



PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA ÍMAGEN Y SONIDO

2º de Bachillerato



I.E.S. Víctor García de La Concha

VILLAVICIOSA (Principado de Asturias)

CURSO 2018 - 2019

Mapa de contenidos

1. Introducción
2. Objetivos del Bachillerato y del Centro
3. Orientaciones metodológicas
4. Contribución al desarrollo de las Competencias Básicas
5. Organización de los contenidos
6. Temporalización
7. Materiales y recursos didácticos
8. Instrumentos de evaluación y calificación
9. Criterios de promoción
10. Criterios de evaluación
11. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables
12. Criterios de Calificación
13. Recuperación de evaluaciones
14. Prueba extraordinaria
15. Indicadores de logro

1. Introducción

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

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

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

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

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

2. Objetivos del Bachillerato y del Centro.

Según lo establecido en el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la

mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, comprender y expresarse con corrección en la lengua asturiana.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, autoconfianza y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

ñ) Conocer, valorar y respetar el patrimonio natural, cultural, histórico, lingüístico y artístico del Principado de Asturias para participar de forma cooperativa y solidaria en su desarrollo y mejora.

o) Fomentar hábitos orientados a la consecución de una vida saludable.

Objetivos del Centro

1. Reducir el absentismo y mejorar la puntualidad del alumnado.
2. Fomentar el sentido de pertenencia al Centro por parte del alumnado como herramienta para la mejora de la convivencia, el rendimiento académico y el mantenimiento de las instalaciones.
3. Actualizar el plan Integral de Convivencia para convertirlo en un documento de referencia del Centro.
4. Mantener los buenos resultados y mejorar los niveles de titulación en ESO.
5. Fomentar y apoyar la innovación y renovación educativa.

3. Orientaciones metodológicas

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá ser capaz de manejar distintas herramientas en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas. Los contenidos que se desarrollan en los bloques permiten que el alumnado aprenda diferentes recursos, no sólo para crear mensajes, sino para establecer la organización y configuración de equipamientos técnicos necesarios para la captación, la edición y la reproducción de audiovisuales.

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

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

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes

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

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

- Investigar sobre las posibilidades del sonido y la imagen como elementos de expresión, representación y comunicación de ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al desarrollo del gusto, de las emociones y de la relación colaborativa en condiciones de igualdad.
- Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, adquiriendo hábitos de trabajo (tanto individual como en equipo), perfeccionando la percepción, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y el espíritu emprendedor y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones basadas en la integración de la imagen y el sonido.
- Desarrollar un sentimiento de confianza en las propias posibilidades de creación artística, fomentando la curiosidad, el interés y la constancia, comprendiendo y respetando las creaciones ajenas y aprendiendo a expresar críticas constructivas.
- Realizar producciones audiovisuales de forma individual y cooperativa, asumiendo distintas responsabilidades, aportando planteamientos diferentes y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio que contribuya al desarrollo social y al crecimiento emocional.
- Comprender y expresar mensajes basados en la interrelación de imágenes y sonidos de forma adecuada y coherente en los diferentes contextos de la actividad social y cultural.
- Adoptar una actitud respetuosa y de cooperación, para tomar conciencia de los propios sentimientos e ideas, desarrollando la sensibilidad, la creatividad y la estética en el uso personal del lenguaje audiovisual.
- Buscar y procesar eficazmente la información utilizando fragmentos de audio y vídeo para ampliar el vocabulario técnico específico.
- Identificar el aspecto subliminal y encubierto de algunos productos multimedia así como la carga de prejuicios y estereotipos que pueden llegar a contener.
- Utilizar los conocimientos y las experiencias previas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de los nuevos conceptos y posibilidades de trabajo.
- Aprender a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación desplegando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran, reconociendo la aplicación de su carácter instrumental para los demás campos de conocimiento.
- Estimular hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad, así como actitudes de confianza en su propia persona, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática siendo capaz de valorar respetuosamente otras opiniones distintas a la propia.
- Desarrollar la sensibilidad y las capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas asumiendo el principio de igualdad de trato y no discriminación.
- Utilizar instrumentos y estrategias personales valorando, en cada caso, las ventajas e inconvenientes de su uso y justificando la coherencia de los resultados obtenidos.

- Emplear de forma adecuada los medios tecnológicos justificando la pertinencia de su utilización y desplegando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Comprender estilos y géneros audiovisuales de diversa temática y complejidad y ahondar en los conocimientos de las convenciones específicas del lenguaje audiovisual.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia Imagen y Sonido, en todos los aspectos que la configuran, está dirigido al desarrollo de todas las competencias del currículo y concierne a las habilidades adscritas tanto al campo humanístico como a las propias del científico-técnico. Por un lado, la comprensión y la valoración de las obras audiovisuales, con sus diferentes códigos relativos a la imagen y el sonido, contribuyen en igual medida al desarrollo de la conciencia y expresiones culturales de la humanidad. De otra parte, la justificación teórica de los contenidos de la materia se ve afectada por cuestiones relacionadas con la geometría, la simetría, la proporción y a espacialidad, lo cual afecta directamente a la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Dado que el tratamiento integrado de los mensajes basados en la imagen y el sonido necesariamente participa del análisis cognitivo propio de la expresión lingüística individual, la comunicación lingüística se ve reforzada en gran medida. Además, la utilización de soportes electrónicos y los nuevos medios de comunicación implican una actividad social en mutua colaboración que permite concebir el aprendizaje en el marco de un auténtico intercambio comunicativo dentro de la competencia digital al conseguir nuevas fórmulas en la asimilación de contenidos, tanto teóricos como prácticos, en el uso de nuevos formatos de imagen y sonido o el empleo de internet más allá de la mera búsqueda de información.

La presentación en público de trabajos y proyectos sirve de retroalimentación al alumnado ya que lo capacitan para juzgar críticamente sus producciones estando en condiciones de aprender a aprender y mejorar los resultados con una metodología práctica diferente. Además, las competencias sociales y cívicas resultan potenciadas al compartir los proyectos con parte o la totalidad de la clase fomentando el respeto hacia las producciones de otras personas y aumentando el grado de compromiso y de responsabilidad con las propias.

