

CULTURA AUDIOVISUAL

1. Presentación de la materia

La cultura audiovisual se entiende como el conjunto de representaciones audiovisuales creadas y producidas por los seres humanos con fines estéticos, simbólicos o ideológicos.

La expansión de la sociedad de la información, los medios de comunicación de masa y las tecnologías digitales en el mundo contemporáneo propician la interrelación entre las personas de varias culturas y la inmediatez de los procesos comunicativos. Todo ello ha configurado un entorno en el que la imagen y la narrativa audiovisual forman parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como, en mayor medida aún, de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época.

Así, la cultura audiovisual se ha convertido en una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la mirada personal, la identidad, la construcción de valores sociales y la contribución al patrimonio cultural humano.

A pesar de partir de la base de que estamos ante manifestaciones artísticas, entendemos las artes audiovisuales como formas estéticas reveladoras de la realidad social de la cual surge y a la cual se dirige.

La materia de Cultura Audiovisual contribuye al enriquecimiento de la capacidad del alumnado de observar, analizar, relacionar y comprender la diversidad de elementos y fenómenos que constituyen la cultura de su tiempo, y promueve la formación de ciudadanos y ciudadanas competentes, reflexivos, participativos y selectivos respecto de la realidad audiovisual que los rodea. Contribuye a la construcción de la identidad de los estudiantes, así como diferentes habilidades de la inteligencia para percibir, comprender, interpretar la realidad y transmitir las propias ideas, valores y sueños con creaciones que hacen uso de unos lenguajes simbólicos específicos.

El estudio y el análisis del cine, la fotografía, la ficción audiovisual, los videojuegos, entre otras representaciones audiovisuales ocupan con esta materia el espacio que les corresponde en cuanto que realidad cultural básica, pero, por el hecho de ser lenguajes, necesitan capacitación para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que conforman lo que se denomina alfabetización mediática.

Una alfabetización en un lenguaje que, como cualquier otro, tiene que ver con la forma y el contenido y lo que los relaciona. A través de ella se pretende lograr la competencia por saber qué y cómo comunica una obra audiovisual. Además, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y sociedades contribuirá a la conciencia y al conocimiento del patrimonio audiovisual global.

Con las competencias de esta materia el alumnado adquiere la capacidad de apreciar las creaciones audiovisuales y a la vez se convierte en productor, comunicador activo, emisor y consumidor crítico de mensajes audiovisuales, para dirigir las propias reflexiones y propuestas de trabajo, individuales o colectivas, hacia un ámbito más amplio, indagando e incidiendo en el entorno cultural, social y público en el que está inmerso.

Como creador, el alumnado tiene que abordar las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo, como las de expresión personal, que se difundan y se fomenten especialmente por las redes sociales.

Será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de las disciplinas, sus medios, distintas herramientas y lenguajes prestando atención a la búsqueda de la originalidad, la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico.

En el diseño y la realización habrá que buscar los vínculos con otras disciplinas, desde las artes escénicas, la música, las plásticas y visuales a la tecnología, protagonista de los medios en todas las fases de sus procesos.

La comunicación final de un producto, con el análisis y la evaluación del proceso, ayudará al alumnado a tomar conciencia de lo audiovisual como medio de conocimiento y resolución de problemas y a favorecer la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Todo ello supone una aportación importante de la materia Cultura Audiovisual a la consecución del perfil competencial del alumnado al finalizar el Bachillerato, especialmente en cuanto al logro de la competencia en conciencia y expresión culturales.

Esta competencia clave supone valorar y respetar la forma en la que las ideas y los significados son expresados y comunicados de manera creativa en las diferentes sociedades. Pide de las personas la implicación en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y el papel que, de formas y contextos diversos, desarrollan en la sociedad.

La Cultura Audiovisual, por lo tanto, ayuda al alumnado adolescente a comprender la propia identidad en desarrollo continuo, el patrimonio en un contexto de diversidad cultural y la función del arte y las manifestaciones culturales como una manera de ver el mundo y de transformarlo.

La competencia clave ciudadana que sitúa al alumnado plenamente en la vida social y cívica se logra con las competencias específicas de una materia que entiende los medios audiovisuales como herramientas culturales de expresión y comunicación de contenidos. Unos contenidos que hacen referencia a problemas y conflictos sociales, culturales y comunicativos, como pueden ser los relacionados con la educación por la paz, la igualdad, la solidaridad, la democracia, los valores cívicos, la convivencia intercultural o la sostenibilidad ambiental.

La contribución de Cultura Audiovisual resulta, sin duda, relevante en cuanto a la competencia en comunicación lingüística y la competencia plurilingüe, ya que conlleva una interacción oral y escrita adecuada en unos ámbitos, contextos y con propósitos comunicativos diversos. Además, las dimensiones históricas e interculturales propias de la materia permiten conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad.

