

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 1 de 24	

PROGRAMACIÓN CULTURA AUDIOVISUAL



ASIGNATURA: CULTURA AUDIOVISUAL

NIVEL EDUCATIVO: 1º BACHILLERATO

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS IMAGEN Y DISEÑO

CURSO ESCOLAR: 2024-2025

DOCENTE: MÓNICA CASAR HERNÁNDEZ

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 2 de 24	

Índice.

1. Introducción
2. Objetivos
3. Competencias Clave
4. Contenidos
 - 4.1 Saberes específicos
 - 4.2 Tabla de contenidos/saberes, competencias específicas, criterios de evaluación y relación de las competencias clave con las competencias específicas.
 5. Distribución de los contenidos
 6. Metodología didáctica
 - 6.1 Principios metodológicos
 - 6.2 Situaciones de aprendizaje
 - 6.3 Plataformas educativas y aplicaciones tecnológicas a utilizar
 - 6.4 Medidas de atención a la diversidad
 7. Evaluación
 - 7.1 Procedimientos y criterios de calificación
 - 7.2 Recuperaciones
 - 7.3 Exámenes extraordinarios y prueba extraordinaria
 8. Materiales y recursos didácticos
 - 8.1 Materiales aportados por el alumno
 - 8.2 Materiales aportados por el centro
 9. Actividades extraescolares
 10. Plan de pendientes y repetidores
 11. Tratamiento de elementos transversales
 12. Planes de mejora
 13. Plan de fomento de la lectura
 14. Medidas y planes de actuación para impartición de contenidos no impartidos el curso anterior

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 3 de 24	

CULTURA AUDIOVISUAL

1. INTRODUCCIÓN

Desde la época de las cavernas, la evolución de la humanidad, ha tenido su impronta gráfica en representaciones icónicas, reflejando en ellas su entorno y cultura, utilizando para ello varias herramientas.

Desde las pinturas rupestres, hasta el cine del siglo XIX, pasando por la fotografía, se han ido desarrollando diferentes técnicas para mostrar la realidad, y la historia de la humanidad, y en concreto, la historia del siglo XX, no se puede concebir sin el uso de la imagen y el sonido como vehículos de datación y evaluación de los hechos acaecidos. El siglo XXI, además, conlleva la herramienta tecnológica que ha supuesto una revolución social en las comunicaciones: internet y la era digital.

Estos dos elementos han supuesto tal cambio, que cuesta aventurar hacia dónde se dirige el camino de las nuevas generaciones nacidas dentro de este sistema de información total y al segundo e intercambio de datos.

Teniendo en cuenta el punto en el que nos encontramos, la materia de Cultura Audiovisual, se estructura siguiendo los dos parámetros que vamos a ver a continuación:

- El analítico, basado en aprender, escuchar, ver y cuestionar lo que se dice, cómo se dice y por qué se dice de una determinada manera. Se trata de que el alumnado comprenda y analice la cultura audiovisual del momento y los medios de producción para generarla, y la relacione de manera transversal, desde el sentido crítico y personal, con la sociedad en la que vivimos y con las pasadas sociedades, desarrollando, de esta manera, su autonomía a la hora de pensar y sacar conclusiones propias.

- El creativo, que pone el foco en aprender el proceso de materializar los productos audiovisuales. Se trata de proporcionar al alumnado las herramientas necesarias para que puedan llevar a cabo sus propios proyectos y puedan realizar sus trabajos audiovisuales para su propio desarrollo personal y, también, para el desarrollo de la sociedad en general.

Actualmente, la presencia de imágenes digitales en casi todos los ámbitos de la sociedad, hace que nos encontremos ante el reto de transmitir la importancia de adquirir los conocimientos necesarios y las habilidades tecnológicas pertinentes, para que nuestros alumnos y alumnas, no sólo pasen a formar parte de esta revolución digital, sino que se conviertan en los protagonistas y creadores de este tipo de contenidos.

Por tanto, los saberes que se van a desarrollar durante el curso, van a estar organizados de una manera muy concreta para favorecer la correcta asimilación de los conceptos. Primero se trabajará la imagen y sus posibilidades expresivas, después se trabajarán los medios de comunicación y por último, se trabajará la producción audiovisual. Esto no quiere decir que primero se vaya a trabajar toda la teoría y después, toda la práctica, sino que, en cada unidad, se trabajará siguiendo esta directriz.