Finalmente, al representar una idea de forma audiovisual, se promueve la creatividad y la iniciativa mientras que la planificación, la gestión de los recursos, la búsqueda de estrategias y la valoración de los resultados ayuda a su consolidación. Desde este punto de vista, el trabajo en grupo estimula elementos tan necesarios en el futuro mundo laboral como son el sentido de iniciativa, el espíritu emprendedor, el hábito de cooperación o la inteligencia emocional.

Las recomendaciones metodológicas que se exponen parten de un enfoque globalizador y deben entenderse como un marco general flexible y útil para el trabajo en el aula pero que ineludiblemente han de adaptarse a las necesidades, características y contexto del alumnado, aprovechando las posibilidades que brinda el entorno, la diversidad de intereses y la interacción con las personas adultas y entre iguales para potenciar su autoestima e integración social.

Dado que la materia combina teoría y praxis sistemáticamente, de tal modo que no se concibe la una sin la otra, el desarrollo teórico debe estar acompañado de la correspondiente realización práctica. Mediante el uso del aprendizaje basado en problemas el alumnado construye el conocimiento con base a sus experiencias previas abordando la cuestión por descubrimiento guiado. Las decisiones tomadas de esta forma tienden a encontrar una solución satisfactoria y así, mediante la práctica, se consigue aumentar los conocimientos consolidando el proceso de formación al saber corregir los propios errores de manera autónoma.

Conviene buscar intencionalmente la vertiente lúdica y desafiante de las estrategias metodológicas para invitar a la clase a investigar de manera activa con el objeto de favorecer su implicación en su propio proceso formativo, poniendo a prueba sus habilidades y asumiendo las tareas con un ánimo positivo que aumente las posibilidades de asimilar los nuevos contenidos.

Uno de los factores que permitirá el desarrollo eficaz de la materia es el trabajo en equipo. Tanto la disponibilidad de medios como el diseño de proyectos comunes requerirán la organización de grupos de trabajo en los que los alumnos y las alumnas tendrán que asumir competencias de responsabilidad en el trabajo cooperativo. Sería necesario, por tanto, combinar la planificación de tareas (individuales, por parejas y grupales) y secuenciar progresivamente la envergadura de los proyectos. En

este sentido, se considera esencial la capacidad de esfuerzo, mejora y perfeccionamiento del trabajo personal y la correspondiente contribución individual al grupo.

Del mismo modo, conviene tener prevista la utilización de espacios variados, si es posible, y la flexibilización del espacio disponible habitualmente. Cualquier rincón puede transformarse en una zona de trabajo y la interacción con todos los agentes internos o externos al Centro (docentes, familias, entorno, etc.) son de una importancia apreciable.

Asimismo, sería conveniente organizar salidas extraescolares, visitas a museos, exposiciones y representaciones teatrales o musicales de modo que el alumnado viva, analice y disfrute la experiencia audiovisual directamente en su ubicación original de producción.

No obstante, a pesar de la importancia de las tecnologías de la información en la sociedad actual, conviene tener presentes otros métodos de búsqueda más tradicionales. En este sentido, resulta interesante plantear actividades de búsqueda de información en bibliotecas e informantes de tradición oral capaces de proporcionar valiosos datos no disponibles en internet.

Por su parte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se presentan como herramientas poderosas y actuales, por lo que el alumnado debe ahondar en el descubrimiento de sus posibilidades comunicativas y expresivas, sin menospreciar la utilización crítica de las mismas. El ordenador y otros dispositivos digitales (cámaras, micrófonos, grabadoras, pizarras interactivas, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.) son dispositivos de gran utilidad para la producción estructurada de textos, sonido e imágenes.

4. Contribución al desarrollo de las Competencias Básicas

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

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

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

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potencia el pensamiento crítico.

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

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

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

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

5. Organización de los contenidos

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- El mensaje audiovisual como representación visual y sonora.
- Integración morfológica de la imagen y el sonido en una producción audiovisual.
- Discurso denotativo y connotativo del mensaje audiovisual.
- Intencionalidad en las producciones audiovisuales. Mensajes subliminales y encubiertos.
- Componentes sintácticos del lenguaje audiovisual: planos, angulaciones, movimientos de cámara, profundidad de campo, encuadre, composición, etc.
- Fundamentos estéticos y subjetivos del lenguaje audiovisual: belleza, armonía, etc.
- Géneros del lenguaje audiovisual. Los géneros cinematográficos.
- Elementos estéticos cinematográficos y su concreción en movimientos tales como el Surrealismo, el Expresionismo, el Neorrealismo y el *Cinéma Vérité*.

Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

- Teorías del montaje cinematográfico: Lev Kuleshov, Bela Balázs, Rudolph Arnheim, Dziga Vertov, Vsévolod Pudovkin, Serguéi Eisenstein, Jean Mitry, Jacques Aumont.
- Elementos del montaje audiovisual: planos y contraplanos, fundidos, encadenados, cortinillas, etc.
- La continuidad en el montaje audiovisual: ley del eje, regla de los 30º, *raccord*, proporcionalidad, etc.
- Propuestas artísticas relacionadas con el montaje cinematográfico: Naturalista, *Nouvelle Vague*, *Free Cinema*, *Cinema Novo*, *Dogma 95*, etc.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientados a la edición de vídeo.
- Estrategias narrativas audiovisuales y su particularización para la radio, el cine, la televisión y los “new media”.

- Interactividad en los medios de comunicación de masas. El fenómeno de la web 2.0.
- La difusión de contenidos audiovisuales.
- La expresión narrativa en entornos colaborativos.
- El proceso de identificación durante la percepción audiovisual. Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry.

Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales

- Elementos constitutivos de un guión cinematográfico: sinopsis, personajes, indicaciones, diálogos, escenas.
- La premisa de un guión cinematográfico: *tagline*, *logline* y *storyline*.
- El guión gráfico o *storyboard*: concepto, elementos y estructura.
- Proceso y técnicas para la elaboración de un guión: la idea matriz, la tormenta de ideas, el mapa mental.
- El paradigma clásico: planteamiento, desarrollo y desenlace.
- El argumento: tratamiento literario y secuenciado.
- El formato de un guión audiovisual: paginación, numeración, tipografía, encabezados, marcas de revisión, indicaciones de continuación, acotaciones, transiciones.
- Los diferentes tipos de guión: el guión literario y el guión técnico. El guión original y el guión adaptado.
- Particularidades del guión radiofónico.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientadas a la confección de guiones.
- El Registro de la Propiedad Intelectual.
- Funciones y profesiones implicadas en la creación de una producción audiovisual.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- El ojo humano. Fisiología de la visión.
- La percepción visual. Las ilusiones ópticas y los juguetes ópticos.
- Elementos básicos de las cámaras fotográficas y de vídeo y su funcionamiento. El diafragma y el obturador.
- Fotografía y vídeo digital. Formatos de archivo (JPEG, BMP, MPEG, AVI, MOV, etc.) y sus características.
- Conceptos y técnicas para la iluminación para fotografía y vídeo.
- La luz natural y los tipos de exposímetros (luz incidente o reflejada).
- La iluminación artificial. Colocación y manejo de equipos. El flash (directo, rebotado, de relleno).
- Utilización de la luz como elemento expresivo.
- El color y la temperatura de color. El balance de blancos.
- La composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo.
- Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.
- Recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual como medio para reforzar la expresividad narrativa.
- Fotografías de claves altas y claves bajas.
- El histograma y los metadatos de una imagen digital.
- Sistemas de registro audiovisual: cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria, discos duros, etc.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

- La información tonal en la imagen digital y sus variables: lectura del histograma y/o puntos de información.
- Relación de la información tonal con los diferentes sistemas de corrección: brillo/contraste, equilibrio de color básico con niveles y curvas.
- Análisis de los sistemas y modos de color: (RGB, CMYK, escala de grises) y valoración de sus diferencias básicas.
- Gestión de los sistemas de color para salida de las imágenes y soporte final.
- Programas informáticos y aplicaciones para dispositivos móviles con utilidad en el retoque fotográfico.
- Las herramientas de selección: marco rectangular y elíptico, línea única, recortar, lazo, varita mágica.
- Operatividad básica del trabajo con selecciones: añadir, quitar, seleccionar todo, deseleccionar, invertir, calar, suavizar, etc.
- Identificación y aplicación de las herramientas de clonación gráfica a la edición de imágenes.
- Correcciones y mejoras básicas, reconstrucción de la imagen y/o retoque de errores.
- Experimentación y utilización de las herramientas de transformación de la imagen y los filtros básicos.

Bloque 6. Edición de piezas visuales

- Los equipos de postproducción. Características técnicas y operativas.
- Programas y herramientas informáticas para la edición y postproducción.
- Metodologías de montaje y edición. Edición lineal y/o no lineal.
- Archivos *bitmap* y vectoriales: características y resolución. Combinación en una misma imagen de ambos elementos.
- Tipografías y textos digitales: características, visualización, legibilidad.
- Creación de rótulos y subtítulos. Integración con la imagen *bitmap*.
- Edición en la línea de tiempo: creación de secuencias, combinación de diferentes elementos, sincronización, transiciones.
- Formatos de reproducción de piezas visuales y audiovisuales, identificación y características.
- Preparación de archivos digitales para su correcta reproducción.

Bloque 7. Diseño de bandas sonoras

- Las cualidades del sonido y su representación gráfica.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones para dispositivos móviles orientados a la edición de audio.
- El proceso de composición y grabación de una banda sonora.
- Música diegética y extradiegética.
- Bandas sonoras musicales no originales creadas a partir de canciones preexistentes.
- Recursos expresivos en la creación de bandas sonoras: la teoría de los afectos, el *leitmotiv*, el subrayado musical, la anticipación.
- La música en la época del cine mudo.
- El doblaje. La audiodescripción para personas discapacitadas visualmente.
- Los efectos especiales de sonido.
- El paisaje sonoro y la fonoesfera.

- La música concreta: características y aplicación a la creación de bandas sonoras. El caso de Ennio Morricone.
- Características del lenguaje radiofónico: claridad, concreción y brevedad.
- Géneros radiofónicos. La radio temática y la radio generalista.
- La radio de contenido abierto y la parrilla de programación. La radiofórmula.
- Modelos y estrategias de programación radiofónica.
- Técnicas de inserción de programas radiofónicos: vertical, horizontal y multidifusión.
- El *podcast* y la programación "a la carta".

Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales

- La percepción sonora y la sensación auditiva.
- Fisiología y funcionamiento del aparato auditivo humano. El espectro de frecuencias audibles.
- Audio analógico y audio digital. Compresión de datos con pérdida y sin pérdida.
- Sonido monofónico, estereofónico y multicanal.
- Formatos y soportes de audio digital: WAV, MP3, DTS, WMA, AIFF, Real Audio, TrueHD, DVD-Audio, Dolby Digital, etc.
- Dispositivos grabadores, amplificadores y reproductores de audio.
- Tipos de micrófono: direccional, omnidireccional, cardioide, de solapa, etc.
- Técnicas de grabación y microfónica: campo cercano, campo lejano, apantallado, XY, ORTF, Faulkner, Decca Tree, etc.
- Los cables de audio (simple, doble, coaxial, S/PDIF) y sus conectores (XLR, jack, RCA, Speakon, toslink).
- EL proceso de mezcla. Las conexiones balanceadas y no balanceadas.
- El protocolo MIDI para instrumentos musicales.
- La configuración básica de estudios musicales y de doblaje.
- La insonorización y el tratamiento acústico de un estudio audiovisual.
- Los fenómenos acústicos: absorción, refracción, difracción, reflexión, efecto Doppler, eco, reverberación.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

- Las especificaciones técnicas del hardware necesario en equipos informáticos destinados a la realización de proyectos multimedia: ordenador, tarjetas de sonido, micrófonos, amplificadores, auriculares, monitores acústicos, pantallas de televisión, etc.
- Las funcionalidades recomendables para el software orientado a elaboración de proyectos multimedia: programas de edición, procesadores de efectos, secuenciadores, programas de música instantánea, etc.
- La compatibilidad de los formatos de los archivos digitales de imagen y sonido.
- Las leyes de Propiedad Intelectual. Licencias *creative commons*, *copyright* y *copyleft*.
- La accesibilidad universal a los contenidos audiovisuales y el diseño para todos.
- La Ley General de la Comunicación Audiovisual y los derechos de las personas con discapacidad. El CESyA.
- El *networking* y la financiación de proyectos audiovisuales mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El *crowdfunding*. Las redes sociales profesionales.