Sin olvidar, está claro, que la comprensión, interpretación y valoración crítica de todo tipo de mensajes lingüísticos forman parte inherente de la práctica audiovisual, que hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje, la cultura literaria y disfrutar en su vertiente de narrativa visual.

Las tecnologías necesarias para la percepción, el análisis, la creación y la difusión de contenidos audiovisuales son actualmente digitales en las diferentes partes de los procesos de creación audiovisual de proyectos artísticos. Por lo tanto, el estudio de Cultura Audiovisual contribuye al logro de la competencia clave digital.

Esta materia optativa de Bachillerato conecta con aspectos básicos de la alfabetización audiovisual previstos en las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Música de la ESO.

Las líneas que ordena esta propuesta curricular de la materia se dirigen, por lo tanto, a dotar al alumnado de unas competencias específicas a través de saberes, con los lenguajes y los procedimientos básicos del mundo de la imagen y los medios de comunicación y producción audiovisual.

Estas competencias se desarrollan de manera interactiva y enriquecedora mutuamente. La presentación no implica ninguna jerarquía ni ordenación cronológica y el lugar que se concederá al desarrollo de cada competencia dependerá de la naturaleza particular de cada situación de aprendizaje. Por ejemplo, la creación y producción audiovisual requiere un tiempo suficiente por las exigencias de adquisición del lenguaje y el dominio de las técnicas.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales de saberes: análisis crítico de los mensajes audiovisuales recibidos, conocimiento de las principales técnicas empleadas en la producción audiovisual, desarrollo de la capacidad expresiva, creatividad e innovación.

Se ha estructurado el área en dos bloques interrelacionados, que tienen que ser trabajados de manera integrada con los subbloques correspondientes. El primero, "Percepción y análisis", con saberes relativos a los contextos históricos y culturales de la imagen fija, la imagen en movimiento y los medios de comunicación audiovisual, así como el conjunto de elementos que configuran los lenguajes audiovisuales y la relación con los significados que transmiten.

El segundo bloque, "Creación", presenta saberes relacionados con la creación y la producción y la difusión de las producciones artísticas.

En las situaciones de aprendizaje se presentan un conjunto de principios que orientan el diseño de actividades destinadas al trabajo del alumnado para lograr las competencias específicas.

Finalmente, el apartado referente a los criterios de evaluación establece el grado de aprendizaje que se espera que haya conseguido el alumnado con las diferentes competencias específicas. Cada competencia conlleva asociados diferentes criterios de evaluación, en los que se diferencia el nivel de logro de cada uno de los cursos en los que se imparte.

Para acabar, los criterios de evaluación que se han establecido están orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia, es decir, el nivel en el que el alumnado es capaz de movilizar los saberes, los conceptuales, los procedimentales y los relativos a actitudes y valores a nivel personal, social, académico y profesional.

2. Competencias específicas

2.1. Competencia específica 1

Investigar la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación a los ámbitos artístico y sociocultural.

2.1.1. Descripción de la competencia

El desempeño de esta competencia permite al alumnado desplegar la concreción de los saberes básicos referidos al conocimiento del patrimonio cultural del entorno y universal en la vertiente del arte de la fotografía en situaciones de participación activa.

Este conocimiento se deberá basar en una elección representativa de obras fotográficas teniendo en cuenta el valor de sus contenidos, significados artísticos y éticos, y respetuosa con la diversidad de tradiciones culturales.

El hecho de investigar conlleva una participación activa en la apreciación del arte visual de la fotografía a través de la comparación de obras relativas a través de todos los canales y contextos posibles, como por ejemplo las diferentes etapas de la evolución técnica y estilística, así como las diferentes aplicaciones que a lo largo de la historia se han hecho de la fotografía: personal, artística, documental, científica, periodística, publicitaria.

Lograr esta competencia supone una de las claves para conseguir la alfabetización del lenguaje visual. Una alfabetización artística entendida, en esencia, como educadora de la mirada. Al convertirse en espectador activo, reflexivo y crítico de los recursos y bienes culturales, el alumnado tiene que ser capaz de comprender, apreciar y disfrutar del arte de la sociedad en la que vive, no solo como una opción de ocio, sino como una fuente de conocimiento. Y todavía más, aprendiendo a poner las obras en contexto establece conexiones con referentes culturales que se encuentran en otras materias.

La implicación del alumnado como investigador permitirá entrar en contacto con los elementos que influyen en la percepción que tienen las personas de la imagen fija fotográfica. Pasar de la percepción a la comprensión del impacto de la fotografía, más allá de su consideración como fenómeno artístico, como un elemento fundamental en las diferentes culturas y sociedades de todas las épocas desde su aparición, haciendo especialmente mención a lo que aporta en el momento actual.

Las tareas necesarias para trabajar en la consecución de esta competencia permiten enlazar con la competencia específica 3. La investigación en la historia y los contextos facilita al alumnado participar en la lectura de imágenes fotográficas, incluidas las propias obras y las del resto de personas del grupo para, consiguientemente, indagar en un análisis más profundo a partir de criterios diversos.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone valorar las manifestaciones artísticas como vehículo de expresión libre y comunicación creativa de ideas y significados en todas las sociedades. Además de la aportación de la imagen fija, a comprender la propia identidad personal y cultural en un mundo diverso.

