

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE  
IMAGEN Y SONIDO**

**2º BACHILLERATO**

# IMAGEN Y SONIDO (2º DE BACHILLERATO)

## INTRODUCCIÓN

La materia de imagen y el sonido es fundamental para la comprensión de la información en la sociedad actual. La evolución constante de las tecnologías de la información y la comunicación conlleva la creación de nuevas estructuras de mensaje de carácter global que incluyan sonido, imagen y texto. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido, partiendo de un análisis crítico de las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación.

Esta materia integra y desarrolla los conocimientos adquiridos en las asignaturas de las distintas modalidades de Bachillerato. Promueve la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos, tanto en el análisis de los mensajes como para la utilización responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de audiovisuales, favoreciendo la adquisición de criterio estético, la sensibilidad artística y la capacidad comunicativa. El alumnado debe ser capaz de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta la no discriminación de las personas con discapacidad y la accesibilidad en la elaboración de los documentos.

A través de los contenidos de los bloques 1 (Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales), 2 (Análisis de situaciones audiovisuales) y 7 (Cualidades técnicas del equipamiento de sonido), el alumnado conocerá y valorará los principios conceptuales de la imagen y el sonido para después, a través de los bloques 3 (Elaboración de guiones), 4 (Captación de imágenes fotográficas y de vídeo), 5 (Tratamiento digital de imágenes), 6 (Edición de piezas audiovisuales) y 8 (Diseño de bandas sonoras), ponerlos en práctica en distintos proyectos. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá ser capaz de manejar distintas herramientas en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas. Los contenidos que se desarrollan en los bloques permiten que el alumnado aprenda diferentes recursos, no sólo para crear mensajes, sino para establecer la organización y configuración de equipamientos técnicos necesarios para la captación, la edición y la reproducción de audiovisuales.

## NORMATIVA

En la redacción de la presente Programación Didáctica se ha tenido en cuenta la siguiente legislación:

- Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha.
- Decreto 3/2008 de 8 de enero, de la Consejería de Educación y Ciencia, de la Convivencia Escolar en Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de enero de 2008).
- Ley 3/2012 de 10 de mayo de Autoridad del profesorado.
- Decreto 13/2013, de 21/03/2013, de autoridad del profesorado en Castilla-La Mancha.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. LOMCE.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- 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.
- Orden de 15/04/2016, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden de 15/04/2016, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La labor principal del docente especialista en la materia de Imagen y Sonido es facilitar las herramientas para la creación de proyectos audiovisuales, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumnado para que construya su propia forma de expresión. Esta materia, por lo tanto, se debe impartir desde un enfoque principalmente práctico.

Los contenidos de la materia distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo al lenguaje audiovisual aplicado en la elaboración de proyectos individuales o en grupo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística y promover un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores, dispositivos electrónicos y otros equipamientos técnicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales.

## CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

**Conciencia y expresiones culturales (CEC).** El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Imagen y Sonido, ya que integra actividades y procesos creativos que permite profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal.

**Comunicación lingüística (CL).** La materia de Imagen y Sonido conlleva el aprendizaje de un sistema comunicativo propio a través de diferentes códigos, por lo que el alumnado desarrolla la capacidad de interpretar el mundo desde distintos puntos de vista, así como expresar sus propias valoraciones. Los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden un amplio vocabulario específico de la materia, desarrollando así la comunicación lingüística.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).** La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. 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.

**Competencia digital (CD).** No podemos olvidar que los nuevos soportes de información y comunicación se articulan, en una altísima medida, sobre la imagen y el sonido y además tratan de generar experiencias estéticas en quienes los utilizan. Por otro lado, la misma producción audiovisual cuenta cada vez más con un soporte tecnológico donde la competencia artística y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente. Proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual, así como su importancia en la configuración de equipos técnicos.

**Aprender a aprender (AA).** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo y aplicando lo aprendido a diversos contextos, lo que conlleva a ser capaz de autoevaluarse, tomar responsabilidad y compromiso personal, aceptar errores y aprender de sí mismo y de los demás.

