PROGRAMACIÓN DOCENTE

2º DE BACHILLERATO
IMAGEN Y SONIDO

IES CARMEN Y SEVERO OCHOA
CURSO 2018-2019

INDICE

ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO…… 3

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE…….. 28

PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO…….. 29

LA METODOLOGÍA, LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES…… 31

MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD…… 33

PROGRAMAS DE REFUERZO……33

PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN……..34

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES……34

INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMANCIÓN DOCENTE……34

A) ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO.

En las siguientes páginas aparecen unas tablas en las que se indican:

-En la primera columna: los criterios de evaluación.

-En la segunda columna: los indicadores.

-En la tercera columna: los instrumentos de evaluación.

LEYENDAS DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
O.A ⇨ OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA EN EL AULA

P.A ⇨ ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DEL ALUMNADO

P.E ⇨ PRUEBAS ESCRITAS

-En la cuarta columna: las competencias clave.

LEYENDAS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia en comunicación lingüística	CL
Comp. matemática y Comp. en ciencia y tecnología	CMCT
Competencia digital	CD
Competencia para aprender a aprender	CAA
Competencias sociales y cívicas	CSC
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE
Conciencia y expresiones culturales	CEC

- En la quinta columna: los **contenidos**.

En relación a la **secuenciación**, se aclara que las sesiones dedicadas al Primer, Segundo y Tercer Bloque: (Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales; Análisis de situaciones audiovisuales y Elaboración de guiones audiovisuales) se imparten en el primer trimestre; las del Bloque 4. 5 y 6 (Captación de imágenes fotográficas y de vídeo; Tratamiento digital de imágenes y Edición de piezas visuales) durante el segundo y las del Bloque 7, 8 y 9 (Diseño de bandas sonoras, Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales y Equipamiento técnico en proyectos multimedia) en el último trimestre.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales
1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	- Criticar analíticamente una obra creada mediante imágenes y sonidos.	P.A P.E O.A	CL CAA	- El mensaje audiovisual como representación visual y sonora.
	- Clasificar un producto audiovisual según el tipo de género al que puede adscribirse.		CL CD	- Géneros del lenguaje audiovisual. Los géneros cinematográficos.
	- Detectar los propósitos comunicativos implicados en la autoría de una creación multimedia.			- Intencionalidad en las producciones audiovisuales. Mensajes subliminales y encubiertos.
	- Relatar los códigos expresivos empleados en una producción audiovisual.		CL	- Discurso denotativo y connotativo del mensaje audiovisual
	- Apreciar los valores semánticos y estéticos de los diferentes tipos de plano, encuadres y angulaciones.			- Componentes sintácticos del lenguaje audiovisual: planos, angulaciones, movimientos de cámara, profundidad de campo, encuadre, composición, etc.
	- Identificar los distintos movimientos de cámara presentes en un fragmento audiovisual.		CEC CAA	
	- Justificar apropiadamente el uso técnico de la cámara dentro de la estructura narrativa de un relato audiovisual.		CD	- Fundamentos estéticos y subjetivos del lenguaje audiovisual: belleza, armonía, etc.
	- Perfeccionar el uso del encuadre y la puesta en escena componiendo formas, luces, colores, texturas, profundidad y movimientos.		CD CEC	
	- Expresar de manera consciente distintas significaciones en el proceso de representación del espacio tridimensional.		CL CEC	- Integración morfológica de la imagen y el sonido en una producción audiovisual.
	- Diferenciar los aspectos estéticos de movimientos cinematográficos como el Surrealismo, el Expresionismo, el Neorrealismo o el *CinémaVérité*.			- Elementos estéticos cinematográficos y su concreción en movimientos tales como el Surrealismo, el Expresionismo, el Neorrealismo y el *CinémaVérité*.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INS.EV.	COMP.	B. 2: Análisis de situaciones audiovisuales
1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	- Realizar transiciones de planos mediante corte directo, fundido, encadenado, barrido o cortinilla.	P.A P.E O.A	CD SIE	- Elementos del montaje audiovisual: planos y contraplanos, fundidos, encadenados, cortinillas, etc.
	- Dividir la pantalla en dos acciones simultáneas aplicando la técnica de *splitscreen*.			
	- Encontrar errores de *raccord* en fragmentos cinematográficos.		CEC CL	- La continuidad en el montaje audiovisual: ley del eje, regla de los 30º, *raccord*, proporcionalidad, etc.
	- Explicar el efecto Kuleshov y las ideas acerca del montaje cinematográfico de autores como BelaBalázs, RudolphArnheim, DzigaVertov, VsévolodPudovkin, Serguéi Eisenstein, Jean Mitra ó Jacques Aumont.			- Teorías del montaje cinematográfico: Lev Kuleshov, BelaBalázs, RudolphArnheim, DzigaVertov, VsévolodPudovkin, Serguéi Eisenstein, Jean Mitry, Jacques Aumont.
	- Conocer las claves narrativas de los diferentes medios audiovisuales.		CD CAA	- Estrategias narrativas audiovisuales y su particularización para la radio, el cine, la televisión y los "new media".
	- Manejar las técnicas básicas del funcionamiento de programas informáticos de edición de vídeo.			- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientados a la edición de vídeo.
	- Desarrollar habilidades creativas para aportar una perspectiva artística al montaje.		CEC CAA	- Propuestas artísticas relacionadas con el montaje cinematográfico: Naturalista, *Nouvelle Vague, Free Cinema*, *Cinema Novo*, Dogma 95, etc.
	- Vincular el proceso de montaje con la estructura narrativa de una obra audiovisual.			- La continuidad en el montaje audiovisual: ley del eje, regla de los 30º, *raccord*, proporcionalidad, etc.
	- Cambiar el montaje de un producto audiovisual con el objeto de modificar la inteligibilidad y expresividad del mismo.		CD	