No obstante, no es ajena a otras competencias clave como la comunicación lingüística, imprescindible para la tarea investigadora o una competencia como la competencia ciudadana respecto a la participación plena en la vida social y cívica o la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundamentada en el respeto a los derechos humanos, como la libertad de expresión, o la reflexión crítica sobre los grandes problemas éticos y los desafíos de nuestro tiempo, cuestiones inherentes a las funciones de la fotografía en la sociedad actual.

2.2. Competencia específica 2

Identificar los cimientos de las artes y tecnologías del cine y los medios de comunicación audiovisual, comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística, comunicativa y sociocultural.

2.2.1. Descripción de la competencia

El cine ha sido desde sus orígenes —igual como otros medios de comunicación— un elemento transmisor de valores y conceptos y, consiguientemente, de pautas de conducta. El cine y los programas de ficción ocupan uno de los primeros lugares en los hábitos de consumo con una innegable influencia en los valores de la sociedad. Pero también pueden funcionar como enaltecedores de contravalores, falsas creencias o comportamientos incívicos en personas poco cultivadas en el pensamiento crítico.

Esta competencia específica permite iniciarse en el estudio de estas influencias a través de la identificación de los fundamentos del cine, la imagen en movimiento y los medios audiovisuales que se han derivado. La comparación de propuestas diferentes contribuye a establecer formas para interpretar y enfocar la realidad de nuestra sociedad de manera reflexiva y crítica. Estas propuestas tienen que consistir en un repertorio representativo de obras o fragmentos cinematográficos y piezas audiovisuales, seleccionado teniendo en cuenta el valor de sus valores y significados artísticos, de sus contenidos en cuanto que medios de comunicación, y respetuoso con la diversidad de tradiciones culturales.

El hecho de identificar elementos conlleva una participación activa en la apreciación del arte cinematográfico y otros medios audiovisuales y es otra de las claves para conseguir la educación de la mirada que implica una alfabetización artística y mediática.

Al convertirse en usuarios activos y críticos de los recursos y bienes culturales audiovisuales, son capaces de comprender, apreciar y disfrutar del arte de la sociedad en la que viven como una fuente de conocimiento, y una opción de disfrute estético y facilitan establecer conexiones con referentes culturales que se encuentran en otras materias.

Las tareas necesarias para trabajar en la consecución de esta competencia permiten al alumnado participar en la lectura de imágenes en movimiento de diferentes épocas, civilizaciones y culturas y pertenecientes a géneros y movimientos estéticos variados, incluidas las obras y objetos del patrimonio artístico del entorno, las obras propias y las del resto de personas del grupo.

Esta competencia específica contribuye al logro de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone valorar las manifestaciones artísticas como vehículo de expresión libre y comunicación creativa de ideas y significados en todas las sociedades, además de la aportación del cine y otros medios audiovisuales, a comprender la propia identidad personal y cultural en un mundo diverso.

Pero no es ajena a otras competencias clave como la comunicación lingüística, presente como un elemento sustancial del cine en todas sus fases creativas o una competencia como la competencia ciudadana en cuanto a la participación plena en la vida social y cívica o la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundamentada en el respeto a los derechos humanos, como por ejemplo la libertad de expresión o la reflexión crítica sobre los grandes problemas éticos y los desafíos de nuestro tiempo, cuestiones inherentes a las funciones de los medios audiovisuales en la sociedad actual.

2.3. Competencia específica 3

Analizar imágenes fotográficas y producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con la intención funcional, estética, expresiva y comunicativa.

2.3.1. Descripción de la competencia

El desempeño de esta competencia tiene que permitir al alumnado ir más allá de la simple participación como espectador de cine, ficción audiovisual, series televisivas o formatos diversos de los medios audiovisuales multimedia, como los videojuegos o las redes. En cuanto que lenguajes, necesitan capacitación para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que comportan.

Analizar imágenes fotográficas y producciones audiovisuales pide convertirse en espectadores conscientes, ayuda a comprender las obras, piezas o fragmentos y sus finalidades y, como consecuencia, a desarrollar la capacidad de pensamiento crítico y sentido estético, así como ampliar los conocimientos culturales.

Las competencias específicas CE1 y CE2 abren la puerta en la investigación e identificación de elementos teniendo en cuenta contextos históricos de la imagen fija y de la imagen en movimiento, y con esta competencia específica 3 se pretende un grado de profundización en la relación forma y contenido a través del análisis.

El análisis es una práctica que dirige sus esfuerzos a aclarar tanto lo que manifiesta o significa, lo que dice, una película, una fotografía u otro tipo de manifestación audiovisual, como la manera cómo dice lo que dice. Implica, por lo tanto, identificar los componentes significativos específicos y las estructuras de cada medio, a partir de varios criterios de apreciación, pero también sus aspectos socioculturales y hacer conexiones entre estos elementos.

