

IMAGEN Y SONIDO

1. Presentación.

La creciente importancia de los sistemas de comunicación audiovisual en nuestra sociedad democrática exige el desarrollo de actitudes selectivas, críticas y creativas ante los mensajes que se reciben a través de los distintos canales y medios de difusión. Esto resulta especialmente significativo si tenemos en cuenta que siempre existe una distancia entre la realidad y la representación de la misma que se ofrece en las producciones audiovisuales y multimedia. La materia de Imagen y Sonido invita al alumnado a tomar conciencia de las capacidades de los espectadores, en su función como consumidores, de exigir productos audiovisuales de calidad a partir del reconocimiento de las características técnicas y expresivas, así como de los diferentes géneros, prestando especial importancia a la función expresiva del sonido y la música en los procesos de creación audiovisual. Asimismo, promueve la creatividad del alumnado en la generación de contenidos, respetando principios éticos y valores que ayudarán a la comprensión última de la importancia del mundo audiovisual en nuestra sociedad.

La materia realiza una importante contribución al logro de los objetivos de Bachillerato al promover el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, con confianza en sí mismo. La materia también favorece, mediante la realización de determinados productos audiovisuales, la sensibilidad artística, el criterio estético, y su uso como fuente de formación y enriquecimiento cultural. Para facilitar este desarrollo asociado a la producción audiovisual, la materia exige el empleo con solvencia y responsabilidad de las tecnologías de la información y la comunicación vinculándose claramente con las habilidades desarrolladas en estos aspectos transversales en la etapa.

Imagen y Sonido hace una aportación significativa al desarrollo de las competencias clave, como la competencia en conciencia y expresión culturales, a través de la investigación de las intencionalidades que subyacen en las diferentes manifestaciones artísticas y culturales que son susceptibles de ser incorporadas a las producciones audiovisuales y multimedia, analizando sus lenguajes y elementos técnicos y plásticos. Esta aportación permite valorar la diversidad personal y cultural y sirve de base para desarrollar las propias creaciones culturales y artísticas sostenibles con espíritu crítico. Seleccionando diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales y sonoras para desarrollar retos en el ámbito personal o más cercano al profesional, la materia contribuye notablemente a la competencia emprendedora puesto que la creación de los diferentes producciones exige tomar decisiones, con sentido crítico, aplicando conocimientos técnicos específicos y establecer una planificación y gestión de los mismos que afianzará la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo. Por último, aunque no menos importante, se desarrolla la competencia digital por la necesidad de seleccionar, configurar y utilizar múltiples herramientas y dispositivos digitales en esos procesos creativos y en el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

La materia de Imagen y Sonido contextualiza algunos de los principios pedagógicos del Bachillerato favoreciendo la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y aplicar métodos de investigación apropiados. Asimismo, la materia tiene una función orientadora tanto desde el punto de vista educativo como profesional. En este sentido, no solo la capacidad de aprendizaje aparece como foco de la transversalidad de la materia, sino también una adecuada visión del futuro educativo y/o laboral al cual se puede acceder adquiriendo las competencias desarrolladas y mediante la creación de vínculos entre el entorno educativo y otros sectores sociales, económicos o de investigación. Igualmente, ciertos hábitos y destrezas, como la capacidad de expresar adecuadamente las ideas propias ante una audiencia, o la lectura, tanto en general, como de textos propios de la materia, son potenciados a través del desarrollo curricular. Por último, la materia de Imagen y Sonido no es ajena a la inclusión educativa de alumnado con diversidades funcionales, contemplando los apoyos educativos necesarios para garantizar el éxito académico de éste.

El enfoque didáctico adoptado en el abordaje de la materia de Imagen y sonido debe favorecer el desarrollo competencial del alumnado, articulando los saberes en torno a situaciones de aprendizaje bien contextualizadas que permitan al alumnado desarrollar el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible en los proyectos de la asignatura, que trabajen las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia. Todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño para todos en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria el alumnado ya se ha iniciado en la realización de proyectos audiovisuales de creciente nivel de complejidad y precisión técnica en las materias de Tecnología, Digitalización y Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en las que ha ido adquiriendo competencias específicas, algunas de las cuales se continuarán desarrollando en esta materia. Dichas competencias y el conjunto de saberes que se articulan con ellas tienen una clara finalidad; preparar y dotar al alumnado para estudios posteriores relacionados con el ámbito audiovisual o el propio desempeño de estas actividades profesionales en el futuro.