	- Proponer montajes alternativos a conocidas películas de la historia del cine comentando cómo variaría su percepción por parte de la audiencia.		
	- Diferenciar el estilo narrativo de movimientos cinematográficos tales como la *Nouvelle Vague*, el *Free Cinema*, el *Cinema Novo*, el Dogma 95, etc.	CL CEC	- Propuestas artísticas relacionadas con el montaje cinematográfico: Naturalista, *Nouvelle Vague, Free Cinema*, *Cinema Novo*, Dogma 95, etc.
	- Seguir los pasos necesarios para poder registrar un guión original en el Registro de la Propiedad Intelectual.	CAA SIE	- Interactividad en los medios de comunicación de masas. El fenómeno de la web 2.0. - La difusión de contenidos audiovisuales. - La expresión narrativa en entornos colaborativos. - El proceso de identificación durante la percepción audiovisual. Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INS.EV.	COMP.	BLOQUE 3: Elaboración de guiones audiovisuales
1. Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.	- Percibir el significado expresivo que producen las indicaciones relativas a las posiciones de cámara y las angulaciones en las acotaciones correspondientes de un guion técnico	P.A P.E O.A	CEC CAA	- Elementos constitutivos de un guión cinematográfico: sinopsis, personajes, indicaciones, diálogos, escenas.
	- Modificar los insertos musicales de un guion audiovisual con finalidad expresiva.		CD CEC	- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientadas a la confección de guiones.
	- Acotar un guión audiovisual mediante puntualizaciones relativos a efectos especiales de sonido.		CL CAA	- El formato de un guión audiovisual: paginación, numeración, tipografía, encabezados, marcas de revisión, indicaciones de continuación, acotaciones, transiciones.
	- Diferenciar los distintos planos sonoros en las indicaciones de un guión audiovisual.			
	- Formalizar la base narrativa de un relato de ficción a partir de una idea predeterminada de antemano.		CL SIE	- Proceso y técnicas para la elaboración de un guión: la idea matriz, la tormenta de ideas, el mapa mental.
	- Converger las ideas concernientes a un mismo proyecto audiovisual adaptando las propias aportaciones y las de otras personas.		CL CSC	- El paradigma clásico: planteamiento, desarrollo y desenlace.
	- Documentar una idea consultando diferentes fuentes de información (bibliográficas, orales, Internet…).		CL	- El argumento: tratamiento literario y secuenciado
	- Procesar adecuadamente los datos recabados en la fase de documentación de un proyecto audiovisual.		CL SIE	- El paradigma clásico: planteamiento, desarrollo y desenlace.
	- Representar gráficamente una secuencia de acción de cierta complejidad mediante la sucesión de dibujos de un *storyboard*.		CMCT CL	- El guión gráfico o *storyboard*: concepto, elementos y estructura.
	- Sintetizar un argumento en una sinopsis atractiva para potenciales audiencias.		CL	- La premisa de un guión cinematográfico: *tagline*, *logline* y *storyline*.

	- Diseñar el guión sobre el que se fijarán los títulos de crédito de una obra audiovisual englobando todas las funciones y profesiones implicadas.		CAA CL	- Funciones y profesiones implicadas en la creación de una producción audiovisual.
	- Escribir un guión audiovisual técnico completo respetando la idiosincrasia de su formato.			- El formato de un guión audiovisual: paginación, numeración, tipografía, encabezados, marcas de revisión, indicaciones de continuación, acotaciones, transiciones.
	- Transformar un guión audiovisual literario en uno técnico.			- Los diferentes tipos de guión: el guión literario y el guión técnico. El guión original y el guión adaptado.
	- Adaptar un guión audiovisual estándar en otro orientado a personas con discapacidad visual.			- Particularidades del guión radiofónico
	- Finalizar satisfactoriamente la fase de preproducción de un producto audiovisual.		CD CAA	- El Registro de la Propiedad Intelectual.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B.4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo
1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	- Conocer la fisiología del sistema visual humano y su funcionamiento en el proceso de captación de imágenes.	P.A P.E O.A	CMCT CAA	- El ojo humano. Fisiología de la visión.
	- Aplicar la psicología de la percepción visual en la interpretación de imágenes realizada por el cerebro incluida la visión de trampantojos, ilusiones ópticas, y/o juguetes ópticos.			- La percepción visual. Las ilusiones ópticas y los juguetes ópticos.
	- Explicar los elementos y los procesos de captación de imágenes a través de cámaras relacionándolos con el funcionamiento del sistema humano de la visión.		CL CEC	- Elementos básicos de las cámaras fotográficas y de vídeo y su funcionamiento. El diafragma y el obturador.
	- Recordar la evolución histórica en los distintos formatos de imagen (tanto fija como en movimiento) y sus distintas fijaciones en soportes de reproducción.			- La percepción visual. Las ilusiones ópticas y los juguetes ópticos.
	- Reconocer diferentes tipos de luz (disponible, natural y/o artificial) así como su calidad, origen y/o dirección.		CMCT CL	- Conceptos y técnicas para la iluminación para fotografía y vídeo. - La luz natural y los tipos de exposímetros (luz incidente o reflejada). - La iluminación artificial. Colocación y manejo de equipos. El flash (directo, rebotado, de relleno). - Utilización de la luz como elemento expresivo.
	- Demostrar la influencia técnica y expresiva de la iluminación en el resultado de un registro audiovisual.			
	- Elegir momentos clave en una narración siendo capaz de ilustrarlos a través de imágenes.		SIE CAA	- La composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo.
	- Aplicar un ritmo narrativo, a través de los diferentes recursos expresivos propios del lenguaje audiovisual, a imágenes		CD CL	- Recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual como medio para

