificación de los recursos para expresar ideas y sentimientos, evaluando el rigor ético y la idoneidad técnica y formal de los procedimientos y recursos utilizados.

Descripción

La edición es un proceso decisivo en el que, a través de diferentes técnicas, el discurso audiovisual se reescribe y se completa finalmente. Es el momento de ordenar los acontecimientos, de construir espacios, de darle una estructura temporal al relato, de decidir qué papel juega la estética, la expresividad, de sincronizar imágenes y música, y de depurar el sentido del discurso audiovisual. Gran parte del proceso creativo en videoarte tiene lugar en la fase de montaje.

El término postproducción hace referencia a todo el conjunto de procesos que se efectúan sobre el material grabado en la fase de edición: el montaje, efectos visuales, edición del sonido, efectos sonoros, transiciones, títulos, correcciones de color, brillo y contraste, composición, creación de temporalidad, mezcla, etcétera. Para lograr un buen desempeño, hay que conocer las herramientas y posibilidades de los editores de vídeo y analizar las principales corrientes del montaje. La postproducción es el proceso donde técnica, creatividad y reflexión se unen como resultado y aglutinante de todas las anteriores en la elaboración de un producto audiovisual.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se relaciona con CE.AM.2, CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4, CE.D.4, CE.PA.4. Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS4 y CE.IS.5.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

4.METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

4.1 METODOLOGÍA

Al tratarse de una materia que combina teoría y praxis de un modo sistemático y constante a lo largo de los distintos contenidos, el desarrollo de la misma alternará, por lo tanto, las explicaciones teóricas, con la realización de prácticas. El trabajo de los alumnos se desarrollará preferentemente en equipo. Serán organizados en grupos de trabajo, donde asumirán competencias de responsabilidad. La función del profesor en este proceso será la de coordinar las distintas funciones, dinamizar los grupos, y buscar soluciones encaminadas a resolver los problemas que vayan surgiendo. Se favorecerá la autonomía de los alumnos en la realización de los trabajos, al tiempo que se fomentará el desarrollo de la imaginación y de la búsqueda de soluciones creativas. Pueden realizarse actividades de análisis de recursos expresivos en producciones audiovisuales, de técnicas y elementos del lenguaje audiovisual en producciones, propuestas de elaboración de posibles guiones y storyboards, prácticas de captación de fotografía y vídeo, prácticas de edición de imagen, prácticas de edición de contenidos audiovisuales integrando sonido, prácticas de audiodescripción y subtitulación, análisis de elementos técnicos de los equipos de las producciones audiovisuales (cámaras de fotografía, cámaras de vídeo, micrófonos, entre otros), realización de pequeñas producciones audiovisuales, visitas a centros de producción audiovisual en nuestra comunidad, etc. En todos los trabajos el alumnado deberá hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la búsqueda de información, edición, presentación y publicación de la tarea. El proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia Imagen y Sonido, en todos los aspectos que la configuran, está dirigido al desarrollo de todas las competencias del currículo y concierne a las habilidades adscritas tanto al campo humanístico como a las propias del científico-técnico. Por un lado, la comprensión y la valoración de las obras audiovisuales, con sus diferentes códigos relativos a la imagen y el sonido, contribuyen en igual medida al desarrollo de la conciencia y expresiones culturales de la humanidad. De otra parte, la justificación teórica de los contenidos de la materia se ve afectada por cuestiones relacionadas con