6. Temporalización

Se plantea trabajar tres Bloques por trimestre, agrupándolos a través de los contenidos de los bloques 1 (Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales), 2 (Análisis de situaciones audiovisuales) y 7 (Cualidades técnicas del equipamiento de sonido), el alumnado conocerá y valorará los principios conceptuales de la imagen y el sonido para después, a través de los bloques 3 (Elaboración de guiones), 4 (Captación de imágenes fotográficas y de vídeo), 5 (Tratamiento digital de imágenes), 6 (Edición de piezas audiovisuales) y 8 (Diseño de bandas sonoras), ponerlos en práctica en distintos proyectos finales, propios del Bloque 9.

7. Materiales y recursos didácticos

- Apuntes facilitados por el profesor y “búsqueda en la red”.
- Biblioteca del centro.
- Sala de ordenadores.
- Cámaras fotográficas, cámara de vídeo, sala de revelados, cabina de radio.
- Periódicos, televisión.
- Página web de la propia asignatura.
- Blog de la asignatura.
- Curso desarrollado en la plataforma Moodle.
- Programas informáticos.
- Vídeo y televisión.
- Aparatos de sonido e imagen: sintetizadores, retroproyectors, etc.

8. Instrumentos de evaluación y calificación

A comienzos de curso se entregará a los alumnos un resumen con los aspectos más importantes de la programación; las páginas web o blogs de la asignatura y el correo electrónico serán medios habituales de comunicación en su desarrollo.

Cada alumno, elaborará un **blog personal**, que servirá de cuaderno de clase, y donde realizará todas las tareas que el profesorado considere oportunas, por lo que será calificable.

También se colgará, de cada unidad didáctica, la programación de la misma que incluirá una descripción de qué se pretende con la unidad referida, objetivos a conseguir, contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales), criterios de evaluación y referencias a la transversalidad e interdisciplinariedad de los contenidos citados.

Los alumnos tendrán que:

- Demostrar en **controles orales y escritos** el grado de dominio de los contenidos que han alcanzado.
- **Participar en los debates** que se vayan planteando en el aula a partir de dichos contenidos.
- Elaborar un **dossier de trabajo** (cuidando mucho el aspecto formal y preferentemente en soporte informático) en donde se recogerán:
 - a) Los apuntes relacionados con la materia.
 - b) Los comentarios de texto, imágenes, cine, etc.
 - c) Las actividades correspondientes a cada una de las unidades didácticas tanto teóricas como prácticas: Fotografía, imagen, vídeo, multimedia, etc.
 - d) Los trabajos monográficos sobre lecturas recomendadas.
 - e) Todo aquello que la propia creatividad del alumno genere y que tenga, naturalmente, relación con la asignatura.

Serán, por tanto, **procedimientos de evaluación** del aprendizaje de los alumnos los siguientes:

- 1.- Los **controles orales y escritos** sobre cada una de las unidades didácticas.
- 2.- La vigilancia de las **intervenciones orales** en debates, puestas en común, etc.
- 3.- La **observación sistematizada** sobre el trabajo realizado diariamente (hábitos de trabajo, actitudes, interés...), así como su **evolución** a lo largo del curso.

4.- La **supervisión** de las diversas actividades obligatorias específicas de cada unidad, realizadas **en el blog personal del alumno y a través de la plataforma MOODLE**.

5.- El **control** de los **comentarios de texto**, imágenes, etc.

6.- Los **trabajos** de resumen, análisis y comentario de lecturas recomendadas y su exposición en clase.

7.- La **realización** de esquemas y mapas conceptuales.

8.- La realización de ejercicios de **aplicación y transferencia**.

Estos procedimientos serán los mismos a lo largo de todo el curso, más los específicos de cada unidad didáctica, y englobados dentro de una evaluación continua y lo más personalizada posible.

9. Criterios de promoción

Para obtener una calificación positiva en la asignatura será necesario alcanzar una calificación igual o superior a cinco (5.-) en cada de las unidades didácticas.

Para determinar la nota media de la evaluación se calculará la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de las unidades didácticas impartidas durante la misma.

10. Criterios de evaluación

Bloque 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- El mensaje audiovisual como representación visual y sonora.
- Integración morfológica de la imagen y el sonido en una producción audiovisual.
- Discurso denotativo y connotativo del mensaje audiovisual.
- Intencionalidad en las producciones audiovisuales. Mensajes subliminales y encubiertos.
- Componentes sintácticos del lenguaje audiovisual: planos, angulaciones, movimientos de cámara, profundidad de campo, encuadre, composición, etc.
- Fundamentos estéticos y subjetivos del lenguaje audiovisual: belleza, armonía, etc.
- Géneros del lenguaje audiovisual. Los géneros cinematográficos.
- Elementos estéticos cinematográficos y su concreción en movimientos tales como el Surrealismo, el Expresionismo, el Neorrealismo y el Cinéma Vérité.

Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales

- La continuidad en el montaje audiovisual: ley del eje, regla de los 30º, *raccord*, proporcionalidad, etc.
- Propuestas artísticas relacionadas con el montaje cinematográfico: Naturalista, *Nouvelle Vague*, *Free Cinema*, *Cinema Novo*, *Dogma 95*, etc.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientados a la edición de vídeo.
- Estrategias narrativas audiovisuales y su particularización para la radio, el cine, la televisión y los "new media".
- Interactividad en los medios de comunicación de masas. El fenómeno de la web 2.0.
- La difusión de contenidos audiovisuales.