fotográficas.		reforzar la expresividad narrativa.
- Seleccionar, a partir de un *storyboard* o de una hoja de contactos, las imágenes esenciales para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas teniendo en consideración su composición.	CAA SIE	
- Disponer los equipos de iluminación artificial de manera idónea para la toma de fotografías que reúnan las condiciones lumínicas adecuadas para los objetivos expresivos propuestos.	CD CAA CMCT	- Conceptos y técnicas para la iluminación para fotografía y vídeo.
- Utilizar creativamente las técnicas de iluminación natural/artificial, en la realización de imágenes con diferentes resultados plásticos y expresivos.		- Utilización de la luz como elemento expresivo.
- Crear determinados ambientes a través de técnicas básicas de iluminación con luz natural, luz artificial y/o flash (directo, rebotado, de relleno).		
- Utilizar adecuadamente el exposímetro y los equipos de iluminación artificial.		- La iluminación artificial. Colocación y manejo de equipos. El flash (directo, rebotado, de relleno).
- Ajustar el balance de blancos adecuado para cada tipo de iluminación.		- El color y la temperatura de color. El balance de blancos.
- Calcular con diferentes sistemas de medición de luz (incidente, reflejada) la exposición correcta para la toma de fotografías según el caso propuesto.		- Fotografías de claves altas y claves bajas.
- Identificar fotografías de claves altas y claves bajas.	CL CD	- Fotografías de claves altas y claves bajas.
- Interpretar correctamente el histograma y los metadatos de una imagen digital.		- El histograma y los metadatos de una imagen digital.
- Ajustar satisfactoriamente en una cámara los parámetros implicados en la toma de imágenes (temperatura de color, tiempo de exposición, resolución, nivel de sonido, etc.).	CL CAA	- Elementos básicos de las cámaras fotográficas y de vídeo y su funcionamiento. El diafragma y el

				obturador.
	- Escoger el medio de captación de imágenes idóneo en función del presupuesto disponible y las condiciones de grabación audiovisual.			- Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento. - Fotografía y vídeo digital. Formatos de archivo (JPEG, BMP, MPEG, AVI, MOV, etc.) y sus características. - Sistemas de registro audiovisual: cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria, discos duros, etc.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 5: Tratamiento digital de imágenes
1. Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	- Detectar, en diferentes imágenes, posibles anomalías respecto a la exposición, el color u otras, valorando como solución el retoque con un programa informático adecuado o la repetición de la toma.	P.A P.E O.A	CD CAA CMCT	- Análisis de los sistemas y modos de color: (RGB, CMYK, escala de grises) y valoración de sus diferencias básicas.
	- Determinar las correcciones necesarias en una imagen en función del medio o soporte final de la misma.			
	- Experimentar con las posibilidades de tratamiento digital de imágenes a través de programas informáticos de uso profesional.			- Programas informáticos y aplicaciones para dispositivos móviles con utilidad en el retoque fotográfico.
	- Exportar imágenes en el formato adecuado teniendo en cuenta el destino de las mismas.			
	- Respetar la continuidad de secuencias visuales al cambiar de medio o soporte final.			- Experimentación y utilización de las herramientas de transformación de la imagen y los filtros básicos.
	- Realizar ajustes de color en fotografías a través de las herramientas de niveles, curvas, brillo/contraste, equilibrio de color, etc.		CD SIE	- Gestión de los sistemas de color para salida de las imágenes y soporte final. - La información tonal en la imagen digital y sus variables: lectura del histograma y/o puntos de información. - Relación de la información tonal con los diferentes sistemas de corrección: brillo/contraste, equilibrio de color básico con niveles y curvas.
	- Hacer retoques parciales de imágenes utilizando las herramientas de selección, calado y suavizado.			- Operatividad básica del trabajo con selecciones: añadir, quitar, seleccionar todo, deseleccionar, invertir, calar, suavizar, etc.
	- Utilizar la herramienta de clonación de píxeles para la reconstrucción de imágenes o modificación de elementos de las			- Identificación y aplicación de las herramientas de clonación gráfica a la

	mismas.			edición de imágenes.
	- Conocer las diferencias entre los modos de color RGB y CMYK con respecto al soporte final de las imágenes eligiendo el adecuado en los diferentes trabajos propuestos.		CD CAA	- Análisis de los sistemas y modos de color: (RGB, CMYK, escala de grises) y valoración de sus diferencias básicas.
	- Evaluar y realizar los ajustes necesarios para conseguir coherencia en las imágenes fijas que formen parte de secuencias, garantizando la continuidad de estas.			- Correcciones y mejoras básicas, reconstrucción de la imagen y/o retoque de errores.
	- Emplear de forma controlada y solvente los efectos que las herramientas y filtros de transformación escalar, geométrica y/o de perspectiva nos permiten aplicar a las imágenes.			- Las herramientas de selección: marco rectangular y elíptico, línea única, recortar, lazo, varita mágica.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 6: Edición de piezas visuales
1. Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas musicales.	- Leer e interpretar las especificaciones técnicas y operativas de los equipos de postproducción.	P.A P.E O.A	CL	- Los equipos de postproducción. Características técnicas y operativas.
	- Decidir el equipamiento de postproducción necesario para cada proyecto audiovisual en función de la metodología de montaje y edición que se vaya a seguir.		CD SIE	- Programas y herramientas informáticas para la edición y postproducción.
	- Evaluar las características del material original que participa en cada proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal.		CL	- Metodologías de montaje y edición. Edición lineal y/o no lineal.
	- Diferenciar los archivos *bitmap* y vectoriales, reconociendo sus especificidades.		CD CAA	- Archivos *bitmap* y vectoriales: características y resolución. Combinación en una misma imagen de ambos elementos.
	- Organizar las tareas previas necesarias para la realización de cada proyecto, en función de la difusión final de este.		SIE CD	- Preparación de archivos digitales para su correcta reproducción.
	- Decidir un formato adecuado para el proyecto final teniendo en cuenta el formato del material original.			- Formatos de reproducción de piezas visuales y audiovisuales, identificación y características.
	- Realizar proyectos de edición de gráficos y de imágenes fijas o de edición no lineal, combinando material de diversa procedencia y condición.			- Archivos *bitmap* y vectoriales: características y resolución. Combinación en una misma imagen de ambos elementos.
	- Combinar tipografías y textos digitales, elementos vectoriales y *bitmap* en una misma imagen atendiendo a sus características particulares.		CL CD	
	- Editar y sincronizar piezas de vídeo con variados elementos visuales, textuales y sonoros			- Edición en la línea de tiempo: creación de secuencias, combinación de