**Competencias sociales y cívicas (CSC).** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales, teniendo en cuenta que la materia de Imagen y Sonido debe promover que todos los documentos audiovisuales sean accesibles para cualquier persona. El trabajo con herramientas propias del lenguaje audiovisual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE).** Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

# CONTENIDOS DE IMAGEN Y SONIDO

## Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- Productos audiovisuales: tipos y códigos expresivos.
- Características expresivas de la imagen fija y móvil. Cualidades funcionales, semánticas y técnicas.
- Movimientos de cámara. Encuadre e iluminación.

## Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

- El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.
- La narración audiovisual: el montaje.
- Recorrido histórico del montaje cinematográfico.
- El montaje como recurso expresivo.

## Bloque 3. Elaboración de guiones

- Tema y estructura narrativa del guion.
- El guion literario y fases de producción: idea, documentación, argumento y escaleta.
- El guion técnico y el storyboard.
- Fases de producción audiovisual.
- El guion audiodescritivo.
- Proceso creativo del guion en relación con la expresividad de imagen, sonido y música.

## Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- El ojo humano y la cámara fotográfica.
- Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica.
- Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y posicionamiento.
- Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.
- Almacenaje de documentación fotográfica y videográfica. Tipos de formatos.

## Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

- La imagen digital: formatos, unidades, tamaño, resolución, modos de color.
- Programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas y recursos expresivos.

## Bloque 6. Edición de piezas visuales

- Programas de edición de vídeo. Formatos de almacenaje.
- Edición de un vídeo. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audiodescripción y corrección y armonización cromática.
- Animación.
- Fases de la producción audiovisual.

## Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido

- Analogía entre el oído y la electro-acústica.
- Historia del registro sonoro.
- Electroacústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida y monitoraje.
- Configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de sonido. Formatos de audio.
- Programas de edición en audio.

## Bloque 8. Diseño de bandas sonoras

- Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos.
- La producción sonora.
- Análisis de la parrilla de radio.
- Programas de edición de sonido.

## UNIDADES DIDÁCTICAS

La organización de los contenidos se estructura en torno a unidades didácticas que cubren los objetivos del currículo. Dichas unidades se corresponden exactamente con los bloques de contenidos ya mencionados e incluyen conceptos teóricos y actividades prácticas muy variadas, unas para realizar los alumnos individualmente y otras para realizarlas en equipo.

- **Unidad Didáctica 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales (Bloque 1)**
- **Unidad Didáctica 2: Análisis de situaciones audiovisuales (Bloque 2)**
- **Unidad Didáctica 3: Elaboración de guiones (Bloque 3)**
- **Unidad Didáctica 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo (Bloque 4)**
- **Unidad Didáctica 5: Tratamiento digital de imágenes (Bloque 5)**
- **Unidad Didáctica 6: Edición de piezas visuales (Bloque 6)**
- **Unidad Didáctica 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido (Bloque 7)**
- **Unidad Didáctica 8: Diseño de bandas sonoras (Bloque 8)**

## SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

Las anteriores unidades didácticas se trabajarán en el siguiente orden y periodo:

### PRIMER TRIMESTRE

- **Unidad Didáctica 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales**
- **Unidad Didáctica 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo**
- **Unidad Didáctica 5: Tratamiento digital de imágenes**

### SEGUNDO TRIMESTRE

- **Unidad Didáctica 2: Análisis de situaciones audiovisuales (parte 1)**
- **Unidad Didáctica 6: Edición de piezas visuales (parte 1)**
- **Unidad Didáctica 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido**

### TERCER TRIMESTRE

- **Unidad Didáctica 3: Elaboración de guiones**
- **Unidad Didáctica 2: Análisis de situaciones audiovisuales (parte 2)**
- **Unidad Didáctica 6: Edición de piezas visuales (parte 2)**
- **Unidad Didáctica 8: Diseño de bandas sonoras**

# CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

## Criterios de calificación

Los criterios de calificación obedecerán exclusivamente al grado en que el alumno demuestre los conocimientos, habilidades y capacidades expresadas en los distintos estándares de aprendizaje que dimensionan los criterios de evaluación establecidos por la ley para esta materia. Dichos criterios de evaluación (con sus estándares) se detallan en la siguiente tabla, debidamente especificados, secuenciados y baremados.