- La expresión narrativa en entornos colaborativos.
- El proceso de identificación durante la percepción audiovisual. Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry.

Bloque 3: Elaboración de guiones audiovisuales

- Elementos constitutivos de un guión cinematográfico: sinopsis, personajes, indicaciones, diálogos, escenas.
- La premisa de un guión cinematográfico: *tagline*, *logline* y *storyline*.
- El guión gráfico o *storyboard*: concepto, elementos y estructura.
- Proceso y técnicas para la elaboración de un guión: la idea matriz, la tormenta de ideas, el mapa mental.
- El paradigma clásico: planteamiento, desarrollo y desenlace.
- El argumento: tratamiento literario y secuenciado.
- El formato de un guión audiovisual: paginación, numeración, tipografía, encabezados, marcas de revisión, indicaciones de continuación, acotaciones, transiciones.
- Los diferentes tipos de guión: el guión literario y el guión técnico. El guión original y el guión adaptado.
- Particularidades del guión radiofónico.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones (apps) para dispositivos móviles orientadas a la confección de guiones.
- El Registro de la Propiedad Intelectual.
- Funciones y profesiones implicadas en la creación de una producción audiovisual.

Bloque 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

- El ojo humano. Fisiología de la visión.
- La percepción visual. Las ilusiones ópticas y los juguetes ópticos.
- Elementos básicos de las cámaras fotográficas y de vídeo y su funcionamiento. El diafragma y el obturador.
- Fotografía y vídeo digital. Formatos de archivo (JPEG, BMP, MPEG, AVI, MOV, etc.) y sus características.
- Conceptos y técnicas para la iluminación para fotografía y vídeo.
- La luz natural y los tipos de exposímetros (luz incidente o reflejada).

- La iluminación artificial. Colocación y manejo de equipos. El Flash (directo, rebotado, de relleno).
- Utilización de la luz como elemento expresivo.
- El color y la temperatura de color. El balance de blancos.
- La composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo.
- Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.
- Recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual como medio para reforzar la expresividad narrativa.
- Fotografías de claves altas y claves bajas.
- El histograma y los metadatos de una imagen digital.
- Sistemas de registro audiovisual: cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria, discos duros, etc.

Bloque 5 tratamiento digital de imágenes

- La información tonal en la imagen digital y sus variables: lectura del histograma y/o puntos de información.
- Relación de la información tonal con los diferentes sistemas de corrección: brillo/contraste, equilibrio de color básico con niveles y curvas.
- Análisis de los sistemas y modos de color: (RGB, CMYK, escala de grises) y valoración de sus diferencias básicas.
- Gestión de los sistemas de color para salida de las imágenes y soporte final.
- Programas informáticos y aplicaciones para dispositivos móviles con utilidad en el retoque fotográfico.
- Las herramientas de selección: marco rectangular y elíptico, línea única, recortar, lazo, varita mágica.
- Operatividad básica del trabajo con selecciones: añadir, quitar, seleccionar todo, deseleccionar, invertir, calar, suavizar, etc.
- Identificación y aplicación de las herramientas de clonación gráfica a la edición de imágenes.
- Correcciones y mejoras básicas, reconstrucción de la imagen y/o retoque de errores.
- Experimentación y utilización de las herramientas de transformación de la imagen y los filtros básicos.

Bloque 6 edición de piezas visuales

- Los equipos de postproducción. Características técnicas y operativas.
- Programas y herramientas informáticas para la edición y postproducción.

- Metodologías de montaje y edición. Edición lineal y/o no lineal.
- Archivos *bitmap* y vectoriales: características y resolución. Combinación en una misma imagen de ambos elementos.
- Tipografías y textos digitales: características, visualización, legibilidad.
- Creación de rótulos y subtítulos. Integración con la imagen *bitmap*.
- Edición en la línea de tiempo: creación de secuencias, combinación de diferentes elementos, sincronización, transiciones.
- Formatos de reproducción de piezas visuales y audiovisuales, identificación y características.
- Preparación de archivos digitales para su correcta reproducción.

Bloque 7 diseño de bandas sonoras

- Las cualidades del sonido y su representación gráfica.
- Programas informáticos para ordenador y aplicaciones para dispositivos móviles orientados a la edición de audio.
- El proceso de composición y grabación de una banda sonora.
- Música diegética y extradiegética.
- Bandas sonoras musicales no originales creadas a partir de canciones preexistentes.
- Recursos expresivos en la creación de bandas sonoras: la teoría de los afectos, el *leitmotiv*, el subrayado musical, la anticipación.
- La música en la época del cine mudo.
- El doblaje. La audiodescripción para personas discapacitadas visualmente.
- Los efectos especiales de sonido.
- El paisaje sonoro y la fonoesfera.
- La música concreta: características y aplicación a la creación de bandas sonoras. El caso de Ennio Morricone.
- Características del lenguaje radiofónico: claridad, concreción y brevedad.
- Géneros radiofónicos. La radio temática y la radio generalista.
- La radio de contenido abierto y la parrilla de programación. La radiofórmula.
- Modelos y estrategias de programación radiofónica.
- Técnicas de inserción de programas radiofónicos: vertical, horizontal y multidifusión.
- El *podcast* y la programación "a la carta".

Bloque 8: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales

- La percepción sonora y la sensación auditiva.
- Fisiología y funcionamiento del aparato auditivo humano. El espectro de frecuencias audibles.
- Audio analógico y audio digital. Compresión de datos con pérdida y sin pérdida. - Sonido monofónico, estereofónico y multicanal.
- Formatos y soportes de audio digital: WAV, MP3, DTS, WMA, AIFF, Real Audio, TrueHD, DVD-Audio, Dolby Digital, etc.
- Dispositivos grabadores, amplificadores y reproductores de audio.
- Tipos de micrófono: direccional, omnidireccional, cardioide, de solapa, etc. - Técnicas de grabación y microfónica: campo cercano, campo lejano, apantallado, XY, ORTF, Faulkner, Decca Tree, etc.
- Los cables de audio (simple, doble, coaxial, S/PDIF) y sus conectores (XLR, jack, RCA, Speakon, toslink).
- EL proceso de mezcla. Las conexiones balanceadas y no balanceadas. - El protocolo MIDI para instrumentos musicales.
- La configuración básica de estudios musicales y de doblaje.
- La insonorización y el tratamiento acústico de un estudio audiovisual.
- Los fenómenos acústicos: absorción, refracción, difracción, reflexión, efecto Doppler, eco, reverberación.