	- Realizar las operaciones necesarias para la edición, en la línea de tiempo, de diferentes piezas audiovisuales, mediante técnicas de creación de secuencias a través de herramientas informáticas de uso profesional.		CD CL SIE	diferentes elementos, sincronización, transiciones.
	- Reconocer los distintos formatos de reproducción de piezas visuales y sus características			- Formatos de reproducción de piezas visuales y audiovisuales, identificación y características.
	- Preparar archivos digitales de piezas visuales para su correcta reproducción.			- Preparación de archivos digitales para su correcta reproducción.
	- Argumentar las decisiones acerca de la idoneidad de los diferentes tipos de edición (lineal o no lineal) en proyectos de montaje y postproducción.		CEC CL	- Edición en la línea de tiempo: creación de secuencias, combinación de diferentes elementos, sincronización, transiciones.
	- Participar activamente en debates acerca de proyectos de montaje y postproducción propios o ajenos, exponiendo sus opiniones de manera respetuosa y mostrando curiosidad y tolerancia hacia otras opiniones o posturas.		CSC CL	- Tipografías y textos digitales: características, visualización, legibilidad. - Creación de rótulos y subtítulos. Integración con la imagen *bitmap*

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 7: Diseño de bandas sonoras
1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.	- Manejar con soltura las técnicas básicas del funcionamiento de programas informáticos de edición de audio.	P.A P.E O.A	CD	- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones para dispositivos móviles orientados a la edición de audio.
	- Percibir los cambios expresivos que producen las sustituciones, supresiones o adiciones musicales en el resultado final de una obra audiovisual.		CEC CL	- Recursos expresivos en la creación de bandas sonoras: la teoría de los afectos, el *leitmotiv*, el subrayado musical, la anticipación.
	- Graduar el impacto de la inclusión de diferentes bandas sonoras dentro de un producto audiovisual.		SIE CAA	- Bandas sonoras musicales no originales creadas a partir de canciones preexistentes.
	- Utilizar transiciones sonoras entre secciones y efectos especiales de sonido en la simulación de un programa radiofónico.		CD	- Técnicas de inserción de programas radiofónicos: vertical, horizontal y multidifusión.
	- Evaluar la distinta capacidad comunicativa de mensajes audiovisuales, exclusivamente, en función del sonido utilizado.		CL CEC	- Recursos expresivos en la creación de bandas sonoras: la teoría de los afectos, el *leitmotiv*, el subrayado musical, la anticipación. -Música diegética y extradiegética.
	- Relatar el paso del cine mudo al sonoro argumentando los cambios radicales originados en el sistema de creación y producción de películas.			- La música en la época del cine mudo.
	- Realizar un paisaje sonoro.		CD CL CAA	- El paisaje sonoro y la fonoesfera.
	- Recopilar un archivo personal a modo de base de datos de efectos especiales de sonido.			- Los efectos especiales de sonido.
	- Utilizar con coherencia los niveles de intensidad de sonido en relación a los distintos planos sonoros en la masterización de un montaje audiovisual.			- Las cualidades del sonido y su representación gráfica.

- Componer una pequeña pieza musical de música concreta mediante sonidos cotidianos.		- El proceso de composición y grabación de una banda sonora.
- Aplicar acertadamente los recursos estilísticos que proporciona la manipulación del sonido (por ejemplo, mediante elipsis, hipérboles, metáforas, asincronías, etc.) respecto a la imagen que acompañan.	CD CL	- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones para dispositivos móviles orientados a la edición de audio.
- Juzgar críticamente las parrillas de programación de varias emisoras de radio proponiendo una planificación ideal contraponiendo los intereses de la audiencia a los gustos personales.	CL CAA	- La radio de contenido abierto y la parrilla de programación. La radiofórmula.
- Clasificar programas de radio actualmente en antena dentro del género más apropiado.	CL CD	- Géneros radiofónicos. La radio temática y la radio generalista.
- Navegar por internet para encontrar y descargar podcasts representativos de cada género radiofónico.		- El *podcast* y la programación "a la carta".
- Utilizar aplicaciones nativas de tabletas y teléfonos inteligentes relacionadas con la radio y la manipulación del sonido.		- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones para dispositivos móviles orientados a la edición de audio.
- Elaborar un programa de radio completo en diferido mediante el uso de programas de edición de audio consiguiendo una buena integración en los niveles de sonido entre música, voz y efectos especiales.		Modelos y estrategias de programación radiofónica. - Características del lenguaje radiofónico: claridad, concreción y brevedad.
- Simular una emisión de radio en directo mediante el uso de programas informáticos que disparen cuñas, música y ráfagas de sonido.	CD SIE CMCT	- La música concreta: características y aplicación a la creación de bandas sonoras. El caso de EnnioMorricone.
- Cambiar completamente la banda sonora de un clip cinematográfico utilizando programas de edición de vídeo.		- El doblaje. La audiodescripción para personas discapacitadas visualmente.
- Realizar la audiodescripción de un fragmento audiovisual (originalmente en castellano) adaptando el contenido a personas con discapacidad visual.		

	- Subtitular un fragmento cinematográfico teniendo en cuenta las limitaciones propias de las personas impedidas auditivamente.			