Hay que ser consciente, no obstante, de que la imposibilidad práctica del estudio exhaustivo de un objeto fílmico, fotográfico, etc. obliga a elegir los criterios de valoración, es decir, a tomar en consideración no solo determinados aspectos de la obra analizada en detrimento de los otros, sino a estudiarlos acercando la lente de aumento solo a ciertos fragmentos representativos de la obra.

Comunicar los análisis y las interpretaciones de obras audiovisuales les ayuda a indagar en los elementos importantes de la experiencia escénica propia, a establecer vínculos con las experiencias previas o identificar lo aprendido y los métodos utilizados.

Por último, en esta competencia específica se debe entender la acción de analizar como una revisión de las valoraciones previas en función de su contexto histórico y la construcción de argumentos para emitir juicios críticos y estéticos.

La sensibilización con el mundo más amplio de las artes, la expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones incidirá en el rigor ya que aborda la ejecución de las propias producciones audiovisuales que se trabajarán en el logro de otras competencias específicas de la materia.

La contribución más significativa de esta competencia al perfil final del alumnado de Bachillerato recae en el conocimiento y la valoración crítica de las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.

También en el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Para lograr la competencia de análisis serán condiciones necesarias reafirmar los hábitos de lectura, estudio y disciplina y dominar, tanto en su expresión oral como escrita, las lenguas de aprendizaje del alumno.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, que supone implicarse, de varias maneras y en diferentes contextos, en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del papel que desarrollamos en la sociedad.

El análisis crítico y estético de obras audiovisuales, para después compartir la propia, permite expresarse de forma oral, escrita o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos, participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa o argumentar las opiniones, capacidades propias de la competencia clave en comunicación lingüística.

La búsqueda avanzada y con criterio de la información necesaria para lograr esta competencia específica, así como la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, son capacidades de la competencia clave digital.

Analizar ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral a través de las artes escénicas y adoptar juicios propios y argumentados ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad remiten a la competencia clave ciudadana.

Además, en el entorno de la competencia clave personal, social y aprender a aprender, esta competencia específica requiere comparar, analizar, evaluar y sintetizar datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de manera autónoma y mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto.

2.4. Competencia específica 4

Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales, a partir de estímulos diversos, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

2.4.1. Descripción de la competencia 4

El desempeño de esta competencia debe permitir al alumnado participar en la dinámica creativa de las artes audiovisuales y movilizar simultáneamente su imaginación y su pensamiento divergente y convergente.

Diseñar implica estar abierto a los estímulos para la creación y aplicar ideas, imágenes, emociones, sensaciones o sentimientos evocados por el estímulo. La creación audiovisual necesita explorar las diferentes formas de transmitir las ideas creativas mediante los elementos y códigos, y la capacidad de trasponerlos en imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonidos, aprovechando el potencial artístico de los elementos multimedia en las producciones y su impacto sobre los receptores.

Para llevar a cabo una creación audiovisual, individual o colectiva, habrá que conocer los elementos, técnicas, procesos, comunes y específicos, de los diferentes lenguajes y experimentar con estos. Hacer uso de las propias experiencias personales y elegir los elementos más significativos en relación con la intención creativa y perfeccionar los métodos para utilizarlos.

Todo esto aboca necesariamente a la planificación de la creación audiovisual como proyecto artístico para ser compartido públicamente.

Planificar incluye la elección creativa de ideas y elementos significativos, establecer convenciones para gestionar el grupo de forma integradora y respetuosa, organizar de manera coherente y eficaz el material fotográfico, cinematográfico o artístico en general, así como las fases del proceso, la gestión del tiempo y la revisión constante de estos para hacer ajustes y perfeccionar, si es necesario, la creación.

Las producciones audiovisuales del alumnado deberían intentar transmitir la propia percepción de la realidad y reflejar la búsqueda de la autenticidad, originalidad y expresividad. También deberían reflejar el desarrollo de los intereses afectivos, cognitivos, sociales y culturales propios, sin olvidar la doble posibilidad de trabajo individual y colectivo y la importancia de la interacción y la cooperación entre las personas del grupo.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, ya que supone seleccionar e integrar con creatividad varios medios, apoyos y técnicas para diseñar y planificar proyectos artísticos.

Adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a la producción cultural o artística, utilizando lenguajes, técnicas, herramientas y recursos diversos y valorando tanto el proceso como el producto final.

Por otro lado, esta competencia específica se sitúa en relación con la competencia clave emprendedora por el hecho de llevar a cabo un proceso de creación y toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos, estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido como una oportunidad para aprender.

La distribución en un grupo de tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según los objetivos inherentes con una buena planificación de un proyecto, en este caso audiovisual, forman parte de las capacidades que requieren la competencia clave personal, social y aprender a aprender.

