

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

BACHILLERATO *LOMCE*. CURSO 2016/ 2017

CURSO: 2º

ASIGNATURA: CULTURA AUDIOVISUAL II

DEPARTAMENTO: COMUNES

PROFESOR/A: CRISTINA LÓPEZ ALHAMBRA

1. INTRODUCCIÓN.

La materia de Cultura Audiovisual contribuye especialmente al desarrollo intelectual del alumnado y a su integración social dentro del entorno que le rodea, proporcionándole una formación amplia que abarca tanto la producción de mensajes audiovisuales sencillos como la capacidad de valorar y analizar críticamente los mensajes que circulan en los distintos medios de comunicación.

La aparición de la fotografía y el cine en el siglo XIX proporcionó una nueva manera de captar la realidad, así como la posibilidad de reproducción, prácticamente ilimitada, de estas imágenes, permitiendo el acceso a esta información a la mayoría de la sociedad. Desde ese momento se ha extendido una comunicación basada en medios audiovisuales. La historia del siglo XX no se puede concebir sin el uso de la imagen y el sonido como herramientas de datación y evaluación de los hechos. Ya en el siglo XXI se produce una nueva revolución social en las comunicaciones: la era digital e internet. Estos dos elementos están suponiendo un cambio radical en los comportamientos sociales: por primera vez en la historia la mayoría de nuestro entorno tiene medios de recepción y envío de información al instante, información que se construye con las herramientas que esta asignatura trata de analizar y comprender.

Actualmente vivimos inmersos en una sociedad que está constituida por un enorme entramado de mensajes icónicos y audiovisuales donde son determinantes las distintas interacciones que se dan entre los medios de comunicación y sus audiencias. Las características de este complejo entramado van a influir en las personas y en la conformación de su identidad. Esa cantidad de información que percibimos en distintos contextos (construida a partir de elementos técnicos audiovisuales como la fotografía, el cine, el vídeo, la televisión, la radio o internet) es de una magnitud como nunca antes se había dado. La sociedad moderna tiene como una de sus señas de identidad la presencia de imágenes digitales en prácticamente cualquier actividad que desarrolle, por lo que resulta imprescindible aprender a desgranar sus elementos configuradores e interpretar sus valores semánticos y expresivos.

Una circunstancia novedosa surgida de las nuevas plataformas digitales es la posibilidad de publicar en la red productos contruidos con muy pocos medios técnicos y al margen de la industria dedicada a la producción digital. Estas producciones individuales pueden ser vistas y/o escuchadas por millones de personas. Por primera vez en la historia, los creativos pueden alcanzar el reconocimiento de su obra sin pasar por el filtro de la industria audiovisual. Este apoyo inicial sirve como indicativo de calidad para una posterior integración de los nuevos creadores dentro de la industria audiovisual. Por otro lado, la facilidad de exposición del material ("subir a la red") no supone un aumento de la calidad de lo creado; muy al contrario, la realidad nos indica que la posibilidad ilimitada de generar fotos, vídeos, blogs y páginas web sin la ayuda del criterio razonado está inundando el mercado audiovisual de productos de calidad muy deficiente. Por tanto, se hace necesario y pertinente facilitar a los alumnos y alumnas herramientas y técnicas educativas que les ayuden a gestionar la información, imágenes, sonidos y distintos recursos creativos que diariamente están a su disposición en casi todos los ámbitos en los que se desarrolla su vida.

Por un lado el alumnado debe aprender a comprender y analizar la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios utilizados para generarla; y por otro, debe desarrollar un sentido crítico con respecto a esas producciones, para ordenar la información recibida y tener elementos de juicio a la hora de enfrentarse a la gran cantidad de mensajes que el mundo audiovisual genera. La adquisición de competencias para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, deben servir para crear una ciudadanía más responsable, crítica y participativa.