Teniendo en cuenta que esta asignatura se desarrollaba en dos cursos Cultura audiovisual I y Cultura audiovisual II, y que a partir de este año, se va a sustituir Cultura audiovisual II por la asignatura de Imagen y Sonido, el alumnado, analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las características de la imagen fija y en movimiento en Cultura audiovisual I, que pasa a ser Cultura Audiovisual, con el fin de desarrollar narraciones audiovisuales sencillas, que le puedan servir de base,

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 4 de 24	

para que, en el caso de que cursen Imagen y Sonido al curso siguiente, dispongan de las herramientas teóricas y prácticas necesarias, para poder seguir la asignatura con mayor facilidad, ya que la asignatura de Imagen y Sonido, está enfocada, principalmente, a la producción de proyectos audiovisuales, propiamente dichos, más complejos.

Esta materia tiene una importancia fundamental en el desarrollo de todas las personas creativas, ya que, como se ha comentado anteriormente, la sociedad se mueve a golpe de “click” y debemos dotar a nuestras alumnas y alumnos de la mayor cantidad posible de conocimiento en cuanto a esta área, además, será fundamental para su evolución académica y profesional si deciden realizar estudios de Bellas Artes, Imagen y Sonido u otras enseñanzas artísticas.

2. OBJETIVOS

El alumnado que curse Cultura Audiovisual, ya habrá adquirido conocimientos relacionados con la materia en cursos anteriores, por lo tanto, ya tendrá la base para profundizar e interiorizar los nuevos conocimientos a través de las siguientes capacidades:

1. Aprender, profundizar y clasificar los lenguajes que rodean la naturaleza de la imagen y el sonido, y ser capaces de identificar su correcta combinación en función del mensaje.
2. Entender la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la intención que brindan las nuevas tecnologías.
3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y la comunicación provienen de los avances técnicos y expresivos que se han producido a lo largo de la historia.
4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación de la misma que nos ofrecen los medios audiovisuales.
5. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
6. Conocer y comprender los aspectos artísticos, técnicos y expresivos de los medios de comunicación, reconociendo sus diferentes géneros y creando documentos audiovisuales.
7. Analizar críticamente los mensajes gráficos y desarrollar actitudes reflexivas y creativas ante los mensajes de los medios de comunicación audiovisual, distinguiendo en ellos qué hay de información, arte, propaganda y seducción.
8. Tomar conciencia de que las elaboraciones audiovisuales son creaciones que van dirigidas a un público, y que, en su función como consumidores y creadores, se debe exigir productos de calidad que respeten el equilibrio entre la libertad de expresión y los derechos individuales.
9. Incorporar el vocabulario técnico de la materia para una correcta expresión oral y una precisión a la hora de expresarse.
10. Integrar la cultura audiovisual en la comunicación personal como forma de conocer mejor la realidad y al propio ser humano, superando los estereotipos y prejuicios y reflexionando desde la autocrítica, el placer estético y la expresión de sentimientos e ideas propias y ajenas.
11. Proporcionar una visión general para la orientación laboral del alumnado en cuanto a estudios y profesiones relacionados con el mundo de la cultura audiovisual.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 5 de 24	

3. COMPETENCIAS CLAVE

El propio carácter de la materia hace que los saberes conceptuales tengan una inmediata y coherente aplicación a través de los saberes procedimentales. A partir de las actitudes y valores del currículo de dicha asignatura y del desarrollo de las metodologías activas contextualizadas en las experiencias de aprendizajes diversos, se proporciona al alumnado una relevante herramienta con la que poder interactuar en el marco de la cultura audiovisual.

Estos compromisos son los que se tienen en cuenta a través de las siete competencias clave que se aplican en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de esta materia.

a.- Competencia en comunicación lingüística

Se elaboran mensajes a través de los distintos lenguajes de la imagen y del sonido en diversos formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación. Se interpretan los mensajes recibidos desde el conocimiento de los códigos de su propio contexto sociocultural e intercultural, favoreciendo la interacción e intercambio comunicativo. Se pone en juego lo discursivo, lo argumentativo y la escucha activa y el lenguaje no verbal. Con la búsqueda y tratamiento de la información, se desarrolla un espíritu crítico, dialogante y respetuoso, donde la libertad de expresión suponga una fuente de disfrute de las ideas, experiencias y emociones propias y ajenas.