A juicio de los profesores que imparten la materia, se ha establecido que todos los criterios de evaluación tengan el mismo peso (12,5% sobre el total del curso) y que todas las actividades que se realicen para trabajar cada CE tengan el mismo baremo. Los porcentajes son siempre sobre el total del curso para hacer más fácil y objetivo el cálculo de las notas trimestrales y la nota final, en base a los CE trabajados en cada trimestre y en el curso.

A la hora de calificar, el profesor evaluará en una escala numérica de 0 a 10 el grado de consecución, por parte del alumno, de cada actividad, que se reflejará en el instrumento de evaluación correspondiente y que, a su vez, evalúan los diversos EA que conforman los CE, según consta en la tabla.

Con estas ponderaciones, el alumno obtendrá una nota trimestral, de tipo entero entre 0 y 10, en cada evaluación y de la misma manera se calculará la nota final de curso.

Además, en la tabla se han incluido las competencias trabajadas en cada EA y la UD en que se desarrolla.

Para esta materia, se ha acordado darle un carácter totalmente práctico y con una gran variedad de actividades (análisis de imágenes, realización de fotografías, trabajo de investigación, presentaciones, grabaciones de sonido, realización de un guion, grabación de un spot, realización de un cortometraje, realización de una animación, prácticas de retoque fotográfico, montajes...), motivo por el cual no se realizarán exámenes.

## Criterios de recuperación

En el caso de que un alumno suspenda alguna evaluación (nota inferior a 5 tras la ponderación de los criterios de evaluación), deberá recuperar a lo largo del siguiente trimestre (o del mismo en el caso de la tercera evaluación) aquellos criterios de evaluación en los que sacó menos de 5, mediante la realización de una serie de actividades de recuperación que le mandará el profesor.

Una vez corregidas las actividades de recuperación, se reflejarán esas notas en los criterios de evaluación correspondientes, actualizándose las notas anteriores con los nuevos resultados y obteniéndose la nueva nota de dicha evaluación, que se reflejará en la nota final de curso. El alumno aprobará la materia si ha obtenido un 5 o más tras la ponderación de todos los criterios de evaluación del curso y esa será su nota final de curso.

Y, si el alumno suspende en la evaluación final ordinaria, aún dispondrá de la **evaluación extraordinaria** donde se seguirá el mismo procedimiento que durante el curso: el profesor le comunicará al alumno a final del curso ordinario, mediante el informe correspondiente, las actividades de recuperación a realizar, en función de los criterios de evaluación que haya suspendido a lo largo del curso, pudiéndose realizar un examen si se considera oportuno. Tras actualizar las notas de los criterios de evaluación correspondientes con esos resultados, el alumno obtendrá como nota final la ponderación de todos los criterios de evaluación del curso, obteniendo el aprobado (nota de 5 o más) o suspenso final (menos de 5).



## IMAGEN Y SONIDO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competenc.	Procedimientos de evaluación	Instrumentos de evaluación	U.D.
<b>Bloque 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales.</b>					
1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos. <b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b>	1.1. Identifica la tipología, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales a partir de su visionado y análisis crítico.	CL, CEC	Ej Imagen y Tr planos	EV / LC / Guía ev.	U1
	1.2. Reconoce las características expresivas en composiciones fotográficas y productos audiovisuales y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas.	CL, CEC, CD, AA			
	1.3. 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.	CL, CEC, CD, CMCT			
<b>Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales.</b>					
2. 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. <b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b>	2.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	CMCT, CD, CEC	Tr análisis película, Presentación historia y Tr rodaje/montaje cortometraje	EV / Guía ev.	U2
	2.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	CMCT, CD, CEC, CL			
	2.3. 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.	CMCT, CD, CEC, CSC			
	2.4. 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.	CMCT, CD, CL, AA			