A continuación, se describen la estructura y apartados de la propuesta para Imagen y sonido. Se formulan las cuatro competencias específicas para la materia, de las que se proporciona posteriormente una explicación más extensa en la descripción. Los saberes básicos para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas se organizan en siete bloques de contenido: imagen; sonido; equipamiento técnico en proyectos multimedia; recursos expresivos en producciones audiovisuales; situaciones audiovisuales; elaboración de guiones audiovisuales; piezas audiovisuales.

Para articular los saberes mediante tareas significativas y relevantes para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia de manera autónoma y creativa, en el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se presentan algunas directrices para diseñar de la forma más adecuada ese contexto. Por último, se establecen los criterios de evaluación formulados para cada competencia específica en los que se especifican los aspectos más representativos del grado de desarrollo competencial.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Analizar producciones audiovisuales y los recursos de imagen, audio y vídeo que incorporan, identificando los objetivos que persiguen y su grado de consecución.

2.1.1. Descripción de la competencia.

Esta competencia específica plantea tanto el análisis de las producciones audiovisuales en conjunto como de los diferentes recursos audiovisuales que las componen (imagen, audio, vídeo y texto) para determinar el objetivo comunicativo que persiguen, y la función que desempeñan. Previo a este análisis el alumnado ha de identificar los recursos expresivos que se utilizan en las producciones audiovisuales (géneros, códigos,...), las características de la imagen fija y móvil, las funciones comunicativas que persiguen las producciones audiovisuales, las técnicas de realización, los elementos teóricos y funcionales del montaje y la producción audiovisual, así como la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual y las aportaciones más significativas a lo largo de la historia. De igual modo el alumnado ha de ser capaz de valorar la influencia de los encuadres, del ángulo y movimiento de la cámara, de los planos y sus cambios, en el relato audiovisual. Esta competencia también plantea el análisis de producciones visuales que formen parte de productos cinematográficos aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual.

La aportación más significativa de esta competencia específica al perfil competencial de alumnado se ve reflejada en su contribución a la competencia en conciencia y expresión cultural,

en cuanto el alumnado descubre la intencionalidad que persigue esa producción audiovisual e identifica los objetivos que pretende alcanzar. Además, analiza la creatividad inherente al producto audiovisual, el lenguaje y los elementos técnicos y plásticos utilizados, así como los contextos, medios y soportes. Por otro lado, la competencia digital también se refuerza ya que es necesaria para poder valorar la selección, configuración y utilización de los dispositivos y herramientas digitales.

En síntesis, el alumnado será capaz de analizar crítica, ética y artísticamente las producciones audiovisuales, identificando los objetivos de la misma, y valorando su creatividad, originalidad y dificultad técnica.

2.2. Competencia específica 2.

Diseñar y crear producciones audiovisuales multidisciplinares y colaborativas utilizando el equipamiento técnico y los recursos de forma efectiva, con actitud emprendedora, criterio estético y sensibilidad artística.

2.2.1. Descripción de la competencia.

La competencia aborda tanto los aspectos teóricos del montaje audiovisual y todo lo que conlleva el lenguaje audiovisual en cuanto a coherencia narrativa y formal, así como los más prácticos relativos a la utilización de herramientas digitales habituales del aprendizaje en esta etapa y de otras más específicas para esta materia en concreto. Se continúa pues con las habilidades adquiridas en herramientas digitales tanto en la etapa anterior como con las adquiridas en la misma etapa, pero en otras materias. Es decir, por un lado, se ha de conocer la importancia de la imagen, el sonido, el texto y la música en la producción de guiones audiovisuales, sus posibilidades expresivas, el poder transformar las secuencias dramáticas en guiones técnicos e ilustrados, y por otro se han de poder relacionar las funciones del personal técnico y artístico que interviene con los procesos y fases de la producción (idea, documentación, storyline, argumentación, tratamiento, conclusiones, etc.). Todo ello para poder elaborar guiones audiovisuales y guiones audiodescriptivos teniendo en cuenta sus semejanzas y diferencias, o para analizar un proyecto aportado.