Bloque 9: Equipamiento técnico en proyectos multimedia

- Las especificaciones técnicas del hardware necesario en equipos informáticos destinados a la realización de proyectos multimedia: ordenador, tarjetas de sonido, micrófonos, amplificadores, auriculares, monitores acústicos, pantallas de televisión, etc.
- Las funcionalidades recomendables para el software orientado a elaboración de proyectos multimedia: programas de edición, procesadores de efectos, secuenciadores, programas de música instantánea, etc.
- La compatibilidad de los formatos de los archivos digitales de imagen y sonido.
- Las leyes de Propiedad Intelectual. Licencias *creative commons*, *copyright* y *copyleft*.
- La accesibilidad universal a los contenidos audiovisuales y el diseño para todos.
- La Ley General de la Comunicación Audiovisual y los derechos de las personas con discapacidad. El CESyA.
- El *networking* y la financiación de proyectos audiovisuales mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El *crowdfunding*. Las redes sociales profesionales.

11. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales	
<p>Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criticar analíticamente una obra creada mediante imágenes y sonidos. - Clasificar un producto audiovisual según el tipo de género al que puede adscribirse. - Detectar los propósitos comunicativos implicados en la autoría de una creación multimedia. - Relatar los códigos expresivos empleados en una producción audiovisual. - Apreciar los valores semánticos y estéticos de los diferentes tipos de plano, encuadres y angulaciones. - Identificar los distintos movimientos de cámara presentes en un fragmento audiovisual. - Justificar apropiadamente el uso técnico de la cámara dentro de la estructura narrativa de un relato audiovisual. - Perfeccionar el uso del encuadre y la puesta en escena componiendo formas, luces, colores, texturas, profundidad y movimientos. - Expresar de manera consciente distintas significaciones en el proceso de representación del espacio tridimensional. - Diferenciar los aspectos estéticos de movimientos cinematográficos como el Surrealismo, el Expresionismo, el Neorrealismo o el <i>Cinéma Vérité</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico. • Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media. • Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales. • Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales	
Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los elementos teóricos

<p>cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar transiciones de planos mediante corte directo, fundido, encadenado, barrido o cortinilla. - Dividir la pantalla en dos acciones simultáneas aplicando la técnica de <i>split screen</i>. - Encontrar errores de <i>raccord</i> en fragmentos cinematográficos. - Explicar el efecto Kuleshov y las ideas acerca del montaje cinematográfico de autores como Bela Balázs, Rudolph Arnheim, Dziga Vertov, Vsévolod Pudovkin, Serguéi Eisenstein, Jean Mitra ó Jacques Aumont. - Conocer las claves narrativas de los diferentes medios audiovisuales. - Manejar las técnicas básicas del funcionamiento de programas informáticos de edición de vídeo. - Desarrollar habilidades creativas para aportar una perspectiva artística al montaje. - Vincular el proceso de montaje con la estructura narrativa de una obra audio- visual. - Cambiar el montaje de un producto audiovisual con el objeto de modificar la inteligibilidad y expresividad del mismo. - Proponer montajes alternativos a conocidas películas de la historia del cine comentando cómo variaría su percepción por parte de la audiencia. - Diferenciar el estilo narrativo de movimientos cinematográficos tales como la <i>Nouvelle Vague</i>, <i>el Free Cinema</i>, <i>el Cinema Novo</i>, <i>el Dogma 95</i>, etc. - Seguir los pasos necesarios para poder registrar un guión original en el Registro de la Propiedad Intelectual. 	<p>del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual. • Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección. • Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual. • Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
---	--

<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>Bloque 3: Elaboración de guiones audiovisuales</p>	

Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

- Percibir el significado expresivo que producen las indicaciones relativas a las posiciones de cámara y las angulaciones en las acotaciones correspondientes de un guión técnico.
- Modificar los insertos musicales de un guión audiovisual con finalidad expresiva.
- Acotar un guión audiovisual mediante puntualizaciones relativos a efectos especiales de sonido.
- Diferenciar los distintos planos sonoros en las indicaciones de un guión audiovisual.
- Formalizar la base narrativa de un relato de ficción a partir de una idea predeterminada de antemano.
- Converger las ideas concernientes a un mismo proyecto audiovisual adaptando las propias aportaciones y las de otras personas.
- Documentar una idea consultando diferentes fuentes de información (bibliográficas, orales, Internet...).
- Procesar adecuadamente los datos recabados en la fase de documentación de un proyecto audiovisual.
- Representar gráficamente una secuencia de acción de cierta complejidad mediante la sucesión de dibujos de una *storyboard*.
- Sintetizar un argumento en una sinopsis atractiva para potenciales audiencias.
- Diseñar el guión sobre el que se fijarán los títulos de crédito de una obra audiovisual englobando todas las funciones y profesiones implicadas.
- Escribir un guión audiovisual técnico completo respetando la idiosincrasia de su formato.
- Transformar un guión audiovisual literario en uno técnico.
- Adaptar un guión audiovisual estándar en otro orientado a personas con discapacidad visual.
- Finalizar satisfactoriamente la fase de preproducción de un producto audiovisual.

- Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.

- Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.

- Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.

- Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.

- Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.

- Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 4: Captación de imágenes fotográficas y de vídeo</p>	
<p>Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la fisiología del sistema visual humano y su funcionamiento en el proceso de captación de imágenes. - Aplicar la psicología de la percepción visual en la interpretación de imágenes realizada por el cerebro incluida la visión de trampantojos, ilusiones ópticas, y/o juguetes ópticos. - Explicar los elementos y los procesos de captación de imágenes a través de cámaras relacionándolos con el funcionamiento del sistema humano de la visión. - Recordar la evolución histórica en los distintos formatos de imagen (tanto fija como en movimiento) y sus distintas fijaciones en soportes de reproducción. - Reconocer diferentes tipos de luz (disponible, natural y/o artificial) así como su calidad, origen y/o dirección. - Demostrar la influencia técnica y expresiva de la iluminación en el resultado de un registro audiovisual. - Elegir momentos clave en una narración siendo capaz de ilustrarlos a través de imágenes. - Aplicar un ritmo narrativo, a través de los diferentes recursos expresivos propios del lenguaje audiovisual, a imágenes fotográficas. - Seleccionar, a partir de un <i>storyboard</i> o de una hoja de contactos, las imágenes esenciales para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas teniendo en consideración su composición. - Disponer los equipos de iluminación artificial de manera idónea para la toma de fotografías que reúnan las condiciones lumínicas adecuadas para los objetivos expresivos propuestos. - Utilizar creativamente las técnicas de iluminación natural/artificial, en la realización de imágenes con diferentes resultados plásticos y expresivos. - Crear determinados ambientes a través de técnicas básicas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual. • Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales. • Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas. • Dispone los flashes fotográficos o la «iluminación ligera» necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo. • Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación. • Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.

<p>iluminación con luz natural, luz artificial y/o flash (directo, rebotado, de relleno).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar adecuadamente el exposímetro y los equipos de iluminación artificial. - Ajustar el balance de blancos adecuado para cada tipo de iluminación. - Calcular con diferentes sistemas de medición de luz (incidente, reflejada) la exposición correcta para la toma de fotografías según el caso propuesto. - Identificar fotografías de claves altas y claves bajas. - Interpretar correctamente el histograma y los metadatos de una imagen digital. - Ajustar satisfactoriamente en una cámara los parámetros implicados en la toma de imágenes (temperatura de color, tiempo de exposición, resolución, nivel de sonido, etc.). - Escoger el medio de captación de imágenes idóneo en función del presupuesto disponible y las condiciones de grabación audiovisual. 	
--	--

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 5: Tratamiento digital de imágenes</p>	
<p>Realizar el tratamiento digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Detectar, en diferentes imágenes, posibles anomalías respecto a la exposición, el color u otras, valorando como solución el retoque con un programa informático adecuado o la repetición de la toma. - Determinar las correcciones necesarias en una imagen en función del medio o soporte final de la misma. - Experimentar con las posibilidades de tratamiento digital de imágenes a través de programas informáticos de uso profesional. - Exportar imágenes en el formato adecuado teniendo en cuenta el destino de las mismas. - Respetar la continuidad de secuencias visuales al cambiar de 	<ul style="list-style-type: none"> • Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes. • Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual. • Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones

<p>medio o soporte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar ajustes de color en fotografías a través de las herramientas de niveles, curvas, brillo/contraste, equilibrio de color, etc. - Hacer retoques parciales de imágenes utilizando las herramientas de selección, calado y suavizado. - Utilizar la herramienta de clonación de píxeles para la reconstrucción de imágenes o modificación de elementos de las mismas. - Conocer las diferencias entre los modos de color RGB y CMYK con respecto <p>al soporte final de las imágenes eligiendo el adecuado en los diferentes trabajos propuestos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar y realizar los ajustes necesarios para conseguir coherencia en las imágenes fijas que formen parte de secuencias, garantizando la continuidad de estas. - Emplear de forma controlada y solvente los efectos que las herramientas y filtros de transformación escalar, geométrica y/o de perspectiva nos permiten aplicar a las imágenes. 	<p>geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.</p>
---	---

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 6: Edición de piezas visuales</p>	
<p>Editar piezas visuales aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual ajustándolas a piezas musicales.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer e interpretar las especificaciones técnicas y operativas de los equipos de postproducción. - Decidir el equipamiento de postproducción necesario para cada proyecto audiovisual en función de la metodología de montaje y edición que se vaya a seguir. - Evaluar las características del material original que participa en cada proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal. - Diferenciar los archivos <i>bitmap</i> y vectoriales, reconociendo sus especificidades. - Organizar las tareas previas necesarias para la realización de cada 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión. • Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto. • Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos,

<p>proyecto, en función de la difusión final de este.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decidir un formato adecuado para el proyecto final teniendo en cuenta el formato del material original. - Realizar proyectos de edición de gráficos y de imágenes fijas o de edición no lineal, combinando material de diversa procedencia y condición. - Combinar tipografías y textos digitales, elementos vectoriales y bitmap en una misma imagen atendiendo a sus características particulares. - Editar y sincronizar piezas de vídeo con variados elementos visuales, textuales y sonoros. - Realizar las operaciones necesarias para la edición, en la línea de tiempo, de diferentes piezas audiovisuales, mediante técnicas de creación de secuencias a través de herramientas informáticas de uso profesional. - Reconocer los distintos formatos de reproducción de piezas visuales y sus características. - Preparar archivos digitales de piezas visuales para su correcta reproducción. - Argumentar las decisiones acerca de la idoneidad de los diferentes tipos de edición (lineal o no lineal) en proyectos de montaje y postproducción. - Participar activamente en debates acerca de proyectos de montaje y postproducción propios o ajenos, exponiendo sus opiniones de manera respetuosa y mostrando curiosidad y tolerancia hacia otras opiniones o posturas. 	<p>elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción. • Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.
---	---

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 7: Diseño de bandas sonoras</p>	
<p>Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de: - Manejar con soltura las técnicas básicas del funcionamiento de programas informáticos de edición de audio. - Percibir los cambios expresivos que producen las sustituciones, supresiones o adiciones musicales en el resultado final de una obra audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica. • Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al