Así mismo, la creación, la integración y la reelaboración de contenidos digitales de manera individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando los derechos de autoría para ampliar los recursos y generar nuevo conocimiento, lo serán de la competencia digital.

Independientemente de que la competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber, está especialmente vinculada a una competencia específica de diseño audiovisual, teniendo en cuenta la especial relación del lenguaje audiovisual con los usos de la oralidad, la escritura de textos, la dimensión estética del lenguaje y la cultura literaria narrativa y en general.

2.5. Competencia específica 5

Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, estructuras, procesos y tecnologías de la fotografía, el cine y otros medios audiovisuales.

2.5.1. Descripción de la competencia 5

Esta competencia específica complementa las de investigar, analizar y diseñar en cuanto a la consecución de un producto final en forma de obra o pieza que culmina un proyecto artístico de carácter audiovisual.

La realización de producciones permite experimentar el reto de poner en práctica toda la experiencia audiovisual de manera conjunta.

Los estudiantes tienen la oportunidad de conjugar de manera colectiva todos los elementos artísticos seleccionados previamente de creación al servicio de la expresión final de las ideas, la visión propia del mundo, los valores o los intereses.

Realizar implica seleccionar elementos narrativos, expresivos y plásticos específicos de las artes audiovisuales, integrándolos con creatividad y de forma colaborativa, para diseñar un proyecto que responda a una finalidad determinada.

Plantear la producción permite conocer los conceptos, características y tipologías básicas. Abordar la secuenciación del proyecto, las áreas de trabajo, la técnica, la estética, creativa y de producción, el reparto de tareas y la asunción de roles para la consecución de una pieza audiovisual.

Otra de las posibilidades que proporcionan las tareas para lograr la competencia es entrar en contacto con las diversas profesiones vinculadas a la cultura audiovisual. Entre estas, la dirección de proyectos audiovisuales. Las funciones de la dirección, con todo lo que conlleva dominar todos elementos de la preproducción, el rodaje o grabación, y la postproducción, así como la gestión eficaz del tiempo disponible.

La producción audiovisual, además, invoca la relación con otras materias artísticas, especialmente las artes escénicas, la música y el resto de artes plásticas y visuales, y entender los vínculos entre sus respectivos lenguajes simbólicos y la interacción con elementos tecnológicos multimedia.

La competencia realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa al ayudar al alumnado a adaptar y organizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los retos de producción cultural o artística, valorando el producto final y utilizando todo tipo de lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, además de los corporales o escénicos.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, al llevar a la práctica propuestas audiovisuales, se valoran las diferentes herramientas y lenguajes artísticos para producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplos de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad.

2.6. Competencia específica 6

Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.

2.6.1. Descripción de la competencia 6

Esta competencia específica complementa la de realización, ya que aborda la difusión posterior de una producción audiovisual.

Describir y comentar su experiencia de creación y planificación e identificar lo aprendido, así como las estrategias y los métodos que han utilizado para transferir el aprendizaje a diferentes contextos, serían capacidades derivadas del logro de esta competencia específica.

Compartir públicamente las creaciones artísticas implica exponerse ante un público diverso, las expresiones de las ideas, las emociones o los sentimientos vinculados a la pieza, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social subyacentes a la obra.

Permite analizar la coherencia entre la intención creativa, la conformación final de la obra y el mensaje audiovisual.

Esta exposición de las producciones audiovisuales se plantea tanto dentro como fuera del centro educativo para permitir la interacción y retroalimentación del alumnado creador con el espectador, tanto el próximo como el más ajeno, dotando de sentido y finalidad a la obra al contrastar el impacto social y potenciar sus valores artísticos y comunicativos. A la vez, se favorece la motivación ante posibles futuros retos profesionales.

Explorar canales y contextos diferentes para la comunicación pública de los proyectos requiere la coordinación con varios agentes, espacios y plataformas de difusión, tanto presenciales como virtuales, además de la utilización de los medios físicos o digitales necesarios.

La comunicación implica la revisión de las decisiones tomadas y contribuye a la evaluación de los procesos de trabajo, la experiencia creativa, teniendo en cuenta principios como el de sostenibilidad, innovación e inclusión o el uso de las metodologías colaborativas para poder aportar propuestas de mejora en producciones futuras.

La competencia comunicar producciones audiovisuales individuales o colectivas contribuye al perfil del final de etapa, ya que ayuda al alumnado a reflexionar, adaptar y reorganizar sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a cualquier ejercicio de producción cultural o artística, valorando el producto final a través del uso de todo tipo de lenguajes.

Respecto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, la comunicación pública implica haber llevado a la práctica propuestas audiovisuales, valorando las diferentes herramientas y lenguajes artísticos en proyectos artísticos y culturales sostenibles, ejemplo de nuevos retos personales y profesionales vinculados con la diversidad cultural y artística.

La competencia clave personal, social y aprender a aprender hace referencia a mostrar sensibilidad hacia las emociones y las experiencias del resto, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar la inteligencia. La contribución de esta competencia específica fomenta esta capacidad.