Contribución a la adquisición de las competencias clave:

Por su **carácter teórico-práctico** e integrador, esta materia, se relaciona con el desarrollo de todas las competencias clave.

- a) **Conciencia y expresiones culturales (CCEC).** El desarrollo de esta competencia se relaciona directamente con Cultura Audiovisual, al contemplar contenidos y actividades creativas que abordan aspectos culturales y estéticos del panorama social y artístico contemporáneo, potenciándose así el

desarrollo de la sensibilidad artística y la alfabetización estética. El alumnado desarrollará la conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas por medio del conocimiento y la experimentación con los elementos expresivos de diferentes técnicas y herramientas de producción. Se favorece la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo y la concreción de un lenguaje expresivo propio.

- b) **Comunicación lingüística (CCL).** Cultura audiovisual por su propia naturaleza implica el conocimiento de un sistema comunicativo propio por medio de varios códigos. El alumnado comprende y se familiariza con la capacidad de interpretar el mundo desde ángulos distintos, y desarrolla la habilidad de expresar sus propias valoraciones. Deberán explicar, argumentar y exponer, los proyectos que desarrollen, de forma oral o escrita y su vez aprenden un amplio vocabulario específico de la materia, desarrollando así la comunicación lingüística.
- c) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).** A través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico se produce la adquisición de la competencia matemática. La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potencia el pensamiento crítico.
- d) **Competencia digital (CD).** De manera creciente, en la actualidad, la imagen, el sonido y en general el conjunto de los productos audiovisuales se desarrollan por medio y a través de los nuevos soportes de información y comunicación de base digital, y como consecuencia se posibilita una extensa difusión de lo producido. Se debe considerar, además, que originan diferentes experiencias estéticas, comunicativas y expresivas en quienes los utilizan, tanto como creadores como receptores. Así mismo, parte de la producción artística encuentra un lugar propio en el soporte tecnológico, donde la competencia artística y la digital van enlazadas ineludiblemente. También se fomentan conocimientos, destrezas y habilidades en el uso de aplicaciones, recursos y programas informáticos para la creación y tratamiento de imágenes y documentos audiovisuales.
- e) **Aprender a aprender (CAA).** La competencia se desarrolla por medio del apoyo y estímulo del alumnado hacia la propia experimentación, investigación y aplicación práctica de los contenidos. Se propicia, además, una búsqueda personal y creativa dirigida a conformar su particular forma de expresión y a la utilización de lo aprendido en diversos contextos coherentemente. Del mismo modo, trabajará de forma autónoma en la elaboración de proyectos, resolución de problemas relacionados con la materia de Cultura Audiovisual y gestionando el tiempo en su aprendizaje. Es importante fomentar la motivación, la autoconfianza y la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito.
- f) **Competencias sociales y cívicas (CSC).** Operar con elementos característicos del lenguaje audiovisual propicia experiencias vinculadas con la diversidad de respuestas y la aceptación de las diferencias ante un mismo estímulo. Además trabaja el análisis crítico de los mensajes difundidos por medios audiovisuales en la sociedad. Del mismo modo la materia de Cultura Audiovisual debe promover documentos audiovisuales accesibles a cualquier persona. La adquisición de habilidades sociales y cívicas se apoya en el fomento del trabajo en equipo, ya que este propicia actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
- g) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE).** La materia mediante su contenido impulsa la autonomía, la creatividad, la iniciativa y la innovación, ya que la realización de un proyecto creativo implica la toma de una serie de decisiones, además de planificar, estructurar, gestionar y coordinar ideas, recursos y medios. Estos factores propician el desarrollo personal y un aprendizaje eficaz, así como el sentido de la responsabilidad.

2. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

<i>Distribución temporal</i>	Contenidos	Observaciones
TRIMESTRE 1	Bloque 1: Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media Bloque 2: Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios	
TRIMESTRE 2	Bloque 3: Los medios de comunicación audiovisual	
TRIMESTRE 3	Bloque 4: La publicidad Bloque 5: Análisis de imágenes y mensajes multimedia	El bloque 5 se desarrolla durante todo el curso. Progresivamente, se irá aumentando la complejidad de los análisis, así como de los proyectos.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CORRESPONDIENTES ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1 Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
La función expresiva del sonido. Características técnicas.	1. Analizar las características técnicas del sonido.	1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión. (CLC-CMCT)
La grabación del sonido: Electroacústica. Tipos esenciales de microfonía.	2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido	2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos. (CD- CAA)
La grabación y difusión musical. Los sistemas de grabación y reproducción.	3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas.	3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono- estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados.

		Tamaño, calidad, destino final, etc. (CCEC-CMCT-CT-CD)
La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.	4. Comprende la relación entre la imagen y el sonido.	4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual. (CIEE-CMCT-CD)
La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. Planos sonoros.	5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.	5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual. (CCEC-CCL) 5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido. (CCEC-CSC)
Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora.	6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.	6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada. (CCEC)
La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores. La banda sonora en el cine español.	7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.	7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada. (CCEC)
Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.	8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales.	8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros. (CD-CMCT)
El "Slapstick" en la obra de Max Sennet, Max Linder y Charlie Chaplin. La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd.	9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.	9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine. (CCEC-CCL)

BLOQUE 2 Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
Evolución histórica de la producción audiovisual en la industria cinematográfica, videográfica y televisiva.	1. Valorar la autorreferencia en los productos audiovisuales.	1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas. (CCEC-CCL) 1.2. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad. (CCEC-CSC)
Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.	2. Reconocer las funciones de los distintos equipos técnicos y artísticos en la producción audiovisual.	2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia. (CD-CSC)
Proceso de producción audiovisual.	3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.	3.1. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.

		(CD-CCL)
Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. Efectos digitales. Condicionantes de accesibilidad en productos audiovisuales.	4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.	4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine. (CCEC-CD) 4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia. (CSC)

BLOQUE 3 Los medios de comunicación audiovisual		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. TV interactiva.	1. Valorar la evolución de los medios de comunicación a través del análisis de producciones radiofónicas y televisivas.	1.1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas y su evolución. (CCEC-CCL-CSC)
La televisión en España. Los principales realizadores.	2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.	2.1. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado. (CCEC-CCL)
La radio. Características técnicas y expresivas.	3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.	3.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y televisiva. (CCEC-CD)
Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género. Radio interactiva.	4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.	4.1. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos. (CCEC-CMCT)
Estudio de audiencias y programación y trascendencia en la producción audiovisual.	5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.	5.1. Valora la influencia de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión. (CSC-CMCT)
La radio y la televisión como servicio público. Análisis crítico del tratamiento de la información y sus connotaciones políticas, económicas y sociales.	6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.	6.1. Analiza la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social. (CCL-CSC) 6.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones. (CCL-CAA) 6.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red. (CSC)
Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación.	7. Explorar las posibilidades de los medios de comunicación a través de	7.1 Analiza diferentes medios de comunicación en Internet identificando sus características y posibilidades. (CD-CCL)

El uso responsable de la red. Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.	Internet, haciendo un uso responsable de la red.	7.2. Usa de manera responsable la red conociendo conceptos relativos a los derechos de imagen y autor y los individuales del espectador y de libertad de expresión.(CSC)
--	--	--

BLOQUE 4 La publicidad		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
El análisis de la imagen publicitaria. Retórica visual. La publicidad: información, propaganda y seducción. Estereotipos en publicidad. Funciones comunicativas. Funciones estéticas.	1. Analizar las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario propagandístico.	1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación. (CCEC-CCL-CSC) 1.2. Analiza imágenes publicitarias en diferentes medios relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos. (CCEC-CCL)
Estrategias comerciales: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal.	2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión:	2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los medios de comunicación. (CCEC-CD)
Estrategias de persuasión. Dimensión social del personaje público en la publicidad.	3. Analizar críticamente las consecuencias sociales del papel de los personajes públicos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.	3.1. Analiza críticamente el uso de personajes públicos como estrategia de persuasión. (CCL-CSC)