<b>Bloque 3. Elaboración de guiones.</b>					
<p>3. Elabora guiones para una producción audiovisual aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.</p> <p><b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b></p>	3.1. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones para producciones audiovisuales.	CSC, CD CEC	Tr Guion literario y Tr Guion técnico y storyboard	EV / Guía ev.	U3
	3.2. Elabora la estructura narrativa y de un guion para una producción audiovisual de ficción, a partir del análisis de una idea o proyectos previos.	CL, AA, SIEE			
	3.3. Construye el guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, argumento y escaleta.	CL, AA, SIEE, CD			
	3.4. Realiza el guion técnico y el storyboard de una secuencia dramática previa.	CL, AA, SIEE, CD			
	3.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.	CD, CEC, CSC, AA			
	3.6. Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.	CL, CSC, SIEE, AA			
<b>Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.</b>					
<p>4. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.</p> <p><b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b></p>	4.1. Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.	CMCT, CEC, CD	Ejercicios, Tr investigación y Tr Fotos	LC / EV / Rúbrica / Guía	U4
	4.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.	CMCT, CD			
	4.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.	CD, AA			
	4.4. Dispone la iluminación necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo y a las intenciones expresivas.	SIEE, AA			
	4.5. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.	CD, AA, SIEE, CSC			

<b>Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes.</b>					
5. Realizar el tratamiento digital de imágenes empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija. <b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b>	5.1. Corrige anomalías de las imágenes fijas captadas, realizando los ajustes necesarios y adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.	CD, AA, CMCT	Prácticas, Tr final	EV / Guías	U5
	5.2. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones y efectos necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.	CD, CMCT, AA, SIEE			
	5.3. Elige de manera apropiada el tipo de formato de archivo de imágenes fijas, así como distintas alternativas de almacenaje de datos.	CD, CMCT, AA			
<b>Bloque 6. Edición de piezas visuales.</b>					
6. Editar piezas audiovisuales aplicando técnicas y herramientas de programas de tratamiento de vídeo, relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios. <b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b>	6.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.	CD, CMCT, AA	Tr Animación y Tr Montaje cortometraje	EV / Guía	U6
	6.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.	CD			
	6.3. Edita las piezas de vídeo, 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.	CD, SIEE, AA, CMCT			
	6.4. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.	CD			
	6.5. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CD, AA			
	6.6. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.	SIEE, AA, CD			

**Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido**

<p>7. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas, y 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.</p> <p><b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b></p>	7.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.	CMCT, AA	Prácticas edición sonido y Trabajo doblaje	EV / Guía ev.	U7
	7.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.	CEC, AA			
	7.3. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.	CMCT, CD, CEC			
	7.4. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.	CMCT, CD			
	7.5. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.	CMCT, CD, CEC			
	7.6. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.	CMCT, CD, CL			
	7.7. 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.	AA, CEC, CMCT			
	7.8. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.	CD, AA, CMCT			
	7.9. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CD			
	7.10. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.	CD, SIEE, CL			
	7.11. 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.	CEC, CSC, CD, SIEE			

<b>Bloque 8. Diseño de bandas sonoras</b>					
<p>8. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro.</p> <p><b>Porcentaje sobre el total: 12,5%</b></p>	8.1. 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.	CL, CEC, AA	Tr bandas sonoras y cuestionario	EV / Cuest.	U8
	8.2. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.	SIEE, AA, CD			
	8.3. Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.	CD, CEC, AA, SIEE			

## PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos e instrumentos de evaluación a utilizar están reflejados en la tabla anterior y son muy variados. Veamos:

Se recuerda que los **procedimientos de evaluación** son las actividades que desarrolla el alumno y mediante las cuales será evaluado, siendo las usadas en esta materia: los *ejercicios* (pueden ser para realizar en casa o en clase), *prácticas* (son ejercicios prácticos de duración máxima de una sesión que se realizan en clase con el ordenador), *trabajos* (de duración superior a una sesión y pueden ser teóricos, de investigación, o prácticos con ordenador) y *cuestionarios* que serán variados.