Y también aporta a la competencia emprendedora, ya que implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, la reflexión ética, el pensamiento crítico y constructivo dentro de los procesos creativos y de innovación. Despertar la disposición a aprender, a arriesgar, a tomar decisiones y colaborar para llevar las ideas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor cultural y social.

3. Saberes básicos

3.1. Introducción.

Los saberes básicos siguientes han sido seleccionados como el conjunto de conocimientos necesarios para adquirir y desarrollar las competencias específicas que se han formulado previamente.

La materia alcanza saberes de diferentes lenguajes artísticos, tales como la fotografía, el cine, la radio, la televisión, los videojuegos o los formatos de otros medios audiovisuales multimedia de difusión por la red.

A través de los conocimientos y la práctica creativa que implican se debería permitir el trabajo para lograr las competencias específicas de la materia.

Las producciones artísticas audiovisuales creadas en el aula se deberían sostener sobre la base de saberes fundamentales para el bagaje personal, social y cultural del alumnado. El profesorado debería enfocarlos con la flexibilidad necesaria para adaptarlos y ampliarlos, si es el caso, con el fin de dar respuesta a las necesidades educativas concretas de su alumnado, su diversidad y las características socioculturales del entorno del centro.

Los saberes se organizan en dos bloques: el primero de ellos, conformado por saberes relacionados con la percepción y análisis de las artes audiovisuales. Una toma de contacto con la idea de la recepción a través del análisis y la comunicación de obras o piezas audiovisuales como elementos para el desarrollo en cuanto que personas críticas y la apreciación del repertorio y patrimonio cultural del entorno del alumnado y del mundo.

Por otro lado, el segundo bloque recoge un conjunto de saberes prácticos y de experimentación indispensables del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y las habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística audiovisual.

3.2. BLOQUE 1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

SUBBLOQUE 1.1. PERCEPCIÓN
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C1 y C2.
GRUPO 1. IMAGEN FIJA
Principales etapas de la historia de la fotografía: orígenes, autores, corrientes.
Aplicaciones y géneros fotográficos (artística, documental, científica, publicitaria).
Sistemas tecnológicos fotográficos: corrección técnica y expresiva.
Manifestaciones fotográficas contemporáneas.
GRUPO 2. IMAGEN EN MOVIMIENTO
Elementos en la recepción: información previa, observación, impacto.
Cimientos históricos de las tecnologías del cine y las artes audiovisuales: el proceso hacia la imagen en movimiento.
Evolución e influencia del cine en el contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo. Orígenes, autores, corrientes.
Sistemas tecnológicos audiovisuales: corrección técnica y expresiva.
Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas.
GRUPO 3. MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Características y evolución de los medios de comunicación audiovisual: radio, televisión, medios multimedia actuales, podcast, videos, videojuegos.
Lenguaje, géneros y formatos de la radio y la televisión: características técnicas y expresivas.
Redes y socialización de la información, comunicación y creación.
Lo audiovisual en la sociedad contemporánea: diversidad de medios y entornos profesionales relacionados.

SUBBLOQUE 1.2. ANÁLISIS
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C3.
GRUPO 1. LENGUAJES AUDIOVISUALES
Elementos formales de la imagen y su capacidad expresiva y narrativa. Signos básicos. Luz. Color. Planificación y encuadre. Composición. Tiempo. Sonido. Texto.
Formatos audiovisuales. Aspectos formales.
Códigos específicos audiovisuales: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia.
Manifestaciones audiovisuales contemporáneas.
Vocabulario relativo a los diferentes lenguajes y medios.
GRUPO 2. IMAGEN Y SIGNIFICADO
Patrimonio audiovisual valenciano y de diferentes culturas.
Elementos relativos a la percepción audiovisual: sensación y memoria visual. Percepción de la realidad.
Tipologías, características y funciones de la imagen.
Lectura crítica de imágenes de diferentes épocas, géneros y movimientos estéticos variados.
Dimensión artística, lúdica e ideológica: forma y contenido.
Valores y categorías estéticas. Capacidad expresiva y comunicativa.
Actitudes éticas de creador y receptor.
Redes sociales: comunicación, creación audiovisual y uso responsable.

3.3. BLOQUE 2. CREACIÓN

SUBBLOQUE 2.1. NARRATIVA AUDIOVISUAL
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias a pesar de estar especialmente vinculados a la C4 y C5.
GRUPO 1. NARRACIÓN
Estímulos para la creación. Fuentes y referencias.
Géneros cinematográficos y audiovisuales.
Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
La estructura fílmica: plano, escena y secuencia.
El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes.
Montaje audiovisual. Articulación tiempo y espacio.
GRUPO 2. INTEGRACIÓN DEL SONIDO
Relación entre imagen y sonido: tipología, función expresiva del sonido.
Elementos técnicos: grabación y edición de sonido. Sincronía. Recreación.
La música en el cine y medios audiovisuales: conceptos y funciones expresivas.
Montaje audiovisual a partir del sonido.
SUBBLOQUE 2.2. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a la C4, C5 y C6.
GRUPO 1. PLANIFICACIÓN
Tipología de proyectos.
Fases de trabajo: preproducción, rodaje/grabación o toma de imágenes y posproducción.
Equipos y distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.