BLOQUE 5 Análisis de imágenes y mensajes multimedia		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
Lectura de los elementos formales del audiovisual. Lectura expresiva. Lectura semántica. Valor comunicativo. Lectura estética. Lectura del contexto socio-histórico y su autoría, Lectura crítica.	1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.	1.1. Analiza producciones audiovisuales justificando las soluciones comunicativas empleadas. (CCEC-CCL) 2.2. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos. (CCL-CSC) 2.3. Analiza los valores expresivos, semánticos y estéticos de un producto audiovisual teniendo en cuenta las soluciones técnicas y comunicativas en la creación del mensaje y el público al que va dirigido. (CCEC-CD)

		2.4. Realiza valoraciones críticas y constructivas de los mensajes audiovisuales teniendo en cuenta el contexto socio-histórico. (CCL-CCEC)
	2. Seleccionar y daplicar recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.	2.1. Proyecta un mensaje audiovisual aplicando soluciones formales y expresivas según el género y formato seleccionado. (CCEC-CCL-CSC-CD-CAA)

4. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO.

4.1. Estrategias para la Evaluación.

La evaluación en el bachillerato tiene como finalidad conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en los objetivos de cada una de las materias que constituyen el currículo de estas enseñanzas y su madurez en relación con los objetivos del bachillerato, de modo que a su término se pueda incorporar a la vida laboral o proseguir otros estudios con garantía de éxito.

Los criterios de evaluación de las materias serán, por lo tanto, el referente fundamental para valorar tanto el grado de consecución de los objetivos de las diferentes materias que conforman el currículo del bachillerato como la adquisición de las competencias.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial, el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo, y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario.

Se incluirán en cada evaluación estrategias que permitan al alumnado evaluar su propio aprendizaje, así como la coevaluación.

4.2. Instrumentos para la Evaluación.

Dado el carácter **teórico-práctico** de la asignatura se valorarán los estándares de aprendizaje mediante los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas: Al menos una por evaluación.
- Ejercicios de carácter teórico: Lectura de artículos relacionados, análisis de imágenes, visionados de películas y documentales.

- Observación sistemática.
- Proyecto prácticos: Con cada bloque de contenidos, se realizara al menos una propuesta para la realización de un proyecto individual o colectivo relacionado con los contenidos de dicho bloque.

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Se utilizarán los siguientes criterios de calificación:

La calificación correspondiente a la parte teórica (prueba escrita y ejercicios) supondrá el 70% de la calificación. Para poder superar la evaluación, la puntuación obtenida en la prueba escrita de evaluación debe ser de, al menos, un 4. La falta de asistencia a la realización de esta prueba objetiva escrita implicará una nota negativa (0) en el Bloque de Contenidos del que sea objeto la prueba. Sólo se podrá realizarla en otro día, si el alumno aporta una justificación médica expedida por un facultativo, en la que conste el día y la hora de dicha justificación y coincidan con el día y la hora en la que estaba establecida la realización de la prueba objetiva escrita.

Proyectos prácticos: 30%. Deberán presentarse con puntualidad según la fecha acordada. Se deberán entregar todos los trabajos propuestos y obtener al menos un 4 en esta apartado para hacer media con la nota citada en el apartado anterior.