la geometría, la simetría, la proporción y a espacialidad, lo cual afecta directamente a la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Dado que el tratamiento integrado de los mensajes basados en la imagen y el sonido necesariamente participa del análisis cognitivo propio de la expresión lingüística individual, la comunicación lingüística se ve reforzada en gran medida. Además, la utilización de soportes electrónicos y los nuevos medios de comunicación implican una actividad social en mutua colaboración que permite concebir el aprendizaje en el marco de un auténtico intercambio comunicativo dentro de la competencia digital al conseguir nuevas fórmulas en la asimilación de contenidos, tanto teóricos como prácticos, en el uso de nuevos formatos de imagen y sonido o el empleo de internet más allá de la mera búsqueda de información. La presentación en público de trabajos y proyectos sirve de retroalimentación al alumnado ya que lo capacitan para juzgar críticamente sus producciones estando en condiciones de aprender a aprender y mejorar los resultados con una metodología práctica diferente. Además, las competencias sociales y cívicas resultan potenciadas al compartir los proyectos con parte o la totalidad de la clase fomentando el respeto hacia las producciones de otras personas y aumentando el grado de compromiso y de responsabilidad con las propias. Finalmente, al representar una idea de forma audiovisual, se promueve la creatividad y la iniciativa mientras que la planificación, la gestión de los recursos, la búsqueda de estrategias y la valoración de los resultados ayuda a su consolidación. Desde este punto de vista, el trabajo en grupo estimula elementos tan necesarios en el futuro mundo laboral como son el sentido de iniciativa, el espíritu emprendedor, el hábito de cooperación o la inteligencia emocional. Las recomendaciones metodológicas que se exponen parten de un enfoque globalizador y deben entenderse como un marco general flexible y útil para el trabajo en el aula pero que ineludiblemente han de adaptarse a las necesidades, características y contexto del alumnado, aprovechando las posibilidades que brinda el entorno, la diversidad de intereses y la interacción con las personas adultas y entre iguales para potenciar su autoestima e integración social. Dado que la materia combina

teoría y praxis sistemáticamente, de tal modo que no se concibe la una sin la otra, el desarrollo teórico debe estar acompañado de la correspondiente realización práctica. Mediante el uso del aprendizaje basado en problemas el alumnado construye el conocimiento con base a sus experiencias previas abordando la cuestión por descubrimiento guiado. Las decisiones tomadas de esta forma tienden a encontrar una solución satisfactoria y así, mediante la práctica, se consigue aumentar los conocimientos consolidando el proceso de formación al saber corregir los propios errores de manera autónoma. Conviene buscar intencionalmente la vertiente lúdica y desafiante de las estrategias metodológicas para invitar a la clase a investigar de manera activa con el objeto de favorecer su implicación en su propio proceso formativo, poniendo a prueba sus habilidades y asumiendo las tareas con un ánimo positivo que aumente las posibilidades de asimilar los nuevos contenidos. Uno de los factores que permitirá el desarrollo eficaz de la materia es el trabajo en equipo. Tanto la disponibilidad de medios como el diseño de proyectos comunes requerirán la organización de grupos de trabajo en los que los alumnos y las alumnas tendrán que asumir competencias de responsabilidad en el trabajo cooperativo. Sería necesario, por tanto, combinar la planificación de tareas (individuales, por parejas y grupales) y secuenciar progresivamente la envergadura de los proyectos. En este sentido, se considera esencial la capacidad de esfuerzo, mejora y perfeccionamiento del trabajo personal y la correspondiente contribución individual al grupo. Del mismo modo, conviene tener prevista la utilización de espacios variados, si es posible, y la flexibilización del espacio disponible habitualmente. Cualquier rincón puede transformarse en una zona de trabajo y la interacción con todos los agentes internos o externos al Centro (docentes, familias, entorno, etc.) son de una importancia apreciable. Asimismo, sería conveniente organizar salidas extraescolares, visitas a museos, exposiciones y representaciones teatrales o musicales de modo que el alumnado viva, analice y disfrute la experiencia audiovisual directamente en su ubicación original de producción. No obstante, a pesar de la importancia de las tecnologías de la información en la sociedad

actual, conviene tener presentes otros métodos de búsqueda más tradicionales. En este sentido, resulta interesante plantear actividades de búsqueda de información en bibliotecas e informantes de tradición oral capaces de proporcionar valiosos datos no disponibles en internet. Por su parte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se presentan como herramientas poderosas y actuales, por lo que el alumnado debe ahondar en el descubrimiento de sus posibilidades comunicativas y expresivas, sin menospreciar la utilización crítica de las mismas. El ordenador y otros dispositivos digitales (cámaras, micrófonos, grabadoras, pizarras interactivas, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.) son dispositivos de gran utilidad para la producción estructurada de textos, sonido e imágenes.