Pautas de atención, percepción y sentido crítico en la planificación.
Técnicas de escucha activa, responsabilidad y sentido ético.
Medios técnicos de realización: cámara. Elementos de iluminación. Elementos de grabación de sonido. Herramientas digitales para el diseño y la animación.
Postproducción. Introducción a la edición no lineal: continuidad, paso del tiempo, transición entre planos y secuencias, ritmo. Efectos de imágenes. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
Normativa vigente en relación con licencias de uso de elementos.
Valoración y evaluación de procesos y resultados.
GRUPO 2. DIFUSIÓN
Espacios de exhibición convencionales.
Espacios alternativos, redes, muestras y festivales.
Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos artísticos.
Estudios y profesiones relacionadas con la creación, la producción y la difusión audiovisual. Oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

4. Situaciones de aprendizaje

Para que todas las dimensiones de la materia Cultura Audiovisual se puedan implementar plenamente en el aula, es importante prestar atención al entorno pedagógico en el que se desarrolla el alumnado.

La Cultura Audiovisual tiene que permitir la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedimental, sin obviar, no obstante, la teoría y la conceptualización, ni las actitudes y valores que estos aprendizajes comportan necesariamente.

El mismo carácter de la materia hace que los contenidos procedimentales resulten bastante relevantes, y proporcionen al alumnado las herramientas necesarias con las que interaccionar dentro del marco de una cultura audiovisual, dinámica y en evolución constante.

El aula de Cultura Audiovisual debe ser un lugar donde se producen numerosas acciones e intercambios en un clima de confianza y respeto. Que proporcione a los estudiantes un entorno de apoyo donde se sientan libres de asumir riesgos, mostrar iniciativa y ser creativos y autónomos.

Las competencias que se deben asumir requieren estar abiertos al trabajo creativo, expresar sus ideas, intercambiar puntos de vista, implicarse en un proyecto y aprender a perseverar.

Así, habría que establecer espacios de aprendizaje adaptados a los requisitos de recepción, valoración, análisis, creación, producción y difusión de obras audiovisuales, y ofrecer un entorno rico en recursos documentales y artísticos de calidad.

Se debería poner a su disposición herramientas y soportes tecnológicos, libros y material multimedia para estimular la creatividad de los estudiantes, proporcionar elementos para la reflexión y enriquecer su conocimiento sobre la cultura audiovisual.

Las situaciones de aprendizaje se deberían ampliar, en momentos determinados, fuera del aula. Propiciar la interacción entre el alumnado y los creadores audiovisuales externos.

Además, para apoyar al desarrollo de todas las competencias específicas es importante que el alumnado participe en la mayor cantidad de acontecimientos del entorno posible.

El profesorado tiene un papel determinante en el diseño de situaciones de aprendizaje que empieza por una buena selección de obras o fragmentos audiovisuales. Este es un elemento fundamental del que depende la posibilidad no solo de trabajar con rigor y precisión sobre un objeto limitado y manejable, sino de hacer fácilmente accesible la lectura propuesta. Así, por ejemplo, respecto a una situación de aprendizaje que consiste en analizar, hará falta una selección con el criterio de representatividad, teniendo en cuenta la claridad y elocuencia con que una determinada obra corta o fragmento refleja el fenómeno concreto sujeto de análisis.

El profesorado, en segundo lugar, tiene que procurar ayudar a los estudiantes a implicarse a nivel personal en el proceso de recepción y análisis, interpretación, creación y comunicación, a integrar sus experiencias y a desarrollar la propia conciencia, prestando una atención especial a sus necesidades físicas, cognitivas y sociales particulares.

A veces habrá que asumir la función de facilitador en el fomento de la reflexión y el intercambio de ideas.

A medida que los estudiantes sean capaces de asumir la responsabilidad total de un análisis crítico o creación personal, habría que dejar el máximo margen posible, ofreciendo, no obstante, una opinión externa sobre sus propuestas, ayudando a gestionar su aprendizaje y orientándolos hacia otros recursos dentro del centro o del entorno.

Finalmente, los docentes tendrían que hacer el papel de “mediador cultural”, capaz de comunicar la importancia de la cultura audiovisual en el mundo contemporáneo y establecer vínculos entre el pasado y el presente o entre las diferentes formas de las artes o disciplinas implicadas, mantenerse al día de la evolución del mundo audiovisual y mediático y compartir este conocimiento con el alumnado.