b.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se pretende el uso correcto del lenguaje científico en relación con tomar datos, manejar unidades, elaborar tablas y gráficos, con la intención de secuenciar la información y resolver problemas de un proyecto o tarea determinada. Se descodifica y codifica la información visual procedente de parámetros espaciales, que conlleven estudiar las propiedades, posiciones y direcciones relativas de los objetos en el espacio o en el plano. Se construye e interpreta para transformar materiales y formas atendiendo a sus atributos. Es necesario aplicar el método científico racional para adquirir conocimientos, contrastar ideas y aplicar descubrimientos. Se fomentan las destrezas tecnológicas necesarias para interpretar datos, buscar soluciones y crear nuevos productos audiovisuales. Se identifican, estudian y resuelven retos y problemas en situaciones de la vida cotidiana desde la puesta en valor de la salud física y mental, desde la disciplina, el rigor, la paciencia, el riesgo y la limpieza, generando un compromiso responsable con el entorno y la sociedad.

c. Competencia digital

Se plantea el uso activo, creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando los principios éticos de su uso. Se conocen y reconocen los lenguajes icónicos, visuales y sonoros para su descodificación, transferencia y transformación. Se conocen las aplicaciones informáticas más comunes y se seleccionan las que más se adaptan al contenido y finalidad del proyecto.

d. Competencia de aprender a aprender

Se conocen, reflexionan conscientemente y organizan los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y a las demandas diversas. Es necesario desarrollar las habilidades para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje desde la motivación por aprender y desde el fomento de la autoconfianza mediante metas realistas a corto, medio y largo plazo. A través de la disciplina y la elección de estrategias

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 6 de 24	

posibles se toma conciencia de cómo se aprende, de lo que se sabe, lo que se desconoce, lo que se es capaz de aprender, lo que interesa, y lo que se descubre en situaciones de trabajo individual y cooperativo.

e- Competencias sociales y cívicas

Se participa a nivel intrapersonal e interpersonal en la interpretación de fenómenos y problemas sociales para, desde los propios conocimientos, elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver problemas. Será necesario conocer y emplear las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos para diseñar proyectos individuales o cooperativos desde el respeto mutuo, la empatía, la tolerancia, la democracia y la igualdad entre las distintas identidades defendiendo los derechos humanos.

f- Competencia de sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor

Se desarrolla la capacidad de transformar las ideas en actos con iniciativa emprendedora, creativa e imaginativa. Se diseña un plan de trabajo desde el análisis, la organización, gestión de recursos y conocimientos, destrezas, toma de decisiones...con una postura ética y adquiriendo conciencia de la situación a intervenir o resolver. Será importante la capacidad de adaptación al cambio, desde el autoconocimiento y la autoestima, sin perder la autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo por un trabajo responsable y eficiente que respete la condición individual o grupal.

g- Competencia de conciencia y expresiones culturales

Se conocen diversos códigos artísticos y culturales. Es prioritario comprenderlos, apreciarlos y valorarlos con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa, para poder emplearlos como medio de expresión y creación personal y permitirnos su disfrute como parte de la riqueza y patrimonio cultural de la diversidad de nuestra sociedad. Se conocen y comprenden autores, obras, géneros y estilos de distintas manifestaciones artístico-culturales para facilitar la participación en la vida y actividad cultural del contexto espacio-temporal del alumnado y colaborar en la necesidad de cuidar y preservar dicho patrimonio.

Se potencian las habilidades perceptivas, comunicativas, estéticas y sensibles con el fin de producir, imaginar, crear, recrear, compartir y dialogar entre culturas y sociedades valorando la libertad de expresión en la realización de dichas experiencias.

4.- CONTENIDOS

4.1 Saberes específicos

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual:

- Pioneros en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios.
- En la fotografía: Joseph Nicephore Niepce, Louis Daguerre, William Henry Fox Talbot, George Eastman.
- En el cinematógrafo: Athanasius Kircher, Peter Mark Roget, Émile Reynaud, Étienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Hermanos Lumière, Louis Aimé A. Le Prince, Thomas Alva Edison,

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 7 de 24	

Edwin S. Porter, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Escuela de Brighton,
David W. Griffith, Alice Guy Blaché

- Principales corrientes históricas en fotografía, máximos representantes:

- Los temas fotográficos, principales características y autores más relevantes.
- Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía urbana, fotografía de paisaje, retrato, fotografía de autor, fotografía publicitaria, fotografía de moda, fotomontaje, fotografía abstracta.
- La obra gráfica de Henry Peach Robinson, Julia Margaret Cameron, Oscar G. Rejlander, Joan Vilatoba, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Langue, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Rodero, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep Renau, Man Ray, entre otros.

- Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:

- Los estilos y géneros cinematográficos, principales características.
- Expresionismo, surrealismo, neorrealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma 95.
- Ejemplos de autores, géneros y obras más relevantes:

El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene.

Nosferatu de F.W. Murnau.

Metrópolis de Fritz Lang.

Un perro andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí.

Obsesión de Luchino Visconti.

Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica.

Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini.

La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson.

Sábado noche, domingo mañana de Karel Reisz.

Los 400 Golpes de François Truffaut.

Al final de la escapada de Jean Luc Godard.

Cleo de 5 a 7 de Agnès Varda.

El año pasado en Marienbad de Alain Resnais, Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Lone Scherfig.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 8 de 24	

Género histórico, bélico, drama, cine negro, western, ciencia ficción, comedia, aventuras, terror, documental, fantástico y musical.

La obra cinematográfica y características de los cineastas Sergi Eisenstein, Leni Riefenstahl, Dziga Vértov, John Ford, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Ernst Lubitsch, Frank Capra, Orson Welles, John Huston, David Lean, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Woody Allen, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, Ridley Scott, Abbas Kiarostami, Quentin Tarantino, James Cameron, Tim Burton, Christopher Nolan, David Fincher, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Carlos Saura, Josefina Molina, José Luis Garci, Fernando Trueba, Alex de la Iglesia, Pedro Almodovar, Alejandro Amenabar, Fernando Trueba, Pilar Miró, Iciar Bollain, Isabel Coixet, Gracia Querejeta, Guillermo del toro, Alejandro González Inárritu.

- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado.

- Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.

- El mundo audiovisual como representación del mundo real.
- Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al new media art

- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo filmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional y formatos asociados a las redes sociales, entre otros.

- Los grandes realizadores españoles de televisión: Chicho Ibáñez Serrador, Félix Rodríguez de la Fuente, Valerio Lazarov, Fernando Navarrete, Antonio Mercero, Lolo
- Rico, Hugo Stuvan.
- Análisis de sus aspectos formales más destacados.
- Los showrunners o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew
- Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc.
- Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales.

- El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.

- Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias.
- El cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales y en internet.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 9 de 24	

B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.

- Plano y toma:

- Escala: valor expresivo y toma
- Angulaciones y movimientos de cámara.
- Plano y contraplano.
- El plano secuencia.

- El uso de la gramática en los planos: el raccord, la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro.

- Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.

- Efectos técnicos: ralentización, aceleración, congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones.

- Conceptos básicos sobre iluminación.

- Composición para imagen fija y para imagen en movimiento

- Los encuadres, el centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.

- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.

- La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales.

- El retoque digital. Análisis de posibilidades.

- Morphing, creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital.

- Funciones de la imagen audiovisual.

C. Narrativa audiovisual.

- El guion literario:

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 10 de 24	

- Fases de elaboración.
 - Escena y secuencia dramática.
 - La escaleta.
 - Literatura y guion cinematográfico: adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico.
 - La teoría del guión en Syd Field y Robert McKee.
 - Protagonistas, antagonistas, secundarios.
 - Los arquetipos y las tramas universales.
 - Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas, y el arco del personaje.
 - El MacGuffin.
- El guion técnico y el storyboard.
- La planta de cámara.
- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
- Los decorados de Gil Parrondo.
- Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Colleen Atwood y la alta costura en el cine.
- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- La relación perceptiva entre imagen y sonido: El sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off.
 - La función expresiva del sonido y el silencio en relación con la imagen.
 - Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv.
- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- El uso del montaje en las relaciones espacio temporales: flashforward, flashback, acciones paralelas, elipsis, simultaneidad.
 - El efecto Kuleshov.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 11 de 24	

- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción,

- cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
- Montador.
- Compositor musical.
- Director de fotografía.
- Sonidista.
- Atrezzista.
- Script.

- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

- Guiones originales. Adaptaciones.
- Castings.
- El plan de rodaje.
- Distribución y exhibición.

- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.

- Grúa, travelin, cabeza caliente, steadycam, estabilizadores volantes.
- Jirafas y perchas.
- Tipología de micrófonos según dirección.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 12 de 24	

- Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas. Soportes para aparatos de iluminación.
- Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.
- Efectos foley. y efectos especiales de sonido.
- Introducción a los principales softwares de edición no lineal.
- Diferencias entre la edición lineal y no lineal.
 - Principales editores de vídeo no lineales.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.
- Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable. Los nuevos canales de promoción artística.
- Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc.
 - El podcast. Características y géneros.
- Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

4.2 Tabla con contenidos/saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, y relación de las competencias clave con las competencias específicas.