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 8: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales
1. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.	- Determinar la fisiología del aparato auditivo humano y su funcionamiento en el proceso de captación de sonidos.	P.A P.E O.A	CMCT CL	- Fisiología y funcionamiento del aparato auditivo humano. El espectro de frecuencias audibles.
	- Ilustrar los procesos de percepción sonora y sensación auditiva efectuados por el cerebro humano.			- La percepción sonora y la sensación auditiva.
	- Discriminar el rango de frecuencias de vibración audibles en los seres humanos y en otros animales.		CMCT CD	
	- Establecer los momentos más importantes dentro de la evolución histórica de los distintos sistemas de reproducción de sonido y su fijación en distintos formatos y soportes.		CEC CL	- Audio analógico y audio digital. Compresión de datos con pérdida y sin pérdida.
	- Comentar técnicamente las transiciones operadas entre los distintos sistemas de grabación y reproducción de sonido: monofónico, estereofónico y multicanal.			- Sonido monofónico, estereofónico y multicanal.
	- Argumentar el paso del dominio analógico al digital en grabaciones de sonido.			- Audio analógico y audio digital. Compresión de datos con pérdida y sin pérdida.
	- Reconocer los sistemas de registro y amplificación del sonido en programas radiofónicos y audiovisuales.		CD CAA	- Formatos y soportes de audio digital: WAV, MP3, DTS, WMA, AIFF, Real Audio, TrueHD, DVD-Audio, Dolby Digital, etc.
	- Decidir la técnica de grabación adecuada para una determinada situación sopesando ventajas e inconvenientes.			- Técnicas de grabación y microfonía: campo cercano, campo lejano, apantallado, XY, ORTF, Faulkner, DeccaTree, etc.
	- Definir las propiedades y utilidades de los diferentes tipos de		CL	- Tipos de micrófono: direccional,

	micrófonos así como de sus accesorios.		CAA	omnidireccional, cardioide, de solapa, etc.
	- Identificar correctamente la función correspondiente a un determinado cable de audio.			- Los cables de audio (simple, doble, coaxial, S/PDIF) y sus conectores (XLR, jack, RCA, Speakon, toslink).
	- Entender la utilidad y funcionamiento del protocolo de comunicación MIDI entre instrumentos musicales electrónicos sin transportar ningún tipo de sonido en su conexión.			- El protocolo MIDI para instrumentos musicales.
	- Conseguir grabar un archivo WAV (sonido) a partir de uno MIDI (datos).		CD	
	- Graduar la calidad de las diferentes líneas de audio en virtud de sus prestaciones.			
	- Conectar adecuadamente, de manera virtual, diversos equipos electrónicos implicados en el tratamiento del sonido teniendo en cuenta cables, conectores, fuentes, amplificadores, altavoces, tarjetas para ordenadores, potencias, voltajes e intensidades eléctricas.		CMCT	- La configuración básica de estudios musicales y de doblaje. - La insonorización y el tratamiento acústico de un estudio audiovisual.
	- Comprender pliegos de prescripciones técnicas relativos a la celebración de espectáculos audiovisuales y sus requisitos relativos a iluminación y sonorización.			- EL proceso de mezcla. Las conexiones balanceadas y no balanceadas.
	- Proponer la mejora en la configuración de un estudio musical en función de sus características técnicas específicas adaptadas a funciones de doblaje y efectos sonoros.		CAA CL	- Dispositivos grabadores, amplificadores y reproductores de audio.
	- Argumentar fenómenos acústicos tales como la absorción, la refracción, la difracción, la reflexión, el efecto Doppler, el eco o la reverberación.			- Los fenómenos acústicos: absorción, refracción, difracción, reflexión, efecto Doppler, eco, reverberación.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 9:Equipamiento técnico en proyectos multimedia
1. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	- Configurar desde cero un equipo informático destinado a la realización de proyectos multimedia optimizando al máximo precio y calidad en la selección de sus componentes.	P.A P.E O.A	CD CAA CL	- Las especificaciones técnicas del hardware necesario en equipos informáticos destinados a la realización de proyectos multimedia: ordenador, tarjetas de sonido, micrófonos, amplificadores, auriculares, monitores acústicos, pantallas de televisión, etc. - Las funcionalidades recomendables para el software orientado a elaboración de proyectos multimedia: programas de edición, procesadores de efectos, secuenciadores, programas de música instantánea, etc.
	- Interpretar las especificaciones técnicas del software empleado en producciones audiovisuales (edición de audio y vídeo, animación, autoría multimedia, etc.) y los requisitos del hardware necesario para su correcto funcionamiento.			
	- Transformar un archivo de imagen en diversos formatos con el objeto de ampliar su compatibilidad.		CD CMCT	- La compatibilidad de los formatos de los archivos digitales de imagen y sonido.
	- Relacionar los conceptos de resolución y tamaño de imagen a la hora del procesado digital			- Las funcionalidades recomendables para el software orientado a elaboración de proyectos multimedia: programas de edición, procesadores de efectos, secuenciadores, programas de música instantánea, etc.
	- Escanear una misma imagen empleando diferentes resoluciones observando la diferencia de archivos obtenidos tanto en tamaño como en calidad.			
	- Cambiar el formato de un archivo de audio en función de su destino (internet, teléfono móvil, CD, Blu-ray, etc.).			
	- Modificar la tasa de transferencia de bits de un archivo WAV en MP3 de distintos tamaños siendo capaz de apreciar la diferencia de calidad conseguida en cada caso.			
	- Estimar las dificultades experimentadas por las personas usuarias con discapacidad a la hora de utilizar equipos informáticos.		CSC SIE	- La accesibilidad universal a los contenidos audiovisuales y el diseño para todos.