Y los **instrumentos de evaluación** son los documentos o registros (las herramientas) que usa el profesor para valorar los procedimientos, recogiendo información sobre el aprendizaje de los alumnos (y que le servirá para adaptar su intervención a las características y necesidades de sus alumnos). Estos instrumentos están referenciados a los CE del currículo y se utilizarán:

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

#### **A) TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN:**

LISTAS DE CONTROL  
ESCALAS DE VALORACIÓN

#### **B) ANÁLISIS DE PRODUCCIONES:**

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN  
GUÍAS DE EVALUACIÓN  
AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN

#### **C) PRUEBAS ESPECÍFICAS:**

CUESTIONARIOS

## METODOLOGÍA

Tal y como se mencionó en los criterios de calificación, para esta materia se ha acordado darle un carácter totalmente práctico y con una gran variedad de actividades (análisis de imágenes, realización de fotografías, trabajo de investigación, presentaciones, grabaciones de sonido, realización de un guion, grabación de un spot, realización de un cortometraje, realización de una animación, prácticas de retoque fotográfico, montajes...), motivo por el cual no se realizarán exámenes.

En clase, todos los conceptos irán acompañados de imágenes y/o vídeos a modo de ejemplo, para una mejor comprensión, y se utilizarán metodologías activas como Flipped Classroom, ABP y Gamificación.

### Espacios y recursos

La materia de Imagen y Sonido tiene asignadas por ley 4h semanales que se impartirán en el aula de informática, que dispone de 32 equipos (más el del profesor) para que cada alumno utilice un ordenador y no tengan que compartirlo (aprendizaje más funcional); trabajarán normalmente de forma individual, aunque también habrá actividades de trabajo en equipo. Si coincidieran a la vez dos grupos, el otro grupo daría clase en el aula Althia 2, con 30 ordenadores, por lo que ahí iría el grupo menos numeroso. Además, los equipos disponen de software de todo tipo, necesario para impartir los contenidos de todos los bloques, y las aulas disponen de videoprojector, con el que se proyectarán apuntes, explicaciones, imágenes, vídeos, animaciones, etc. Y para alguna actividad puntual podría utilizarse el aula del futuro.

Para el desarrollo de los contenidos no se ha establecido **ningún libro de texto**. Los alumnos tomarán apuntes en su cuaderno de lo explicado por el profesor en clase y usarán los propios apuntes y presentaciones del profesor. Todas las actividades (ejercicios, trabajos, prácticas, cuestionarios...) se publicarán y entregarán a través del aula virtual de la **plataforma EducamosCLM**, y los apuntes se colgarán ahí también.

### Uso de la lengua inglesa como herramienta

En esta materia se hará uso de la lengua inglesa como herramienta en el aula porque en el mundo de la tecnología y en el audiovisual casi toda la terminología está en inglés, así como la mayoría del software específico que utilizamos (el idioma de la interfaz, los menús, las distintas opciones, etc.), y muchas de las páginas web (fotografía, cine, etc.) y vídeos (festivales de cine, películas, guiones originales, entrevistas...) que usamos en clase, dado el nivel de inglés de los alumnos de 2º bachillerato.

## INCLUSIÓN EDUCATIVA

Como no todos los alumnos son iguales (tienen distintas capacidades, distintos intereses y motivaciones, distintas maneras de trabajar... y, por ello, distintos ritmos de aprendizaje) se procurará, en la medida de lo posible, atender a la diversidad que tenemos en el aula para que todos ellos logren los objetivos y adquieran las capacidades correspondientes. Gracias a la observación sistemática diaria y a los instrumentos de evaluación sabremos cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza/aprendizaje, para poder adaptarnos mejor a las características de nuestros alumnos. Algunas de las medidas serán: repetir la explicación de un concepto desde otro punto de vista, poner ejemplos reales cercanos a ellos, realizar más ejercicios o prácticas de un tema que les resulte difícil, cambiar el tipo de actividad o procedimiento, hacer un seguimiento más individual de algún alumno en situación de riesgo, explicar o ayudar de forma individual a un alumno mientras el resto está realizando una práctica o ejercicio, escribir el texto de la pizarra con un tamaño mayor o proyectar usando el ampliador para que vean bien los alumnos que se sientan más atrás o para los alumnos con deficiencia visual y, para los alumnos que sobresalen por encima del resto, habrá en todas las tandas de ejercicios algunas actividades de profundización o ampliación y se les dirá en cada Unidad Didáctica dónde pueden profundizar con sus conocimientos y capacidades.