SABERES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.	1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades	1,1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024
Página 13 de 24			

	plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.	<p>producido a lo largo de la historia del medio.</p> <p>1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.</p> <p>1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.</p>	recogidos en el anexo del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, OCL2, STEM2, CD1, CCEC1, OCEC2.
B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.	2. Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad abierta y amplia.	<p>2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.</p> <p>2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024
Página 14 de 24			

		representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal	
C. Narrativa audiovisual.	3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	<p>3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo tareas con criterio.</p> <p>3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.</p> <p>3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.</p> <p>3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022. de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, OCECA4.1. OCEECA2

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024
		Página 15 de 24	

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.	4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión oportunas.	<p>4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.</p> <p>4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.
---	--	--	---

5- DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

1ª Evaluación:

BLOQUE A: Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales

2ª Evaluación

BLOQUE B: Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual

3ª Evaluación

BLOQUE C: Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.

BLOQUE D: Narrativa audiovisual

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 16 de 24	

6.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA

6.1. Principios metodológicos

El proceso de enseñanza-aprendizaje de esta materia se desarrolla hasta este curso, durante dos cursos académicos del Bachillerato de Artes considerando la evolución en el desarrollo tecnológico y personal del alumnado. No obstante, esta programación atiende a la nueva ley LOMLOE, en cuanto a la materia referida y sus cambios. Por lo tanto, a partir de ahora, la asignatura Cultura Audiovisual I, pasa a ser una asignatura de un solo curso, llamada Cultura Audiovisual.

Los contenidos de estas enseñanzas están ordenados atendiendo al conocimiento de distintos lenguajes, códigos, avances tecnológicos, medios y recursos técnicos, destrezas y diversidad cultural con la finalidad de crear un producto audiovisual.

El propio carácter de esta materia favorece su retroalimentación como proceso-resultado.

Se requiere de unos objetivos o metas que se adecuen a los recursos necesarios para atender a los métodos didácticos propuestos y poder evaluar dicho aprendizaje. Se necesitará, por tanto, relacionar los niveles de comunicación: saber ver para saber comprender y saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo, para transformarla y transformarse; en definitiva, para humanizar el entorno y al propio ser humano como eje de los mismos.

Desde la perspectiva del docente se orientará, promoverá y facilitará el desarrollo competencial en el alumnado.

A partir de metodologías activas y contextualizadas se facilitará la participación e implicación en las tareas tanto individuales como cooperativas.

El docente debe despertar y mantener la motivación por aprender y el alumno, como ser activo y autónomo, debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje.

La metodología activa se impulsa desde estructuras de aprendizaje cooperativo, tareas que requieren de una resolución conjunta atendiendo a situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. El alumno responderá adecuando sus conocimientos, destrezas y actitudes desde su diversidad. Los ritmos y estilos de aprendizaje mostrarán el desarrollo personal y la capacidad de generar nuevas soluciones a partir del diseño de estrategias intelectuales propias. Estas metodologías pretenden relacionar al alumnado con su medio, contextualizar los procesos de aprendizaje y orientarle a la acción desde su autonomía. A través de una crítica y reflexiva elaboración de hipótesis, se espera que integre y aplique los conocimientos y habilidades que posee desde varias áreas o materias.

En referencia a la educación emocional desde la materia de Cultura Audiovisual el profesorado debe detectar, reconocer y favorecer las necesidades, intereses e inquietudes de su alumnado. Este debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones desde los lenguajes de la imagen y del sonido. Debe conectar consigo mismo a partir de los mensajes audiovisuales que recibe y tomar conciencia de lo que realmente le sucede y lo que realmente es, la llamada conciencia intrapersonal.