La aportación más significativa de esta competencia específica al perfil competencial de alumnado se ve reflejada en su contribución a la competencia digital. El alumnado crea y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando los derechos de autoría digital para generar nuevo conocimiento. Además, utiliza equipamiento técnico para trabajar colaborativamente, gestionando de manera responsable sus acciones y ejerciendo una ciudadanía digital, cívica y reflexiva. Por otro lado, planifica, distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de forma ecuánime, según sus objetivos, y analiza, evalúa y sintetiza datos para obtener conclusiones, valorando la fiabilidad de las fuentes reforzando la competencia personal, social y de aprender a aprender. Por último, la competencia en conciencia y expresión cultural se aborda al diseñar, planificar y producir proyectos audiovisuales con creatividad vinculados con la diversidad cultural y artística.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de crear productos audiovisuales o bandas sonoras de forma autónoma o como integrante de un equipo con actitud emprendedora, y con sensibilidad artística, seleccionando y configurando las herramientas y dispositivos digitales necesarios.

2.3. Competencia específica 3.

Captar, editar y modificar digitalmente imágenes, audio y vídeo, e incorporar los elementos necesarios para producir un montaje audiovisual completo y apto para personas con discapacidades auditivas o visuales.

2.3.1. Descripción de la competencia.

Esta competencia específica comprende en primer lugar las fases de captación, edición y modificación de los componentes de un producto audiovisual (imagen, audio y vídeo). Se ha de conocer cuál es el proceso de captación de imágenes del ojo humano para poder ajustar sus principales parámetros (iluminación, temperatura de color, exposición, resolución, ...) y conseguir así el efecto deseado. Esto implica también el conocer las alternativas posibles para la filmación y almacenaje de imagen y vídeo, e identificar los recursos específicos del lenguaje sonoro empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.

Una vez registrado el componente de la producción audiovisual, se ha de conocer el proceso de su edición y modificación, así como los productos de audiodescripción y subtítulo para personas con discapacidad visual o auditiva. Es decir, se ha de proceder al tratamiento digital para poder corregir los defectos y anomalías producidos en su captación, para adaptarlos y ajustarlos al formato y soporte de almacenamiento, para realizar la transición entre planos, elaborando los subtítulos y adecuando la duración de la imagen con el audio, para incorporar las audiodescripciones.

Se contribuye así a integrar con creatividad diversos formatos y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales y sonoras con los que producir proyectos artísticos y culturales, con un enfoque accesible de los mismos. Realizando una relevante aportación a la competencia en conciencia y expresión cultural, así como a la competencia emprendedora, al exigir la aplicación de conocimientos técnicos específicos, en una la toma de decisiones, con sentido crítico y ético. Así se favorece el aprovechamiento responsable de la cultura digital para construir nuevo conocimiento y para la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de grabar piezas audiovisuales con diferentes técnicas, a manipular imágenes digitalmente con herramientas de edición, así como realizar la edición de secuencias con el equipamiento de postproducción, valorando las diversas necesidades de accesibilidad de las personas a las que va dirigido.

2.4. Competencia específica 4.

Seleccionar y configurar los dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales adecuadas para realizar productos audiovisuales y multimedia utilizando la técnica idónea y el soporte más apropiado para los objetivos perseguidos.

2.4.1. Descripción de la competencia.

La integración de las herramientas digitales en multitud de situaciones es un hecho en la actualidad y, en este sentido, se hace imprescindible en el proceso de aprendizaje permanente. Saber utilizar y configurar las herramientas digitales es un aprendizaje importante tanto desde el punto de vista del futuro laboral del alumnado, como desde la perspectiva de que una sociedad que maneja adecuadamente la tecnología puede reducir la desigualdad. Además, el aprovechamiento de sus posibilidades favorece e impulsa la capacidad de innovar y de crear las mejores soluciones posibles a través de los medios más convenientes en cada momento.

Esta competencia abarca el conocimiento de las prestaciones técnicas y operativas que ofrecen los equipos informáticos y sus programas, dentro de un entorno multimedia, para obtener un producto final adecuado a los requerimientos de los usuarios y usuarias a quienes está destinado. Será necesario seleccionar y configurar las diferentes herramientas digitales en función de las características del producto que se vaya a realizar, siendo fundamental el uso de diferentes formatos de imagen, audio y vídeo. Además, se han de aplicar y experimentar las diferentes técnicas de edición audiovisual idóneas para crear montajes audiovisuales completos, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a quien van

dirigidos. La incorporación de la tecnología digital se hace necesaria en todas las fases de la producción audiovisual para mejorar los resultados. Esta incorporación debe respetar, en todos los casos, las licencias de uso y los derechos de autoría.