			- La Ley General de la Comunicación Audiovisual y los derechos de las personas con discapacidad. El CESyA.
- Analizar las repercusiones de la Ley de Propiedad Intelectual y los permisos de explotación de las obras cinematográficas y audiovisuales.	CL CAA CSC		- Las leyes de Propiedad Intelectual. Licencias*creative commons*, *copyright* y *copyleft*.
- Escoger, en función del contexto, la alternativa más adecuada entre las opciones de salida ofrecidas por aplicaciones multimedia y programas informáticos vinculados a la edición de proyectos audiovisuales.			- La compatibilidad de los formatos de los archivos digitales de imagen y sonido.
- Tomar conciencia de la importancia de la formación permanente como factor clave para lograr la empleabilidad teniendo en cuenta las exigencias del proceso productivo profesional.			- El *networking* y la financiación de proyectos audiovisuales mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El*crowdfunding*. Las redes sociales profesionales.
- Sopesar las posibilidades emprendedoras que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la hora de encontrar financiación para un proyecto audiovisual.			

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales	Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	• Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisiscrítico. • Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticasy técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media. • Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales. • Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
Análisis de situaciones audiovisuales	Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	• Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos. • Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual. • Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección. • Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su correcciónténica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual. • Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento

		del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
Elaboración de guiones audiovisuales	Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.	• Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales. • Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado. • Construye el guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento. • Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guion técnico y un storyboard. • Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico yartístico que interviene en la misma. • Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audio descripción.
Captación de imágenesfotográficas y de video	Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de video, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	• Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual. • Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales. • Construye la composiciónestética y narrativa de las imágenesfotográficas y de video a capturar, necesarias para laelaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas. • Dispone los flashes fotográficos o la ≪iluminación ligera≫ necesaria paraadecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de video. • Registra con la cámara de video y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de

		temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la informaciónnecesaria para su identificación. • Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.
Tratamiento digital de imágenes	Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	• Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes. • Adapta y ajusta las imágenes a las característicastécnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual. • Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.
Edición de piezas visuales	Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas musicales.	• Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, video y televisión. • Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto. • Edita las piezas de video, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio. • Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el

		formato necesario para su posterior reproducción. • Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.
Diseño de bandas sonoras	Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinaciónsegún los tipos de destinatarios.	• Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica. • Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aporto en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro. • Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción de la banda sonora de una producción audiovisual. • Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los génerosradiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio. • Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos. • Analiza y valora los productos de audio descripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.
Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales	Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.	• Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles. • Identifica los hitos más importantes producidos en la evoluciónhistórica del registro sonoro. • Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio. • Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos. • Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos demicrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos,

		y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales. • Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.
Equipamiento técnico en proyectos multimedia	Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	• Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia. • Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamientode imágenes, animación 2D, edición de video y autoría. • Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y video para cámarasfotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de video, adecuados a los proyectos multimedia. • Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.

B) CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

La materia Imagen y Sonido tiene como objetivo promover la formación de ciudadanos y ciudadanas responsables, con capacidad crítica y autonomía para la utilización, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como el desarrollo de las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística.

Esta materia se enclava en el estudio de la realidad del estado de las tecnologías del momento presente y de los métodos de trabajo y productos actuales, permitiendo que el alumnado desarrolle el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible para llevar a cabo proyectos en los que explore las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia; todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño universal en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

Los contenidos programados inciden de una manera directa en el aspecto práctico de la integración de la imagen y el sonido en los productos audiovisuales, complementando los desarrollados en la materia Cultura Audiovisual. A lo largo de nueve bloques se abordan todos los aspectos relacionados con la creación de una pieza multimedia, desde la fisiología de la visión y la audición a la postproducción, pasando por las fases relativas a la creación de guiones, la captación de imágenes y sonido, la edición de audio y vídeo o el diseño de bandas sonoras sin olvidar los derechos derivados de la propiedad intelectual.

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 l***a 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.

En las cuartas columnas de las tablas del apartado A de la presente programación, se concreta la contribución de la materia de Imagen y sonido, al logro de las competencias claves establecidas

para la etapa. Las abreviaturas utilizadas en dicho cuadro vienen especificadas en la página 3 de esta programación.

C) PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Tomando como referencia los procedimientos de evaluación adoptados en el Centro , el Departamento de Dibujo acuerda aplicar los siguientes procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación:

PROCEDIMIENTO 1: OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA EN EL AULA

El instrumento que se utilizará será el registro de clase, donde el /la profesor/a recabará información para evaluar a los/las alumnos/as en lo referido a:

- Actitud positiva y responsable en las actividades de grupo (participación, responsabilidad en las tareas, ayuda a los/las compañeros/as, esfuerzo por mejorar, etc.).
- Atención y seguimiento de las explicaciones de clase (profesorado o resto de los /las compañeros/as)
- Respeto por los materiales escolares y el mobiliario del centro.
- Respeto al profesorado y a los/las compañeros/as de clase (opiniones, intervenciones en clase, trabajos, etc.).
- Presentación y finalización de trabajos y ejercicios de cualquier tipo.
- Repetición de trabajos y ejercicios.
- Entrega de trabajos y ejercicios en el tiempo asignado.
- Autocorrección
- Con el objetivo de lograr un alto grado de objetividad en el registro de estos datos, se utilizarán rúbricas donde se define el grado de consecución en cada uno de los instrumentos de evaluación.