La nota final del curso se obtendrá a partir de la media de las calificaciones de cada evaluación (calificación con decimales, no la aproximación que aparece en el boletín). **La nota final de la materia se obtendrá realizando la media aritmética de las notas obtenidas por evaluación, siempre y cuando se haya obtenido una nota superior a 4 en cada una de ellas.**

Recuperación

Las evaluaciones de contenidos calificadas negativamente (inferior a 4) se recuperarán en un control de contenidos en la evaluación siguiente, en la que el alumno tendrá que examinarse de todos los contenidos de la evaluación suspensa. Sólo se realizará una recuperación por evaluación. La prueba tendrá la misma estructura que durante el curso, y se seguirán los mismos criterios que durante el curso. El alumno que tenga, despues de la recuperación, sólo una evaluación suspensa, podrá presentarse a un “repesca” en junio.

Convocatoria de septiembre:

Los alumnos que no superen la materia en junio tendrán que presentarse a la convocatoria de septiembre.

Se realizará una prueba teórico-práctica con los mismos criterios y la misma estructura que durante el curso, y que incluirá los indicadores mínimos de todos los contenidos de la materia.

El alumno recibirá en junio unas pautas por parte del profesor para la realización de la prueba e instrucciones para la recuperación de trabajos, en caso de que se

estime conveniente.

Para superar la asignatura, dicha prueba debe ser calificada con más de un 5.

Promoción: los criterios de promoción serán los establecidos en la normativa vigente. El alumno que no supere la Cultura Audiovisual de primero, no podrá aprobar la se segundo.

6. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS. Materiales y Recursos

6.1 Orientaciones / Principios metodológicos.

Esta materia pretende iniciar a los estudiantes en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática como la fotografía o dinámicas como el vídeo. Para esto es necesario que el alumnado esté en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de nuestro tiempo.

Cultura Audiovisual tiene un carácter propedéutico necesario y básico para su desarrollo en etapas posteriores, ya sea en estudios universitarios de comunicación audiovisual, publicidad o bellas artes, o para estudios de formación profesional de imagen y sonido y otras enseñanzas artísticas.

En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los mensajes audiovisuales: aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta los mensajes de una manera determinada. El segundo de ellos es la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales sencillos.

Estas dos vías son imprescindibles y complementarias, deben caminar juntas en el objetivo de formar al alumnado en materia tan apasionante como es la creación audiovisual. Necesitarán saber leer e interpretar los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar mensajes audiovisuales con el fin de comunicarse.

Descripción de los métodos de trabajo.

La filosofía metodológica para este módulo se basa **en enseñar a ver para enseñar a hacer**. El profesorado deberá, entre otras, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes en grupo y situar al alumnado por una parte como emisor de mensajes audiovisuales, y por otra, como receptor crítico de los mismos. Se pretende dar al alumno las herramientas de análisis suficientes, para que posteriormente sea capaz de elaborar sus propios mensajes de forma autónoma.

Por todo ello, la metodología ha de ser **activa**, es decir, que el alumno sea protagonista de su propio proceso de aprendizaje y tome decisiones de su futuro profesional. En definitiva se trata de un aprendizaje que le llevará a descubrir por sí mismo las estructuras y sus generalizaciones que presupone proceder de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto.

Además la metodología ha de ser **participativa**, casi todas las actividades diseñadas en los procedimientos implican participación, la mayor parte de las veces en equipo, y en ocasiones en debates con la directa participación de todo el grupo-clase.

Es importante también aprovechar las posibilidades de la metodología cooperativa, del trabajo en grupo - tanto del pequeño (3 ó 4 alumnos) como del grupo clase- ya que esta metodología interactiva potencia el planteamiento de preguntas, definición de problemas, emisión de hipótesis, etc.

6.2 Orientaciones Didácticas. Materiales Curriculares y Recursos Didácticos.

Como material curricular se usará como el libro Cultura Audiovisual (José María Castillo. Ediciones Paraninfo). Además de textos y apuntes del profesor.

Es imprescindible utilizar recursos audiovisuales para ejemplificar los contenidos de la materia.