En suma, esta competencia se centra en el uso responsable y eficiente de las herramientas digitales aplicadas a la creación de productos audiovisuales. Ello implica el conocimiento y comprensión del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones empleados, permitiendo adaptarlos a las necesidades personales. Se trata de aprovechar, por un lado, la diversidad de posibilidades que ofrece la tecnología digital y, por otro, las aportaciones de los conocimientos interdisciplinares para mejorar las soluciones aportadas, así como para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable su presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de configurar y adaptar las herramientas digitales a las características del producto final, al proyecto o usuario al que está destinado para poder utilizarlas de forma más eficiente.

3. Saberes básicos.

Los saberes o contenidos básicos son los que se consideran necesarios para la adquisición y el desarrollo de las competencias específicas, con la finalidad de proporcionar al alumnado formación, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud, a la vez que facilitan su futuro formativo y profesional.

Los saberes se han agrupado en siete bloques que abarcan toda la materia. Mediante el aprendizaje, articulación y movilización de los saberes incluidos en estos bloques se asegura que el alumnado sea capaz de realizar productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística. Así como preparar al alumnado para posteriores etapas formativas, de acuerdo con lo establecido en las competencias específicas. Su adquisición y movilización interconectada mediante situaciones de aprendizaje adecuadas permitirá el desarrollo de las competencias específicas y, con ello, el de las competencias clave. Los bloques de contenido que se trabajarán a lo largo del curso son los siguientes:

El bloque de “Imagen” hace referencia a las técnicas de captación de imagen, los ajustes técnicos, de identificación y de registro. Así como del tratamiento digital de las mismas.

El bloque de “Sonido” aborda desde las especificaciones técnicas del equipamiento de captación de sonido y cómo han evolucionado históricamente hasta estrategias para el diseño de bandas sonoras.

En el bloque “Equipamiento técnico en proyectos multimedia” se recogen las prestaciones que ofrece un equipo informático multimedia para obtener un producto final adecuado a los requerimientos del usuario al que está destinado.

En el bloque “Recursos expresivos en producciones audiovisuales” se trata el análisis de diversas fotografías o productos audiovisuales para determinar su función, a qué tipo pertenecen y observar si han conseguido su objetivo comunicativo.

En el bloque “Situaciones audiovisuales” se aborda todo aquello que envuelve al lenguaje audiovisual y su coherencia narrativa y formal e incluirá la teoría del montaje audiovisual.

En el bloque “Elaboración de guiones audiovisuales” se desarrollan todas las fases y elementos que los componen.

En el bloque “Piezas audiovisuales”, se recogen las técnicas de edición para un montaje audiovisual completo, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a la que va dirigida.

3.1. Bloque 1: Imagen

Captación de imágenes fotográficas y de vídeo
<ul style="list-style-type: none">- Técnicas de captación.- Composición estética y narrativa.- Ajustes técnicos y de identificación.- El ojo humano y los sistemas de captación y reproducción.- Soportes de registro audiovisual.
Tratamiento digital de imágenes
<ul style="list-style-type: none">- Herramientas de edición de imágenes.- Software libre de edición de imágenes.- Técnicas de generación, procesamiento y retoque de imágenes.- Color, formato, contraste.
Edición de piezas visuales
<ul style="list-style-type: none">- Edición de contenidos visuales.- Técnicas de edición audiovisual.- Edición lineal y no lineal en proyectos de montaje y postproducción.

3.2. Bloque 2: Sonido.

Diseño y edición de sonido.
<ul style="list-style-type: none">- El lenguaje sonoro en el cine y en la radio.- Bandas sonoras.- Géneros radiofónicos.- Podcast.- Herramientas de edición de audio.- Software libre de edición de audio.- Productos de audiodescripción y subtitulación para discapacitados.
Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales.
<ul style="list-style-type: none">- El oído humano y su funcionamiento.- Equipamiento de sonido en diferentes entornos.- Frecuencias audibles.

- Sistemas de captación de sonido.
- Evolución histórica de los sistemas de captación.
- Prestaciones técnicas en proyectos audiovisuales.

3.3. Bloque 3: Equipamiento técnico en proyectos multimedia.

- Equipos informáticos multimedia: prestaciones técnicas y operativas.
- Formatos de imagen, audio y vídeo.
- Accesibilidad de usuarios.
- Exigencias técnicas de medios de explotación.