4.2 RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

Para el desarrollo de la materia, se utilizarán los siguientes recursos y materiales técnicos disponibles en el Centro:

- Ordenadores con el software oportuno para realizar proyectos audiovisuales.
- Conexión a internet.
- Material técnico de sonido (Micros, grabadora..)
- Material técnico de fotografía (Cámaras réflex, batería, trípode, focos, fondos..)

PLATAFORMA AEDUCAR con material adicional (presentaciones power point, enlaces interesantes, prácticas para presentarlas de forma digital)

5. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

5.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Al ser una materia que combina conocimientos teóricos y prácticos, los procedimientos e instrumentos de evaluación irán encaminados a determinar el

grado de consecución de los objetivos por parte de nuestros alumnos, tanto desde la perspectiva de los conceptos, hechos o principios propios de materia, como de las destrezas procedimentales adquiridas o las actitudes manifestadas en el proceso educativo. En este sentido, se exigirá a los alumnos:

a/ Un dominio básico en la adquisición de los conceptos de la materia.

b/ La realización de trabajos prácticos relacionados con los conceptos programados. Así pues, los alumnos, a lo largo del curso, deberán realizar las siguientes prácticas, y presentar, al final de las mismas, los siguientes trabajos:

Fotografía:

- Prácticas sobre tomas fotográficas (Retratos, paisaje, productos..)

- Como culminación de la fase de prácticas, los alumnos, individualmente y en grupo, deberán presentar fotos sobre temas y técnicas, prefijadas por el profesor.

Sonido:

- Prácticas con sonidos sobre temas prefijados y libres, estableciendo una progresión en la complejidad de la edición (montaje durante la captación de sonido, montaje por ensamble e inserto, doblaje de sonido)

- Realización de un podcast para el IES, montaje y difusión del mismo: ***¨Qué pasa pues¨***

Vídeo:

- Prácticas de filmación con vídeo sobre temas prefijados y libres, estableciendo una progresión en la complejidad de la edición (montaje durante la filmación, montaje por ensamble e inserto, doblaje de sonido)

- Al final de las prácticas, los alumnos, por equipos, editarán un vídeo, de tema libre, de una duración aproximada de 15 minutos

Publicidad:

Los alumnos presentarán documentos publicitarios de sus propios proyectos Finalmente se realizará una exposición con el resultado de una selección de sus trabajos.

5.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Las pruebas objetivas exámenes tendrán un valor del **40% de la nota,** mientras que los trabajos y proyectos contarán con una calificación **del 60%**
En caso de no asistir a las clases y perder la continuidad será obligatoria la entrega de los ejercicios prácticos y un examen extraordinario.
Se propone que aquellos alumnos y alumnas que han sido evaluados negativamente, y con el fin de alcanzar los objetivos previstos, la repetición de aquellos trabajos o ejercicios que no han sido realizados correctamente, especificándose en cada uno de ellos aquellos aspectos en los que el alumnado debe poner especial cuidado, que en unos casos podría ser por ejemplo planteamientos equivocados, inexactitud en los trazados, falta de limpieza, falta de precisión, etc. Se proponen además otros ejercicios y actividades que incidan en aquellos aspectos en los que los alumnos y alumnas han demostrado más carencias, con el fin de reforzar los contenidos en los que no se superen los objetivos. Aquel alumno que por causa debidamente justificada no esté presente el día de realización de una prueba escrita acordará con el profesor otra fecha de realización de la misma.