Por otro lado, y tal como establece el decreto, el empleo de las nuevas tecnologías dentro de la metodología va a servir para explorar y profundizar en el espacio expositivo que nos permite internet y del mismo modo en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Es recomendable acudir a éstas en apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje. **Se hace necesario disponer, en el aula, de ordenadores, dispositivos electrónicos y otros equipamientos técnicos que permitan el desarrollo de los contenidos fundamentales.**

6.3 Orientaciones Organizativas.

Cultura Audiovisual se desarrolla durante dos cursos académicos. En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales junto con las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, con el fin de conocer sus fundamentos básicos y tener las primeras herramientas para crear narraciones audiovisuales sencillas. Está organizado en cuatro bloques, el primero es *Imagen y significado*, sigue el bloque *La imagen fija y su capacidad expresiva*, a continuación *La imagen en movimiento y su capacidad expresiva*. Y el último se dedica a la *Narrativa Audiovisual*.

En el segundo curso el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales; asimismo, comprenderá la organización de la producción de audiovisuales, y las características de los nuevos medios y de los mensajes publicitarios, a fin de adquirir un sentido crítico y realizar productos audiovisuales sencillos. Se estructura en cinco bloques, empezando con la *Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales*, continúa con las *Características de la producción audiovisual en los diferentes medios*, el tercer bloque son *Los medios de comunicación audiovisual*, prosigue con *La publicidad* y el último es *Análisis de imágenes y mensajes audiovisuales*.

En general se procederá del siguiente modo:

Las diferentes Unidades Didácticas se abordarán con las siguientes técnicas de enseñanza:

1º.- Inicial: Se realizará una introducción a la unidad consistente en conocer conocimientos previos que poseen los alumnos sobre el tema y comentar sucintamente que es lo que se va a tratar en él.

2º.- Exposición del tema: El profesor expondrá el tema con ayuda de diferentes recursos didácticos: libros, diapositivas, fotos, recortes de prensa y siempre contará además con el apoyo de documentos audiovisuales que ilustren los conceptos. Es totalmente necesario que el profesor del módulo Lenguaje Audiovisual cuente con recursos audiovisuales de distinta naturaleza (películas, spots, documentales, etc). El alumno participa de manera activa en esta fase, tomando notas y planteando ordenadamente al final preguntas. Se finaliza esta fase con un breve resumen e indicación de material donde el alumno puede consultar más ampliamente el tema.

3º.- Propuestas práctica: En determinadas unidades, se propondrán distintas actividades a realizar bien de forma individual, bien en grupo, fomentando el desarrollo de la autocrítica y la búsqueda de soluciones creativas. Las tareas que se propongan deben ser flexibles y adecuadas al tiempo y medios de que se dispone, y cabe la posibilidad de que distintos grupos trabajen en actividades distintas al mismo tiempo.

7. PLAN DE ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES Y COMPLEMENTARIAS .

Visita a un plató de televisión.

Visita a exposiciones o eventos relevantes según la agenda cultural.

Anexo I

Tras la elaboración de la programación para la materia Cultura Audiovisual II de segundo de Bachillerato, quisiera dejar constancia de las numerosas incongruencias entre lo que establece el decreto **40/2015, de 15/06/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2015/7558]** y la realidad actual, al no disponer de ningún medio técnico par el desarrollo de la misma.

Procedo a enumerar las más relevantes:

En lo referente a la adquisición de competencias clave, dice el propio currículo que *“Por su **carácter teórico-práctico e integrador, esta materia, se relaciona con el desarrollo de todas las competencias clave**”*.

A día de hoy, la materia está limitada al ámbito exclusivamente teórico, por lo que el alumno no alcanzaría gran parte de las competencias fundamentales.