A partir de ello estará en la posición de poder conectar con las emociones de los otros, sería la conciencia interpersonal, con la creación de nuevos productos audiovisuales. La elaboración y diseño de materiales y

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 17 de 24	

recursos didácticos variados, tanto físicos como virtuales, es el aspecto esencial de la metodología. El docente adaptará los bloques de contenidos a esos distintos niveles, estilos y ritmos de aprendizaje ya enunciados, con el fin de atender a la diversidad de aula. Esta materia depende del conocimiento de unos procesos tecnológicos y de la capacidad de comprensión de los mismos por parte del alumno. Es necesario dotarles de unas herramientas técnicas y educativas que les permitan distinguir la esencia de producciones realizadas en otros soportes y en otros contextos socioculturales y que les sirvan de impulso y modelo para sus posteriores creaciones. Se hace imprescindible gestionar la marea de datos, información, imágenes, sonidos y posibilidades creativas que tan fácilmente "suben a la red" sin pasar por un filtro de calidad de la industria audiovisual. Como novedad el alumno colabora en una transmisión fácil e intensa de un elevado potencial icónico con las creaciones realizadas en soporte digital que combinan imágenes, música y mensajes sonoros.

Resulta recomendable el uso de un "instrumento" o "medio", que aporte información sobre el aprendizaje del alumnado, que permita reforzar la evaluación continua y facilite la comparación de resultados en dicho aprendizaje. Se podrá valorar la motivación y desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo del alumno desde cada uno de los bloques de contenido de la imagen tanto fija como en movimiento, de la narrativa audiovisual, de la publicidad o de la integración del sonido en las creaciones audiovisuales y multimedia en los distintos medios. La vinculación y compromiso personal del alumno con su propio esfuerzo y logros conseguidos se hace imprescindible para la coherencia de dicho "instrumento". Una praxis interesante en este proceso es la participación del alumnado a través de la autoevaluación, evaluación entre iguales o la coevaluación en su propio desarrollo e implicación.

Esta materia conlleva trabajo coordinado desde dos vías, entre alumnos y entre docentes.

Los primeros combinando sus conocimientos, capacidades y habilidades para proyectos conjuntos y los segundos reflexionando sobre propuestas metodológicas y estrategias que permitan integrar las competencias desde cualquier materia y poder así progresar hacia un proyecto constructivo, creativo y de desarrollo personal positivo del alumnado.

6.2. Situaciones de Aprendizaje

Las actividades de enseñanza y aprendizaje serán las siguientes:

- Realizarán de forma individual en unas ocasiones y otras en grupo actividades de carácter práctico que posteriormente presentarán a sus compañeros para ser evaluados tanto por ellos mismos, como por el resto de sus compañeros, así como por su profesor

- Realización de apuntes sobre las exposiciones orales del profesor

- Realizarán de forma individual en unas ocasiones y otras en grupo exposiciones orales cuya temática ofrecida por el profesorado le permitirá un abanico de distintos intereses con la idea de elegir lo más afín o interesante para investigar y trabajar la exposición oral apoyándose en elementos visuales, videos, presentaciones, imágenes, etc.

- Se visionarán fragmentos de películas, anuncios, documentales, entrevistas, videos, etc. de interés para un mayor entendimiento de la materia

- Si es posible, se realizarán actividades extraescolares destinadas a complementar la adquisición de los objetivos propuestos.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 18 de 24	

- Análisis de imagen fija y en movimiento.
- Trabajos de obtención de información complementaria

6. 3-Plataformas educativas y aplicaciones tecnológicas a utilizar

AEDUCAR. El aula virtual de la web del instituto, relativa a la materia y profesor que lo imparte, será el soporte de apuntes o presentaciones con las que trabaje el profesor.

En ella también podrán exponerse las actividades a realizar.

También en ella puede exponerse puntualmente el calendario de exposiciones si ello se considera oportuno.

El contacto con el profesor se realizará presencialmente o por el email proporcionado a los alumnos.

6.4- Medidas de atención a la diversidad

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre los alumnos, sus características personales que debemos conocer y cualquier consideración o medida a tener en cuenta de adaptación.

Una primera valoración nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).

Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.

Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.

Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

En los primeros días se recabará información de las aptitudes artísticas (escritura, dibujo y recursos de comunicación) del alumnado, así como sus principales intereses con la idea de dirigir la materia y actividades sacando el mayor partido de la clase.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 19 de 24	

7. EVALUACIÓN

7.1. Procedimientos y criterios de calificación

Procedimientos

1. Observación sistemática: anotaciones de asistencia, presentación de trabajos u otras que considere oportunas el profesor
2. Análisis de las producciones del alumnado:

- Realización de trabajos y actividades, tanto individuales como en grupos en los que se les valorará por una parte el contenido y el uso de recursos, materiales o programas utilizados para la elaboración de dicho trabajo y se valorará también la presentación y el modo de trabajo de dicho grupo

- Exposiciones orales.