EVALUACIÓN SISTEMÁTICA EN EL AULA					
CRITERIOS OBSEVACIÓN	**0**	**0'5**	**1**	**1'5**	**2**
Actitud positiva y responsable en las actividades de grupo (participación, responsabilidad en las tareas, ayuda a los/las compañeros/as, esfuerzo por mejorar, etc.).					
Atención y seguimiento de las explicaciones de clase (profesorado o resto de los /las compañeros/as).					
Respeto por los materiales escolares y el mobiliario del centro.					
Respeto al profesorado y a los/las compañeros/as de clase (opiniones, intervenciones en clase, trabajos, etc.).					
Presentación y finalización de trabajos y ejercicios de cualquier tipo					
Repetición de trabajos y ejercicios.					
Entrega de trabajos y ejercicios en el tiempo asignado.					
Autocorrección.					
CALIFICACIÓN					
ALUMNO/A:					

PROCEDIMIENTO 2: ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DEL ALUMNADO

Para evaluar este procedimiento utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Cuaderno de clase: se valorará si está completo, limpio, ordenado,…
- Salidas a la pizarra, preguntas

- Trabajos de los/las alumnos/as: se valorará si se ajusta su trabajo a la propuesta, si utiliza el espacio adecuado dependiendo de los tamaños y formatos en los que se desarrolla la actividad, si emplea las técnicas más convenientes para la propuesta, si maneja con soltura los instrumentos plásticos, audiovisuales, la limpieza de la actividad y si la entrega en el plazo acordado.
- Trabajos sobre soporte informático, utilización del Aula Virtual, exposición de un tema y aprendizaje cooperativo: se valorará el contenido del trabajo (Calidad del tema, organización, estructura, profundización de los contenidos, extensión ajustada a propuesta, ortografía y gramática, webgrafía y bibliografía,..); la estética y el diseño de la presentación (Portada con datos suficientes, armonía de colores y tamaños de textos legibles, efectos y transiciones adecuadas, enlaces como hipervínculos,..); la exposición oral (Tono de voz, ritmo, fluidez, preparación: léxico, nexos, discurso ordenado, claro, coherente…; comunicación no verbal: gestos, postura…; ajuste al tiempo previsto); y el trabajo cooperativo (Participa, gestiona, ayuda, respeta, escucha, aporta, propone, valora, se responsabiliza…

PROCEDIMIENTO 3: REALIZACIÓN DE EXÁMENES ESCRITOS Y PRUEBAS OBJETIVAS

Los instrumentos que podemos utilizar son:las pruebas de redacción, resolución de situaciones problemáticas, cuestiones breves, pruebas objetivas,…

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS/RÚBRICA	CRITERIOS CALIFICACIÓN
Observación sistemática en el aula.	- Actitud positiva y responsable en las actividades de grupo (participación, responsabilidad en las tareas, ayuda a los/las compañeros/as, esfuerzo por mejorar, etc.). -Atención y seguimiento de las explicaciones de clase (profesorado o resto de los /las compañeros/as). -Respeto por los materiales escolares y el mobiliario del centro. -Respeto al profesorado y a los/las compañeros/as de clase (opiniones, intervenciones en clase, trabajos, etc.). -Presentación y finalización de trabajos y ejercicios de cualquier tipo. -Repetición de trabajos y ejercicios. -Entrega de trabajos y ejercicios en el tiempo asignado. -Autocorrección. -Orden, organización, limpieza y claridad en la letra de los trabajos, ejercicios y apuntes de clase.	20%
Producciones del alumnado	-Cuaderno de clase. -Salidas a la pizarra, preguntas, etc. -Trabajos de los/las alumnos/as. -Trabajos sobre soporte informático, utilización del Aula Virtual y exposiciones orales. -Cualquier actividad de enseñanza y/o aprendizaje.	40%
Realización de exámenes escritos y pruebas objetivas	-Exámenes y controles	40%

D) LA METODOLOGÍA, LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.

La materia Imagen y Sonido permite al alumnado desarrollar entre otras las siguientes capacidades:

- Investigar sobre las posibilidades del sonido y la imagen como elementos de expresión, representación y comunicación de ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al desarrollo del gusto, de las emociones y de la relación colaborativa en condiciones de igualdad.

- Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, adquiriendo hábitos de trabajo (tanto individual como en equipo), perfeccionando la percepción, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y el espíritu emprendedor y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones basadas en la integración de la imagen y el sonido.

- Desarrollar un sentimiento de confianza en las propias posibilidades de creación artística, fomentando la curiosidad, el interés y la constancia, comprendiendo y respetando las creaciones ajenas y aprendiendo a expresar críticas constructivas.

- Realizar producciones audiovisuales de forma individual y cooperativa, asumiendo distintas responsabilidades, aportando planteamientos diferentes y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio que contribuya al desarrollo social y al crecimiento emocional.

- Comprender y expresar mensajes basados en la interrelación de imágenes y sonidos de forma adecuada y coherente en los diferentes contextos de la actividad social y cultural.

- Adoptar una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas, desarrollando la sensibilidad, la creatividad y la estética en el uso personal del lenguaje audiovisual.

- Buscar y procesar eficazmente la información utilizando fragmentos de audio y vídeo para ampliar el vocabulario técnico específico.

- Identificar el aspecto subliminal y encubierto de algunos productos multimedia así como la carga de prejuicios y estereotipos que pueden llegar a contener.

- Utilizar los conocimientos y las experiencias previas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de los nuevos conceptos y posibilidades de trabajo.

- Aprender a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación desplegando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran, reconociendo la aplicación de su carácter instrumental para los demás campos de conocimiento.

- Estimular hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad, así como actitudes de confianza en su propia persona, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- Respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática siendo capaz de valorar respetuosamente otras opiniones distintas a la propia.

- Desarrollar la sensibilidad y las capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas asumiendo el principio de igualdad de trato y no discriminación.

- Utilizar instrumentos y estrategias personales valorando, en cada caso, las ventajas e inconvenientes de su uso y justificando la coherencia de los resultados obtenidos.

- Emplear de forma adecuada los medios tecnológicos justificando la pertinencia de su utilización y desplegando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

- Comprender estilos y géneros audiovisuales de diversa temática y complejidad y ahondar en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje audiovisual.

Las recomendaciones metodológicas 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.

Los contenidos teóricos son preparados por el/la profesor/a y entregados al alumnado en fotocopias o través del Drive. Tenemos también la posibilidad de disponer aulas con cañón para completar la explicación de contenidos.

E) MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad las podemos clasificar en dos tipos o categorías: las medidas de carácter general (aplicables a todos los alumnos) y las medidas de carácter específico (destinadas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo).