3.4. Bloque 4: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales.

- Recursos expresivos: características funcionales, tipológicas y consecución de objetivos comunicativos.
- Composiciones fotográficas.
- El mundo visual y audiovisual.
- El campo profesional relacionado con la Comunicación Audiovisual.
- Valores y categorías estéticas audiovisuales.
- Actitudes éticas de creador y receptor.
- Atención, respeto, participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones visuales y audiovisuales.

3.5. Bloque 5: Situaciones audiovisuales.

- Técnicas y elementos del lenguaje audiovisual.
- Mantenimiento de la continuidad narrativa y formal.
- Teoría del montaje audiovisual.
- Historia del montaje audiovisual.
- Continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección de diferentes productos fílmicos.

3.6. Bloc 6: Elaboración de guiones audiovisuales.

- Guiones audiovisuales: storyboard, ideas temáticas, estructura narrativa.
- Tipos de guiones (técnicos, audiovisuales y de audiodescripción).
- Fases de producción (idea, documentación, argumentación, conclusiones, etc.).
- Recursos humanos (personal técnico y personal artístico).

3.7. Bloque 7: Piezas audiovisuales.

- Edición de contenidos audiovisuales.
- Software libre de edición de contenidos audiovisuales.
- Soportes del producto final.
- Componentes de las piezas audiovisuales.
- Aspectos formales, semiológicos y contextuales de las piezas audiovisuales a través de una perspectiva multicultural y de género.

4. Situaciones de aprendizaje.

El diseño de las situaciones debe ofrecer oportunidades para la generalización de los aprendizajes y la adquisición de otros nuevos mediante la realización de tareas complejas que articulan y movilizan de forma coherente y eficaz los conocimientos, destrezas y actitudes implicados en las competencias específicas.

Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes audiovisuales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización audiovisual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes y sonidos que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. Eso implica la gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje, algo esencial para que el alumnado comprenda que las piezas audiovisuales que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades. Por ello, las imágenes, los productos cinematográficos y multimedia objeto de análisis para las distintas situaciones de aprendizaje vendrán del mundo audiovisual. Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos iniciar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas. Incorporando referentes del mundo audiovisual (imágenes de redes sociales, publicidad, personajes famosos que sean un referente, etc.) garantizamos la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee.

La adquisición de aprendizajes implica establecer situaciones de aprendizaje diversas e innovadoras. Plantear aprendizajes en forma de retos, proyectos, investigaciones, producciones artísticas y, en definitiva, elaboración de proyectos audiovisuales de manera individual y colaborativa. Algunos ejemplos pueden ser: análisis fílmico; continuidad en el montaje; el "storyboard"; captación fotográfica; tratamiento digital de la imagen; edición de pieza audiovisual; ambientación sonora. Que pueden ser retos independientes, o articularse en torno a un proyecto conjunto que le dé un significado global. Así, el desarrollo de proyectos audiovisuales colectivos fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

El profesorado debe ejercer un papel orientador, detectando las necesidades del alumnado y conectándolas con posibles estudios futuros. En este sentido se puede propiciar la participación de profesionales del mundo audiovisual en el centro. De esta forma, es recomendable, que, en las diferentes situaciones de aprendizaje, el alumnado pueda comenzar a conocer y despertar su interés hacia estas opciones profesionales.

El aula donde se desarrolla la materia de Imagen y Sonido no debería ser un espacio exclusivamente para "crear" sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en

definitiva, para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Que permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la creación audiovisual en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento. Por otro lado, siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) se tiene que conseguir una inclusión efectiva, minimizando barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que puedan existir al realizar las diferentes propuestas y actividades, tanto de materiales como de acceso, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado. En coherencia con estos principios, las propuestas de aula deben ser abiertas, de solución múltiple, y no suponer necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusión y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Se fomentarán aprendizajes significativos, promoviendo la lectura, la búsqueda y discriminación de información en diferentes fuentes, el uso de herramientas digitales y la expresión artística, la creación audiovisual, la asistencia a distintos medios de comunicación, las visitas a entidades, y como se mencionó anteriormente el asesoramiento y presencia personas expertas externas en el aula, publicistas, cineastas, técnicos de imagen y sonido, etc.

Así mismo, se debe promover la implicación del alumnado en la conservación del material, equipamiento e infraestructuras escolares del aula, a partir de la reflexión sobre las normas y valores que subyacen a sus acciones. En nuestra materia, especialmente, se debe fomentar el uso, manejo y cuidado de equipamiento audiovisual, de dispositivos electrónicos y herramientas digitales de producción y grabación audiovisual que generen situaciones de aprendizaje propias de una educación del siglo XXI.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

Analizar producciones audiovisuales y los recursos de imagen, audio y vídeo que incorporan, identificando los objetivos que persiguen y su grado de consecución.