A pesar de todo ello, podemos tener alumnos que no superen los criterios de evaluación, **alumnos suspensos** (se explica en los criterios de calificación cómo se recupera), y por otro lado se puede dar el caso de tener **alumnos ACNEAE** (con necesidad específica de apoyo educativo) y **alumnos repetidores**. Veamos cómo se actuará en estos casos.

### ALUMNOS REPETIDORES

En el caso de los alumnos repetidores, se trabajará con ellos igual que con el resto de alumnos, procurándose variar el tipo de actividades a realizar durante el curso, respecto del curso anterior, para que el alumno pueda desarrollar mejor sus capacidades, prestando especial atención a la capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo (por ejemplo, una actividad individual podrán realizarla por parejas los alumnos repetidores).

### ACNEAE (Alumnos Con Necesidad Específica de Apoyo Educativo)

Al comienzo de curso, el departamento de orientación nos comunica personalmente a cada profesor los alumnos que tenemos con necesidades educativas especiales (ACNEE), debido a alguna discapacidad (psíquica, sensorial o motora) o trastorno grave de la consulta, y el resto de ACNEAE, que requieren una atención diferente a la ordinaria por presentar: dificultades específicas de aprendizaje (TDAH...), altas capacidades intelectuales, incorporación tardía al sistema educativo español o por condiciones personales o historia escolar. Además, se nos facilita un resumen de las medidas de atención individualizada que precisan, algunas de ellas redactadas en colaboración con otros organismos (como la ONCE).

Con estos alumnos se tendrán en cuenta todas esas consideraciones y se establecerán las medidas oportunas.



## **AUSENCIAS DEL ALUMNADO Y RETRASOS EN LA ENTREGA DE EJERCICIOS Y TRABAJOS**

El alumno que falte a clase queda obligado a pedir los apuntes a sus compañeros y a enterarse de todo lo que se habló en las clases en las que faltó (contenidos, ejercicios mandados por el profesor, fechas de exámenes, etc.), siendo responsabilidad del alumno el ponerse al día y no del profesor que, por su parte, le ayudará en la medida que pueda y considere oportuno. En relación a esto, si el día que falta el alumno es un día de entrega de algún ejercicio o trabajo, éste deberá entregarlo el día que se incorpore tras su falta, sin más retraso; en caso contrario, llevará una penalización que impondrá el profesor en función del número de días de retraso, pudiendo ser la no recogida del mismo. Y en el caso de otras actividades realizadas ese día en clase, como las prácticas con ordenador o en el taller, deberá recuperarlas a partir del mismo día que se incorpore y por el tiempo y modo que dictamine el profesor.

## **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

Además de evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos, se evaluará también el proceso de enseñanza y nuestra propia práctica docente.

El profesor observa continuamente la reacción de los alumnos ante las explicaciones, realiza preguntas para comprobar si se van enterando, pone ejercicios que los alumnos deben resolver en clase, etc., y todo esto le permite reconducir su actuación (cambiar metodología, tiempos, recursos o lo que crea necesario) en el caso de que note que no ha llegado bien a todos los alumnos. Aún así, pueden darse casos en los que no se consiga (que no estén en su zona de desarrollo próximo) y eso lo observamos con los resultados de los distintos instrumentos de evaluación (asociados a los estándares de aprendizaje y estos a los criterios de evaluación), analizándose los errores o desviaciones y realizando propuestas de mejora para el resto del curso y/o para el curso siguiente, que quedarán reflejadas en el diario o cuaderno del profesor.

Y, de nuevo, veremos cómo se va desarrollando el proceso de enseñanza tras la ponderación trimestral de los criterios de evaluación, analizándose los resultados y cómo se ha desarrollado todo el proceso. Para este análisis, se tendrá en cuenta todo lo observado y anotado hasta el momento (lo visto en el párrafo anterior) y se realizarán propuestas de mejora para los siguientes trimestres o para el curso siguiente. Todo esto quedará reflejado en una tabla-registro mediante indicadores de logro (referenciados a los criterios de evaluación trabajados) y se entregará al Equipo Directivo después de la primera evaluación y de la segunda en el análisis trimestral realizado por el departamento, y en el análisis final de resultados (al final de curso) que irá recogido en la memoria final de curso.