5.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.IS.1
Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación.
Esta competencia tiene como objetivo desarrollar las habilidades de interpretación lectora de

imágenes secuenciales y audiovisuales. Mediante análisis guiado y puesta en común de obras de distintos medios y lenguajes de imagen secuencial, propiciar el disfrute racional y emocional de su lectura, así como la motivación y la autonomía técnica y expresiva para la creación de proyectos propios o colectivos.

Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)

1.1. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y de imágenes secuenciales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.

1.2. Diseñar y crear narraciones mediante imágenes secuenciales 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 distintos medios de expresión.

1.3. Realizar el tratamiento y composición digital de imágenes, valorando características de color, contraste y formatos, empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija, así como de maquetación de productos para impresión o multimedia.

1.4. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación 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.

CE.IS.2

Escribir guiones para obras audiovisuales de ficción, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas, recursos y convenciones propias de la escritura de esta fase previa de la producción de audiovisuales.

La producción de obras audiovisuales requiere del trabajo colectivo y coordinado de varias personas y equipos. Para hacer posible el trabajo coordinado, el guion servirá de guía en toda la producción, proporcionando información sobre la historia, los personajes, el presupuesto aproximado, las localizaciones, la duración total y el público al que va dirigido. Con el guion

suficientemente resuelto se puede poner en marcha el trabajo, que comienza con la búsqueda de financiación y creando un equipo creativo. En este equipo, el miembro más importante será el director, quien dará su visión personal a la historia, por lo que reescribirá el guion y supervisará todos los cambios y correcciones hasta lograr que encaje en la producción de acuerdo al diseño que tiene proyectado. En este proceso, adaptar el texto literario del guion narrativo a un texto que combine imagen y texto (como el *storyboard* y el guion técnico) requiere de un complejo proceso en el que el director puede trabajar junto con el productor, su equipo artístico e ilustradores en el desarrollo de estos documentos gráficos. Dado el carácter colectivo e interdisciplinar de las producciones audiovisuales, el guion precisa de algunas reglas y principios comunes que no siempre son requeridas en otros medios o lenguajes, pero que en este son de gran relevancia. Este mayor grado de normalización posibilita y facilita la planificación y puesta en marcha del trabajo de distintas partes de una producción, atendiendo así a necesidades del productor, director, reparto o personal artístico y técnico, entre otros.

Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)

2.1. Inventar y extraer de distintas fuentes conflictos e ideas motoras con potencial para desarrollar un guion audiovisual.

2.2. Conocer y elaborar las distintas fases y documentos previos implicados en la génesis de un guion literario, desde las primeras ideas, *logline*, *storyline*, sinopsis, argumentos y escaletas, hasta el tratamiento y el *scriptment*.

2.3. Construir personajes cuyo conflicto, función en la trama y evolución sirvan de vehículo para transmitir de manera óptima las ideas temáticas y dramáticas al público al que se dirige la obra.

2.4. Elaborar guiones literarios para obras audiovisuales de ficción, con estructuras narrativas sólidas y coherentes con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.

2.5. Desglosar un guion literario en *storyboard* o guion gráfico.

CE.IS.3

Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, valorando la importancia de la función de la música y del sonido