- a) **Conciencia y expresiones culturales.** El desarrollo de esta competencia se relaciona directamente con Cultura Audiovisual, al contemplar contenidos y actividades creativas que abordan aspectos culturales y estéticos del panorama social y artístico contemporáneo, potenciándose así el desarrollo de la sensibilidad artística y la alfabetización estética. **El alumnado desarrollará la conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas por medio del conocimiento y la experimentación con los elementos expresivos de diferentes técnicas y herramientas de producción.** Se favorece la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo **y la concreción de un lenguaje expresivo propio.**
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**
- c) **Competencia digital.** De manera creciente, en la actualidad, la imagen, el sonido y en general el conjunto de los productos audiovisuales se desarrollan por medio y a través de los nuevos soportes de información y **comunicación de base digital**, y como consecuencia se posibilita una extensa difusión de lo producido. Se debe considerar, además, que originan diferentes experiencias estéticas, comunicativas y expresivas en quienes los utilizan, tanto como creadores como receptores. Así mismo, **parte de la producción artística encuentra un lugar propio en el soporte tecnológico, donde la competencia artística y la digital van enlazadas ineludiblemente. También se fomentan conocimientos, destrezas y habilidades en el uso de aplicaciones, recursos y programas informáticos para la creación y tratamiento de imágenes y documentos audiovisuales.**
- d) **Aprender a aprender.** La competencia se desarrolla por medio del apoyo y estímulo del alumnado hacia la propia **experimentación, investigación y aplicación práctica de los contenidos.** Se propicia, además, una búsqueda personal y creativa dirigida a conformar su particular forma de expresión y a la utilización de lo aprendido en diversos contextos coherentemente. Del mismo modo, **trabaja de forma autónoma en la elaboración de proyectos**, resolución de problemas relacionados con la materia de Cultura Audiovisual y gestionando el tiempo en su aprendizaje. Es importante fomentar la motivación, la autoconfianza y la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito.

- e) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La materia mediante su contenido impulsa la autonomía, la creatividad, la iniciativa y la innovación, **ya que la realización de un proyecto creativo implica la toma de una serie de decisiones, además de planificar, estructurar gestionar y coordinar ideas, recursos y medios. Estos factores propician el desarrollo personal y un aprendizaje eficaz, así como el sentido de la responsabilidad.**

Por ello, y para el correcto desarrollo de la programación, el decreto deja claro en las orientaciones metodológicas que *“En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los mensajes audiovisuales: aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta los mensajes de una manera determinada. El segundo de ellos es la **creación por parte del alumnado de productos audiovisuales sencillos.**”*

*Estas dos vías son imprescindibles y complementarias, deben caminar juntas en el objetivo de formar al alumnado en materia tan apasionante como es la **creación audiovisual. Necesitarán saber leer e interpretar los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar mensajes audiovisuales con el fin de comunicarse.**”*

Y añada más adelante que *“El empleo de las nuevas tecnologías dentro de la metodología va a servir para explorar y profundizar en el espacio expositivo que nos permite internet y del mismo modo en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Es recomendable acudir a éstas en apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje. **Se hace necesario disponer, en el aula, de ordenadores, dispositivos electrónicos y otros equipamientos técnicos que permitan el desarrollo de los contenidos fundamentales**”.*

A día de hoy, no se dispone en el aula de ningún ordenador, dispositivo o equipamiento técnico alguno.

Por tanto, en el apartado *Criterios de evaluación y correspondientes estándares de aprendizaje*, se hace completamente imposible aplicar muchos de ellos por estar directamente relacionados con la parte práctica.

Debido a este carácter teórico-práctico que establece el propio decreto, se ha incluido en la calificación, que la parte práctica de la materia supondría un 30% de la nota final. Siendo en la actualidad también imposible aplicar este porcentaje por no poder realizar ningún ejercicio práctico.

Debido a esta circunstancia, hago entrega de mi programación elaborada teniendo en cuenta lo que establece el currículo en el Decreto 40/2015, de 15/06/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2015/7558], pero queriendo dejar constancia de la imposibilidad actual de cumplirla de forma íntegra, además de romper con el espíritu de una materia que pudiera resultar tan atractiva y enriquecedora para el alumno.