3. Pruebas específicas: Exámenes que evalúen la adquisición de los contenidos.

- Exámenes que evalúen la adquisición de los contenidos.

Criterios de Calificación

En cada evaluación, para el seguimiento de los aprendizajes de los alumnos se establecerán los siguientes criterios:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Pruebas escritas:	40%
Pruebas prácticas:	60%
Calificación total	De 1 a 10

Se podrá establecer un mínimo en las pruebas escritas para realizar la media con la parte prácticas, si la hubiera, nota mínima en el examen: 4.

Para aprobar la asignatura, la nota final deberá ser mayor o igual a 5.

4. Criterios generales de calificación para final de curso

Calificación final de curso:

(Nota 1ª evaluación + Nota 2ª evaluación + Nota 3ª evaluación) / 3 = Nota final del curso.

Para calcular la media de la nota final, el alumno deberá estar aprobado en cada una de ellas.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 20 de 24	

Se calificará numéricamente sobre 10 puntos sin decimales.

7.2. Recuperaciones.

Exámenes de recuperación de Evaluación

Cuando la nota final sea inferior a cinco puntos en la calificación de la evaluación, se realizará un examen de recuperación. Puesto que se trata de evaluación continua se ponderará la nota de la evaluación (suponiendo aprobada la evaluación siempre que haya recuperado).

Exámenes de recuperación de Junio

En caso de no haber recuperado las evaluaciones en las recuperaciones el alumno tendrá la oportunidad de recuperar la/s evaluaciones suspensas.

Las referencias para los contenidos conceptuales serán los contenidos establecidos en esta programación.

El departamento podrá otorgar, a propuesta del profesor, mención honorífica al alumno que haya obtenido la calificación de 10 en las condiciones que establezca la Administración educativa, siempre que no se sobrepase el 10% del alumnado.

Pérdida de Evaluación Continua

Debido al carácter práctico de la asignatura de CAU, el alumno que acumule un número de faltas de asistencia sin justificar superior al establecido en el Reglamento de régimen interno, perderá su derecho a que le sean aplicados los criterios generales de evaluación. Para dicho alumno se establece un sistema extraordinario consistente en un examen final que constará de:

-una prueba teórica escrita. 100%

Se evaluará sobre los contenidos recogidos en el apartado 4.

7.3. Exámenes extraordinarios.

Los alumnos que no logren alcanzar los objetivos a final de curso tendrán una convocatoria extraordinaria en el mes de Junio.

El procedimiento de evaluación constará de una prueba escrita en la que se evaluarán los contenidos descritos en esta programación y supondrá el 100% de la nota. Como mínimo se tendrá que obtener un 5.

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 21 de 24	

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

8.1. Materiales aportados por el alumnado

El alumnado deberá tomar notas en clase con las presentaciones del profesor y en su caso de las exposiciones de sus compañeros.

8.2. Materiales aportados por el centro

El departamento aportará documentación escrita y temas elaborados por el profesor en el que se indicarán los objetivos y las actividades que deben llevarse a cabo. Material en **AEDUCAR**.

La teoría se explicará, por medio de apuntes y de proyecciones que se expondrán en el aula. Después se dejará adjunto todo el material en **EDUCAR**

Se podrán utilizar, para ilustrar ciertas unidades, tanto material del departamento como instrumentos audiovisuales, aparatos, cámaras, juguetes ópticos, etc. que ayudarán a su mayor entendimiento.

9. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Se intentará que los alumnos participen en talleres teórico-prácticos adecuados a los objetivos que se pretenden conseguir, así como visionados de películas o exposiciones.

Salida conjunta con el grupo de 2º bachillerato de artes, en la materia de Imagen y Sonido a Alcorisa, visita al aula TIC, **CATEDU**.

10. PLAN DE PENDIENTES

Los alumnos que tienen pendientes la asignatura de CAU, son alumnos que han cambiado de modalidad o fue cursada el curso pasado y no fue aprobada.

Se han elaborado materiales para que los alumnos cumplan los objetivos propuestos para la superación de la asignatura y se han determinado una serie de trabajos y fechas para la entrega de materiales y la presentación a pruebas escritas, en un calendario elaborado por jefatura de estudios.

11. TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES

Se trata de una materia perfecta para trabajar todos los temas trasversales. Los medios de comunicación dan pie a trabajar en clase toda clase de estereotipos, la libertad de expresión e incluso los límites

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.		
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024	Página 22 de 24	

jurídicos del uso de imágenes, la tolerancia, educación intercultural, igualdad de oportunidades, medio ambiente, salud, etc.