Las situaciones de aprendizaje tienen que ser variadas, que planteen retos adecuados y ayuden al alumnado a desarrollar, consolidar y dominar sus capacidades. Deberían atender a la importancia de la transferencia de los aprendizajes, incluyendo actividades que permitan a los alumnos contextualizar sus conocimientos y habilidades. De este modo, el alumnado podrá adquirir nuevos aprendizajes, establecer relaciones con sus aprendizajes anteriores y descubrir su importancia e influencia en su vida cotidiana.

Para diseñar situaciones significativas de aprendizaje habría que inspirarse en los intereses, los referentes culturales y otras materias de los estudiantes sin ignorar la importancia del conocimiento de la evolución histórica y los vínculos con las amplias áreas de aprendizaje.

Deben ser adecuados para una instrucción diferenciada y permitir a los estudiantes explorar una gama tan amplia como sea posible de experiencias estéticas.

Se debe poner énfasis en la autenticidad, entendida como demostración de un esfuerzo de implicación personal por parte del alumnado que intenta ir más allá de los tópicos y los estereotipos para buscar soluciones nuevas. También en la expresividad y la investigación de la originalidad en la creación, la realización y la valoración de las obras audiovisuales.

Las situaciones de aprendizaje tienen que ser ricas y abiertas, en el sentido de ofrecer a los estudiantes opciones entre un abanico de soluciones posibles. Proponer tareas complejas que involucren todos los aspectos de las competencias y movilicen recursos diversos. Favorecer la adquisición de nuevos conocimientos. Incorporar conocimientos y habilidades específicas de la materia dentro de un proyecto que puede dar lugar a respuestas variadas, presentar a los alumnos retos razonables y generar trabajo creativo.

Ya sea en situaciones de creación, realización o valoración, los estudiantes tienen que experimentar las ventajas, los retos y la sinergia del trabajo en equipo. También tienen que considerar al grupo como primer público, y usar su juicio crítico y estético para ayudarse mutuamente a progresar en el trabajo creativo.

En definitiva, las situaciones de aprendizaje de Cultura Audiovisual tienen que vincularse con las amplias áreas de aprendizaje y generar uno o más estímulos de creación y valoración.

Deben recurrir a una o más competencias específicas de la asignatura, incluyendo una serie de tareas complejas y conducir a diferentes tipos de producción.

Deben apoyar la adquisición de actitudes esenciales para el desarrollo artístico, inducir el uso de los recursos presentados como contenidos del programa, implicar referentes culturales y fomentar el uso de herramientas de reflexión.

Con el objetivo de atender a la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y el aprendizaje.

Finalmente, las situaciones de aprendizaje diseñadas tienen que permitir al profesorado observar el desarrollo de las competencias de los alumnos mediante los criterios de evaluación.

5. Criterios de evaluación

5.1. Competencia específica 1

Investigar sobre la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación a los ámbitos artístico y sociocultural.

5.1.1.Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas de imágenes fijas, identificando la función comunicativa en su contexto.

5.1.2.Identificar el género de varias imágenes fijas teniendo en cuenta las características propias de cada una, estableciendo conexiones entre sus características formales, su contexto y las temáticas que tratan.

5.1.3.Describir los elementos de la dimensión sociocultural de la fotografía, estableciendo una conexión entre los elementos expresivos y el impacto que tienen sobre los receptores.

5.2. Competencia específica 2

Identificar los cimientos de las artes y tecnologías del cine y los medios de comunicación audiovisual, comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística, comunicativa y sociocultural.

5.2.1.Describir las características de las producciones audiovisuales de radio y podcast, identificando los elementos materiales y comunicativos, y valorando su adecuación a las necesidades de la comunicación social actual.

5.2.2.Describir las principales características formales, estéticas, expresivas y técnicas del cine, analizando varias piezas audiovisuales e identificando la función comunicativa en su contexto histórico.

5.2.3.Identificar los elementos de la dimensión sociocultural del cine, distinguiendo estereotipos, formas de manipulación y valorando la contribución a la libertad de expresión y al patrimonio cultural.

5.3. Competencia específica 3

Analizar imágenes fotográficas producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con la intención funcional, estética, expresiva y comunicativa.

5.3.1. Identificar elementos expresivos de imágenes y producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

5.3.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, comunicando sus valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

5.3.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando respeto por las obras y mostrando apertura hacia las opiniones de los otros.

5.4. Competencia específica 4

Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales, a partir de estímulos diversos, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

5.4.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante la realización de creaciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

5.4.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su artística, lúdica e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

5.4.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

5.5. Competencia específica 5

Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable usando con corrección técnica y expresiva los códigos, estructuras, procesos y tecnologías de la fotografía, el cine y otros medios audiovisuales.

5.5.1. Aplicar herramientas tecnológicas de producción de imágenes en la realización de proyectos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.

5.5.2. Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

5.5.3. Aplicar criterios de sostenibilidad, innovación e inclusión en las fases de una producción audiovisual.

5.6 Competencia específica 6

Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.

5.6.1 Explorar diferentes formas de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos.

5.6.2 Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

5.6.3 Difundir producciones audiovisuales considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.