- Las medidas de carácter general son aquellas que se aplican en cualquier grupo-clase con el objetivo de atender a las diferentes capacidades, intereses y características de cada uno de los alumnos.

Nosotros trataremos de dar respuesta a este tipo de diversidad a través de diferentes medidas, entre las que podemos destacar:
- Las evaluaciones iniciales o de diagnóstico, para tomar como punto de partida los conocimientos previos de cada alumno.
- La preparación de múltiples actividades con diferentes grados de complejidad, incluyendo las actividades de refuerzo y las de ampliación.
- La organización de grupos y espacios que mejore el rendimiento del alumno.
- La atención, el apoyo y el seguimiento personalizado (especialmente en el caso de que haya alumnos que repiten curso).

Las actividades del aula tienen diferente grado de complejidad y atienden por tanto a las capacidades y a los intereses de cada alumno

- Las medidas de carácter específico están destinadas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo; pudiendo diferenciar:

- Alumnado de incorporación tardía al sistema educativo.
- Alumnado con altas capacidades intelectuales.
- Alumnado con necesidades educativas especiales (los alumnos que requieren determinados apoyos y atenciones educativas específicas por discapacidad física, psíquica o sensorial, o por manifestar graves trastornos de conducta).

F) PROGRAMAS DE REFUERZO

Aquellos alumnos/as que estén repitiendo curso serán objeto de un plan específico de recuperación orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior.
Dicho plan consistirá en un seguimiento/apoyo individualizado del alumno/a, con la posibilidad de la realización de ciertas actividades de refuerzo.
El alumnado que tengan dificultados durante el curso académico recibirá la adaptación que se estime conveniente y que favorezca su proceso de enseñanza y aprendizaje (variedad metodológica, variedad de actividades de refuerzo y profundización, multiplicidad de procedimientos de evaluación del aprendizaje, diversidad de mecanismos de recuperación, trabajo en pequeños grupos, trabajos voluntarios, etc).
La recuperación de una evaluación se hará a través de producciones del alumnado y/o pruebas escritas de aquellos estándares de aprendizaje no superados por el alumnado.
EVALUACIÓN FINAL. PRUEBA EXTRAORDINARIA
Para el alumnado con evaluación negativa a final de curso, el profesor de la materia elaborará un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.
La evaluación extraordinaria en la materia de Imagen y sonido se ajustará al informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados. Se entregará al alumno/a una un plan personalizado con la intención de trabajar sobre los aspectos que no se hayan asimilado. Estos trabajos, se presentarán en la evaluación extraordinaria antes de la realización de la prueba escrita y serán tenidos en cuenta a la hora de evaluar.
La prueba escrita de septiembre constará de los estándares de aprendizajes no alcanzados en Junio.

G) PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES QUE ESTIMULAN EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LECTURA.:
Cada alumno podrá buscar la información necesaria, tanto en la biblioteca del centro, en los manuales, como usando las nuevas tecnologías de la información, para encontrar los textos y las imágenes necesarias que contribuyan a ampliar sus conocimientos.
Se recomendará la lectura de los siguientes libros:

- "La televisión". Llorençs Soler. Editorial Gustavo Gil
- "La radio". Equipo Fénix. Bibliotec de Síntesis Didácticas.
- "Introducción a la teoría de la Comunicación y Masas". Denis McQuail. Editorial Paídos Comunicación.
- "La industria cinematográfica". Situación 1994. BBV

H) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

El Departamento de Dibujo organiza varias actividades a lo largo del curso destinadas entre otros, al alumnado de esta materia:

- Participación en los "Premios Princesa de Asturias- 2018.
- Exposiciones del Bachillerato Artístico en en el espacio cultural de "El Corte Inglés" de Gijón y en Luarca.
- Visita a Madrid (Museo del Prado,Thyssen,…)

I) INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMANCIÓN DOCENTE

La evaluación de la programación se realizará de la siguiente manera:
- Mensual: a lo largo del curso, en las reuniones departamentales, que se celebran durante este curso los viernes de 12.40 a 13.35 de la mañana, la Jefa de Departamento irá recogiendo información sobre cómo van aplicando los profesores la programación; especialmente, en lo referido a la temporalización, para poder realizar los ajustes y modificaciones oportunas.
- Trimestral: del mismo modo, después cada evaluación, se realizará un análisis de los resultados obtenidos por cada curso y grupo; para poder así realizar modificaciones y plantear ideas de mejora.
- Final de curso: una vez finalizado el curso escolar, el departamento realizará una evaluación de la programación didáctica para cada curso y grupo; centrándose, principalmente, en:
a) El grado de cumplimiento y adecuación de lo programado.
b) Resultados académicos del alumnado.

La evaluación será realizada por el profesorado que da clase en este curso, según el modelo propuesto por el centro. La Jefa de Departamento recogerá, después, en el acta de Departamento la síntesis de las conclusiones que considere oportunas.

Se adjunta el modelo para la Evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente:

EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

Profesor/a: ……………………………………………………….……..……Curso:………..…. Grupo :…………..…..

Departamento:…………………………………….……………..Materia:……………………………………

1. Grado de cumplimiento y adecuación de lo programado.

ASPECTOS A VALORAR	--VALORACIÓN +			
	1	2	3	4
Organización de los contenidos del currículo				
Secuenciación de los contenidos del currículo				
Procedimientos de evaluación				
Instrumentos de evaluación				
Criterios de calificación				
Metodología				
Recursos didácticos				
Medidas de refuerzo y atención a la diversidad				
Planes, programas y proyectos				
Actividades complementarias y extraescolares				

2. Propuesta de mejora de los aspectos valorados negativamente.

3. Análisis de los resultados académicos y su relación con la programación docente.

FECHA;,,, FIRMADO:…………………………………….