El trabajo individual, la exposición de los trabajos propios o en equipo permiten trabajar el respeto a las diferentes opiniones o diversidad de puntos de vista.

12. PLANES DE MEJORA

ÁREA DE MEJORA: Autonomía de la alumna/o							
OBJETIVO: Lograr que el alumnado adquiera más responsabilidad hacia su trabajo							
INDICADOR DE LOGRO: cumplimiento al 100% en todas las áreas descritas							
Actuación 1. Apuntes y seguimiento del ritmo de la clase.							
TAREAS	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLE DEL CUMPLIMIENTO	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESULTADO TAREA			
				1	2	3	4
1.1 Cumplir los plazos determinados para las entregas de las actividades	Todo el curso	Docente/alumnado	No acumular retrasos en las entregas				
1.2 Tomar apuntes y anotaciones de las explicaciones de temas o de exposiciones de sus compañeras/os	Todo el curso	Alumnado	Éxito en las pruebas que evalúen los contenidos				

ÁREA DE MEJORA: Exposiciones orales							
OBJETIVO: Lograr que el alumnado adquiera habilidad en este ámbito							
INDICADOR DE LOGRO: cumplimiento al 100% en todas las áreas descritas							
Actuación 2. Exposiciones en clase							
TAREAS	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLE DEL CUMPLIMIENTO	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESULTADO TAREA			
				1	2	3	4
2.1 . Exposiciones orales en las que el alumnado, individualmente o en grupo, presentan un tema determinado	Todo el curso	Docente/alumnado	Registro de exposiciones				
2.2. Exposiciones orales	Todo el curso	Docente/alumnado	Registro de exposiciones				

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024
Página 23 de 24			

en las que el alumnado valore su trabajo, hablando de su planificación, proyecto, intención		o					
---	--	---	--	--	--	--	--

ÁREA DE MEJORA: Autonomía del alumnado							
OBJETIVO: Lograr que el alumnado mejore su comunicación con el docente							
INDICADOR DE LOGRO: cumplimiento al 100% en todas las áreas descritas							
Actuación 3. Comunicación fluida con el docente							
TAREAS	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLE DEL CUMPLIMIENTO	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESULTADO TAREA			
				1	2	3	4
3.1 Comunicación con la profesora acerca de cualquier circunstancia que altere el seguimiento correcto de la materia o su desarrollo (ausencias, asistencia a exámenes, otros)	Todo el curso	Docente/alumnado	Correos enviados para comunicar e intentar solucionar contratiempos. Entrevistas con la profesora.				

ÁREA DE MEJORA: Involucramiento social en el centro							
OBJETIVO: Lograr que el alumnado adquiera más responsabilidad hacia su entorno/contexto							
INDICADOR DE LOGRO: Cumplimiento al 100% en todas las áreas descritas							
Actuación 4. Actividades de cooperación, apoyo social							
TAREAS	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLE DEL CUMPLIMIENTO	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESULTADO TAREA			
				1	2	3	4
4.1 Realización de tareas con una intención social a gran o pequeña escala	Todo el curso	Docente/alumnado	Registro de actividades del alumnado				
4.2 Participación en exposiciones, a viva voz o con proyectos de centro, incluyendo o	Todo el curso	Docente/alumnado	Registro de actividades del alumnado				

	Curso: 1º	Etapa: BACHILLERATO.	Modalidad: ARTES.
	Materia	CULTURA AUDIOVISUAL.	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-1bt-cav.	Edición: 01	Fecha: 10-2024
Página 24 de 24			

compartiendo creaciones o trabajos de la materia							
--	--	--	--	--	--	--	--

13. PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA

Se incorporarán en determinados bloques lecturas para leer en voz alta. Son textos extraídos de libros que tienen una relación directa con la asignatura: escritos autobiográficos o teóricos que pretenden promover el interés en leer los textos completos a los que pertenecen.

Por otra parte, al final de cada bloque se incluirá una pequeña bibliografía con el fin de que el alumnado conozca textos relacionados con la asignatura.

14. MEDIDAS Y PLANES DE ACTUACIÓN PARA IMPARTIR CONTENIDOS NO EXPLICADOS EL CURSO ANTERIOR

Como se ha explicado con anterioridad la materia no se cursa en 4º por lo que no se ha visto afectada.