para elaborar bandas sonoras expresivas y lograr una producción sonora y una ambientación musical óptimas.
En esta competencia los estudiantes se familiarizan con los códigos expresivos y comunicativos empleados en las bandas sonoras. Analizan cómo la música interactúa con la imagen, cómo le añade significado, y además, aprenden a manejar recursos, herramientas y *software* para crear sus propias bandas sonoras.
Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)
3.1. Descubrir la interrelación entre sonido e imagen en las producciones audiovisuales, y analizar las funciones del sonido en esta relación. 3.2. Conocer los recursos sonoros audiovisuales y la utilización narrativa del espacio sonoro. 3.3. Analizar cómo la música entreteje la estructura narrativa de la obra audiovisual. 3.4. Manejar las apps, software y bibliotecas de sonidos para realizar una banda sonora. 3.5. Integrar los conocimientos sobre bandas sonoras, ambientación musical y producción sonora, en la consecución de un producto expresivo con unidad de sentido.
CE.IS.4
Conocer y utilizar las técnicas y procesos en la planificación y realización de un producto audiovisual, así como aplicar las técnicas, procesos y recursos técnicos o humanos necesarios para la producción y el rodaje de un producto audiovisual.
El alumnado debe analizar el guion y desglosar los requerimientos para su realización, estableciendo su viabilidad o proponiendo los cambios necesarios para una propuesta de planificación viable. Esta planificación debe incluir las sesiones de rodaje de las escenas, las personas implicadas y su función, equipos técnicos y todos los requisitos materiales o logísticos que deban tenerse en cuenta para llevar a cabo las sesiones de trabajo. La clave del éxito de una producción es la óptima organización de esta, siendo el productor la figura clave para garantizarla, especialmente en las primeras fases. Pero también el director o directora junto con los jefes o jefas y personal de los distintos departamentos, quienes trabajarán en estrecha coordinación, fundamental para que en cada sesión de rodaje o de trabajo no haya imprevistos

o puedan ser resueltos rápida y eficazmente.

Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)

4.1. Analizar y perfeccionar, ajustando a las posibilidades de producción, el guion, *storyboard* y *animatic*, desglosando los requisitos de las escenas o secuencias en hojas de desglose y fichas de producción: reparto, localizaciones, música y sonidos, vestuario, atrezzo, extras y otras necesidades.

4.2. Crear los planos de planta, del plató o localizaciones en exteriores, a partir de los *storyboards, animatics*y guiones técnicos, estableciendo una escaleta de planos significativos y expresivos.

4.3. Planificar el rodaje estableciendo un calendario y organizando las sesiones de grabación en fichas de producción.

4.4. Diseñar y preparar la puesta en escena, así como su ambientación visual y sonora.

4.5. Rodar secuencias cinematográficas y obtener grabaciones audiovisuales, aplicando las técnicas, herramientas y lenguajes necesarios, con flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales y obtener así un resultado ajustado a los objetivos proyectados previamente.

4.6. Buscar vías de financiación disponibles, tanto pública como privada, en función de las características de la obra audiovisual y el público al que va dirigida.

4.7. Conocer, valorar y respetar los derechos de autor.

CE.IS.5

Analizar y editar producciones audiovisuales, individuales o colectivas, que integren imágenes y sonidos de manera colaborativa, en base a estrategias expresivas y narrativas y la consiguiente planificación de los recursos para expresar ideas y sentimientos, evaluando el rigor ético y la idoneidad técnica y formal de los procedimientos y recursos utilizados.

La edición es el proceso final en la creación de una pieza audiovisual. A través de diferentes técnicas y recursos del lenguaje audiovisual, el discurso audiovisual se reescribe y se completa

finalmente. Es el momento de estructurar y ordenar los acontecimientos, cargándolos de significado y resonancias, de construir espacios visuales y sonoros, de darle una estructura temporal al relato en base a estrategias de efectividad emocional, de decidir qué papel juega la estética, la expresividad, de sincronizar imágenes y música, y, en definitiva, de depurar la forma y el contenido del discurso audiovisual.
Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)
5.1. Analizar montajes de obras audiovisuales, valorando las estrategias narrativas, expresivas estéticas o de continuidad para entender los distintos tipos de montaje y sus funciones. 5.2. Editar secuencias audiovisuales, en forma de *animatic*, vídeo o cine, mediante aplicaciones informáticas de edición no lineal, articulando imágenes y sonidos con fines narrativos, expresivos o estéticos. 5.3. Realizar el tratamiento digital de imágenes en movimiento, valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen en movimiento. 5.4. Preparar proyectos y archivos audiovisuales con el formato, resolución y ajustes adecuados a distintos soportes y medios.

6. CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA PROMOCIÓN Y RECUPERACIÓN

6.1CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA PROMOCIÓN

La calificación final de Junio se determinará de la siguiente forma: Para que el alumno promocione se atenderá a la superación de los objetivos exigibles en la materia y señalados en los criterios de evaluación. Para poder superar el área se han de cumplir las siguientes condiciones:

- Que la media aritmética de las tres evaluaciones sea como mínimo de 5 sobre 10.

- Se podrá realizar la media aritmética siempre que: - No exista más de una evaluación suspensa.

1. La nota de la media aritmética de las tres evaluaciones se redondeará al valor entero, en función de la calidad de los resultados obtenidos y participación en clase. La no presentación de los trabajos propuestos implicará las mismas consecuencias. Lo mismo ocurrirá cuando las intervenciones en clase sean negativas.

2. Se supera la materia cuando la calificación obtenida resultado de aplicar la media aritmética (punto 1) sea de 5 puntos o superior a 5.

3. Se podrá superar la materia con una evaluación suspensa, siempre que se cumpla el punto 3.

4. Con dos evaluaciones suspensas en ningún caso podrá superar el curso en la evaluación ordinaria de Junio. Se tendrán en consideración para la promoción el “Perfil de salida”

6.2 CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.

Los alumnos que no consigan superar alguna evaluación, tendrán la oportunidad de recuperarla en una prueba teórica y/o mediante la realización de pruebas teóricas y/o trabajos. La nota se obtendrá aplicando los puntos 1 y 2 de los criterios de calificación

6.3 CRITERIOS ESTABLECIDOS PARA LA RECUPERACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la calificación de la prueba de septiembre se tendrá en consideración el rendimiento del alumno a lo largo de todo el curso escolar. El alumno será evaluado únicamente de aquella evaluación suspensa y de los contenidos mínimos que no ha superado a lo largo del curso. Se tendrá en consideración, para obtener la calificación en la prueba extraordinaria de septiembre, que esta calificación no sea inferior a la de junio. Aquellos que no consigan superar la

materia en la evaluación final de junio tendrán, la oportunidad de recuperar los contenidos de la parte suspensa de la asignatura en una prueba extraordinaria. Los criterios para obtener la calificación de la prueba extraordinaria son los siguientes:

- Prueba escrita: 70%. En caso de que no se realice prueba teórica, este porcentaje se incluirá en el siguiente apartado.
- Trabajos específicos realizados durante el curso y trabajos encomendados para la evaluación extraordinaria: 30% (100% si no se realizan pruebas teóricas) La nota se redondeará con el mismo criterio que la nota final de junio y la calificación de cada una de las evaluaciones.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- Actividades de refuerzo: Con los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje en la comprensión o en la utilización de las nuevas tecnologías, se les ayudará, integrándoles en grupos de alumnos más aventajados, y prestándoles una atención individualizada tendente a superar esas deficiencias.

- Actividades de ampliación: A los alumnos más capaces, se les facilitará información complementaria, al tiempo que se les propondrá actividades más complejas.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROPUESTAS DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

Se realiza una exposición programada para los meses de abril-mayo, junto con otras asignaturas del centro donde se exponen varias obras realizadas en las diferentes materias impartidas en el centro educativo. Los alumnos tienen que organizar y gestionar la exposición junto a los profesores que imparten dichas materias.

Se establecerá una salida a Alcorisa con los alumnos de 1º BA en la materia de Cultura Audiovisual I al aula TIC, CATEDU.

9. ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES DEL CURRÍCULO Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS EN LA MATERIA DE IMAGEN Y SONIDO.

9.1 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS DEL CURRÍCULO Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS EN LA MATERIA DE IMAGEN Y SONIDO.