5.1.1. Analizar proyectos audiovisuales, tanto dramáticos como de ficción, para definir su idea temática, storyboard, estructura narrativa y guion técnico.

5.1.2. Analizar el proceso de captación del sonido por el oído humano identificando las frecuencias audibles.

5.1.3. Especificar las características funcionales, expresivas y comunicativas del lenguaje sonoro, para analizar una determinada banda sonora y elaborar una producción sencilla.

5.1.4. Distinguir las técnicas y elementos del lenguaje audiovisual, a partir de escenas cinematográficas concretas de diversos géneros, para garantizar la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección de diferentes productos fílmicos.

5.1.5. Reconocer la terminología conceptual de la materia y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.

5.2. Competencia específica 2.

Diseñar y crear producciones audiovisuales multidisciplinares y colaborativas utilizando el equipamiento técnico y los recursos de forma efectiva, con actitud emprendedora, criterio estético y sensibilidad artística.

5.2.1. Discernir entre un guion audiovisual y un guion de audiodescripción para iniciar la creación de una producción audiovisual.

5.2.2. Establecer imagen, sonido y música, teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas para elaborar guiones audiovisuales coherentes, identificando las diferentes fases estandarizadas.

5.2.3. Argumentar el tratamiento del tiempo, espacio e idea o contenido de un producto audiovisual para determinar el montaje del producto final, teniendo en cuenta las diferentes teorías de montajes desarrolladas a lo largo de la historia.

5.2.4. Relacionar los procesos y fases con los recursos humanos necesarios para elaborar una producción audiovisual.

5.2.5. Identificar, a partir de una parrilla de programación radiofónica, las características de los diferentes géneros radiofónicos relevantes para la producción de una banda sonora adecuada.

5.2.6. Planificar y realizar tareas o proyectos, individuales o colectivos, evaluando y ajustando el plan durante su desarrollo, y comunicar los resultados obtenidos de forma creativa.

5.2.7. Analizar los conocimientos, habilidades y competencias de la materia necesarias para el desarrollo laboral y profesional que generen alternativas ante la toma de decisiones vocacionales.

5.3. Competencia específica 3.

Captar, editar y modificar digitalmente imágenes, audio y vídeo, e incorporar los elementos necesarios para producir un montaje audiovisual completo y apto para personas con discapacidades auditivas o visuales.

5.3.1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes y de vídeo, teniendo en cuenta la composición estética y narrativa de las imágenes y los ajustes técnicos y de identificación necesarios.

5.3.2. Manipular digitalmente las imágenes con herramientas de edición y mediante técnicas de generación, procesamiento y retoque de imágenes fijas, tratando color, formato y contraste.

5.3.3. Editar un montaje audiovisual completo con el equipamiento de postproducción adecuado y con la técnica de edición audiovisual idónea, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a la que va dirigida.

5.3.4. Evaluar los diferentes productos de audiodescripción y subtitulación para atender las necesidades de las personas con discapacidades visuales o auditivas, a la hora de interactuar con un producto audiovisual.

5.3.5. Analizar la evolución histórica de los sistemas de captación y registro sonoros, de acuerdo a sus necesidades y prestaciones técnicas.

5.4. Competencia específica 4.

Seleccionar y configurar los dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales adecuadas para realizar productos audiovisuales y multimedia utilizando la técnica idónea y el soporte más apropiado para los objetivos perseguidos.

5.4.1. Relacionar las prestaciones técnicas y operativas de un equipo informático y sus programas, dentro de un entorno multimedia, con su capacidad para adecuar las características del producto final al proyecto o usuario al que está destinado.

5.4.2. Seleccionar las herramientas digitales adecuadas para la captación, registro y edición de los productos audiovisuales y multimedia, teniendo en cuenta sus requerimientos y objetivos.

5.4.3. Configurar diferentes aplicaciones y herramientas digitales teniendo en cuenta las necesidades personales y en función de los proyectos audiovisuales y multimedia planteados.

5.4.4. Crear y editar contenidos digitales como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas.

5.4.5. Justificar la utilización de determinados formatos de fichero de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproducciones de vídeo adecuados a los proyectos multimedia.

5.4.6. Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría propios de las herramientas digitales.