Los saberes básicos, como conocimientos, destrezas y actitudes, que constituyen los contenidos propios de Imagen y Sonido, y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas

BLOQUE 1: LA ESCRITURA DE GUIONES PARA AUDIOVISUALES E IMÁGENES SECUENCIALES
Hitos y contemporaneidad de la fotografia y el audiovisual. Formatos audiovisuales. En este bloque se investigan los métodos y estrategias fundamentales de escritura de tramas, personajes y conflictos, atendiendo a las particularidades de los distintos lenguajes y medios que se engloban en las artes secuenciales, sus particularidades, influencias e interrelaciones.
CE.IS.2. Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación.
BLOQUE 2: PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: DEL PAPEL A LA PUESTA EN ESCENA
Antes de planificar e iniciar un rodaje, debemos conocer qué personas y departamentos trabajan en un rodaje, cuáles son sus funciones y cómo las llevan a cabo: las tareas del productor desde que le llega el guion a las manos, el director durante el proceso de planificación e ideación y creación de la película y los roles de los diferentes departamentos que se van incorporando o completando durante la preproducción y comienzo de la producción: dirección, fotografía, arte, vestuario, maquillaje y peluquería, sonido y postproducción, entre otros menos conocidos pero también imprescindibles
CE.IS.1. Escribir guiones para obras audiovisuales de ficción, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas,

recursos y convenciones propias de la escritura de esta fase previa de la producción de audiovisuales.
BLOQUE 3: BANDAS SONORAS
Este apartado está dedicado a los aspectos sonoros de los audiovisuales y a estudiar la relación entre música en imagen y como la imagen parece apropiarse automáticamente de los valores aportados por el sonido, hasta dar la impresión de que emanan naturalmente de ella..
CE.IS.3. Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, valorando la importancia de la función de la música y del sonido para elaborar bandas sonoras expresivas y lograr una producción sonora y una ambientación musical óptimas.
BLOQUE 4: PREPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
En este bloque se trabaja la composición del espacio cinematográfico y su encuadre, un proceso creativo que permite finalmente convertir las imágenes y sonidos descritos en las páginas del guion literario en el registro, analógico o digital, de planos y secuencias cinematográficas, en las que materializan las imágenes y sonidos surgidos de la mente del director a través de la puesta en escena, la elección del punto de vista, su encuadre y su movimiento externo materializado por el de la cámara
CE.IS.4. Conocer y utilizar las técnicas y procesos en la planificación y realización de un producto audiovisual, así como aplicar las técnicas, procesos y recursos técnicos o humanos necesarios para la producción y el rodaje de un producto audiovisual.
BLOQUE 5: POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
En este bloque se trabaja la composición del espacio cinematográfico y su encuadre, un proceso creativo que permite finalmente convertir las imágenes y sonidos descritos en las páginas del guion literario en el registro, analógico o digital, de planos y secuencias cinematográficas, en las que materializan las imágenes y sonidos surgidos de la mente del director a través de la puesta en escena, la elección del punto de vista, su encuadre y su movimiento externo materializado por el de la cámara.
CE.IS.5. Analizar y editar producciones audiovisuales, individuales o colectivas, que integren imágenes y sonidos de manera colaborativa, en base a estrategias expresivas y narrativas y la consiguiente planificación de los recursos para expresar ideas y sentimientos, evaluando el rigor ético y la idoneidad técnica y formal de los procedimientos y recursos utilizados.

9.2 SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Se planteará una programación basada en proyectos de diferente dificultad adecuados al nivel y competencia de los alumnos. Se estimulará sobre todo la iniciativa y el “aprender a aprender” de aquellos más avanzados mientras se realizará una enseñanza más guiada a aquellos alumnos con un nivel de partida inferior y más dificultades frente a la asignatura. Las unidades de programación o proyectos se irán adecuando en función a la adquisición de competencias de los alumnos. Se plantea una serie de proyectos destinada a la adquisición de las competencias básicas, pero tanto la secuencia de los proyectos como los proyectos mismos podrán variar en función del grado de adquisición de competencias por parte de los alumnos. Las unidades de programación se clasificarán por niveles básico, medio y avanzado para atender a la diversidad del alumnado. Durante el presente curso la distribución temporal de las unidades didácticas va a realizarse como sigue:

PRIMERA EVALUACIÓN	SEGUNDA EVALUACIÓN	TERCERA EVALUACIÓN
1. Preproducción 2. Guiónización 3. La imagen 4. El sonido 5. El vídeo	6. Captación de imágenes fijas y en movimiento 7. Iluminación 8. Programa de radio 9. Formatos 10. Postproducción	11. Creación de un proyecto audiovisual, exposición y promoción del mismo

10.ACTIVIDADES PARA FOMENTAR LA EQUIDAD E IGUALDAD EN EL AULA

Antes de establecer una serie de actividades que fomenten la equidad y la igualdad, debemos presentar la definición de dichos términos, con el fin de no dar malos entendidos en cuanto a su significado se refiere. Según la RAE, una de las definiciones de equidad es “Disposición del ánimo que mueve a dar a cada uno lo que merece”. Puede decirse, por tanto, que la equidad es la cualidad que consiste en dar a cada uno lo que se merece en función de sus méritos o condiciones. El hecho de dar a alguien lo que merece tiene en cuenta, a su vez, el hecho de que si se favorece a alguien, no debe hacerse perjudicando a otra persona. Por otro lado, una de las definiciones de igualdad (también según la RAE) es “Principio que reconoce la equiparación de todos los ciudadanos en derechos y obligaciones”. Dadas ambas definiciones, se puede concluir que la igualdad forma parte de la equidad, o dicho de otra forma, la equidad incluye la igualdad, en cuanto al hecho de que todos debemos recibir lo que merecemos.

Sin embargo, la equidad no dispone una igualdad absoluta, ya que de esa forma no tendríamos en cuenta las necesidades individuales de cada persona, en este caso los alumnos. Por lo tanto, el objetivo que se debe conseguir en el aula es, en lo que a género se refiere (al igual que en otros ámbitos), que tanto alumnos como alumnas puedan tener las mismas oportunidades y derechos, tanto en el aula como en la vida cotidiana. Para conseguir esto, como se ha dicho, debe ejercerse esa igualdad relativa en la que a cada uno le corresponde lo que se merece, pero a la vez, todos tenemos derecho a recibir ese algo, sin diferenciaciones. La educación debe ser la principal herramienta para combatir la violencia machista, desterrar el sexismo y formar a los alumnos y alumnas en igualdad. Tras esta introducción, vamos a presentar una serie de actividades a través de las cuales se pretende trabajar la equidad y la igualdad en el aula en todos los niveles. Son las siguientes:

• Carteles que traten dicha temática utilizando las nuevas tecnologías, en formas diferentes:

o Diseño de carteles.

o Búsqueda de carteles en distintos medios y posterior análisis.

o Participación en concursos institucionales de carteles, el día de la mujer, día de la igualdad, etc.

• Cómics que traten dicha temática, en dos formas diferentes:

o Elaboración de cómics

o tiras cómicas utilizando medios digitales.

o Búsqueda de cómics

o tiras cómicas en distintos medios y posterior análisis.

• Análisis de anuncios publicitarios.

• Tratamiento digital de imágenes.

• Elaboración de guiones audiovisuales.

• Edición de piezas visuales.

• Reparto de tareas organizativas en el aula.

• Reparto de tareas en la realización de proyectos.

11. RECOMENDACIONES PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA

El docente o la docente observan cómo se trabaja en el aula mediante las sesiones grupales, el trabajo sobre ideación, generación de propuestas y objetivos, cómo se lleva a cabo la guionización y planificación de proyecto audiovisual en las distintas fases y áreas, la recopilación, generación y captación de imágenes y sonidos, los montajes previos y el montaje final, así como la intervención individual de cada uno en las tareas individuales y colectivas.

Para que todo ello quede adecuadamente registrado se propone la realización de rúbricas con cada una de las fases y tareas del proyecto, y en las que se establezcan diversos descriptores relativos tanto a criterios de evaluación del proceso de ideación, planificación, ejecución y revisión del proyecto, así como para la actuación grupal y la actitud individual sobre cada unidad didáctica.