<ul style="list-style-type: none">- Graduar el impacto de la inclusión de diferentes bandas sonoras dentro de un producto audiovisual.- Utilizar transiciones sonoras entre secciones y efectos especiales de sonido en la simulación de un programa radiofónico.- Evaluar la distinta capacidad comunicativa de mensajes audiovisuales, exclusivamente, en función del sonido utilizado.- Relatar el paso del cine mudo al sonoro argumentando los cambios radicales originados en el sistema de creación y producción de películas.- Realizar un paisaje sonoro.- Recopilar un archivo personal a modo de base de datos de efectos especiales de sonido.- Utilizar con coherencia los niveles de intensidad de sonido en relación a los distintos planos sonoros en la masterización de un montaje audiovisual.- Componer una pequeña pieza musical de música concreta mediante sonidos cotidianos.- Aplicar acertadamente los recursos estilísticos que proporciona la manipulación del sonido (por ejemplo, mediante elipsis, hipérbolos, metáforas, asincronías, etc.) respecto a la imagen que acompañan.- Juzgar críticamente las parrillas de programación de varias emisoras de radio proponiendo una planificación ideal contraponiendo los intereses de la audiencia a los gustos personales.- Clasificar programas de radio actualmente en antena dentro del género más apropiado.- Navegar por internet para encontrar y descargar podcasts representativos de cada género radiofónico.- Utilizar aplicaciones nativas de tabletas y teléfonos inteligentes relacionadas con la radio y la manipulación del sonido.- Elaborar un programa de radio completo en diferido mediante el uso de programas de edición de audio consiguiendo una buena integración en los niveles de sonido entre música, voz y efectos especiales.- Simular una emisión de radio en directo mediante el uso de programas informáticos que disparen cuñas, música y ráfagas de sonido.- Cambiar completamente la banda sonora de un clip	<p>cine sonoro.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.• Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.• Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.• Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.
---	---

<p>cinematográfico utilizando programas de edición de vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar la audiodescripción de un fragmento audiovisual (originalmente en castellano) adaptando el contenido a personas con discapacidad visual. - Subtitular un fragmento cinematográfico teniendo en cuenta las limitaciones propias de las personas impedidas auditivamente. 	
--	--

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 8: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales</p>	
<p>Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la fisiología del aparato auditivo humano y su funcionamiento en el proceso de captación de sonidos. - Ilustrar los procesos de percepción sonora y sensación auditiva efectuados por el cerebro humano. - Discriminar el rango de frecuencias de vibración audibles en los seres humanos y en otros animales. - Establecer los momentos más importantes dentro de la evolución histórica de los distintos sistemas de reproducción de sonido y su fijación en distintos formatos y soportes. - Comentar técnicamente las transiciones operadas entre los distintos sistemas de grabación y reproducción de sonido: monofónico, estereofónico y multicanal. - Argumentar el paso del dominio analógico al digital en grabaciones de sonido. - Reconocer los sistemas de registro y amplificación del sonido en programas radiofónicos y audiovisuales. - Decidir la técnica de grabación adecuada para una determinada situación sopesando ventajas e inconvenientes. - Definir las propiedades y utilidades de los diferentes tipos de micrófonos así como de sus accesorios. - Identificar correctamente la función correspondiente a un 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles. • Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro. • Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio. • Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos. • Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales. • Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de

<p>determinado cable de audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entender la utilidad y funcionamiento del protocolo de comunicación MIDI entre instrumentos musicales electrónicos sin transportar ningún tipo de sonido en su conexión. - Conseguir grabar un archivo WAV (sonido) a partir de uno MIDI (datos). - Graduar la calidad de las diferentes líneas de audio en virtud de sus prestaciones. - Conectar adecuadamente, de manera virtual, diversos equipos electrónicos implicados <p>en el tratamiento del sonido teniendo en cuenta cables, conectores, fuentes, amplificadores, altavoces, tarjetas para ordenadores, potencias, voltajes e intensidades eléctricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender pliegos de prescripciones técnicas relativos a la celebración de espectáculos audiovisuales y sus requisitos relativos a iluminación y sonorización. - Proponer la mejora en la configuración de un estudio musical en función de sus características técnicas específicas adaptadas a funciones de doblaje y efectos sonoros. - Argumentar fenómenos acústicos tales como la absorción, la refracción, la difracción, la reflexión, el efecto Doppler, el eco o la reverberación. 	<p>música, doblaje y efectos sonoros.</p>
--	---

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 9: Equipamiento técnico en proyectos multimedia</p> <p>Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Configurar desde cero un equipo informático destinado a la realización de proyectos multimedia optimizando al máximo precio y calidad en la selección de sus componentes. - Interpretar las especificaciones técnicas del software empleado en producciones audiovisuales (edición de audio y vídeo, animación, autoría multimedia, etc.) y los requisitos del hardware necesario para su correcto funcionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia. • Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría. • Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo,

<ul style="list-style-type: none">- Transformar un archivo de imagen en diversos formatos con el objeto de ampliar su compatibilidad.- Relacionar los conceptos de resolución y tamaño de imagen a la hora del procesado digital.- Escanear una misma imagen empleando diferentes resoluciones observando la diferencia de archivos obtenidos tanto en tamaño como en calidad.- Cambiar el formato de un archivo de audio en función de su destino (internet, teléfono móvil, CD, Blu-ray, etc.).- Modificar la tasa de transferencia de bits de un archivo WAV en MP3 de distintos tamaños siendo capaz de apreciar la diferencia de calidad conseguida en cada caso.- Estimar las dificultades experimentadas por las personas usuarias con discapacidad a la hora de utilizar equipos informáticos.- Analizar las repercusiones de la Ley de Propiedad Intelectual y los permisos de explotación de las obras cinematográficas y audiovisuales.- Escoger, en función del contexto, la alternativa más adecuada entre las opciones de salida ofrecidas por aplicaciones multimedia y programas informáticos vinculados a la edición de proyectos audiovisuales.- Tomar conciencia de la importancia de la formación permanente como factor clave para lograr la empleabilidad teniendo en cuenta las exigencias del proceso productivo profesional.- Sopesar las posibilidades emprendedoras que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la hora de encontrar financiación para un proyecto audiovisual.	<p>adecuados a los proyectos multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.
---	---

12. Criterios de Calificación

Conceptuales (50 %):

- Dominio de conceptos.
- Dominio de ideas.
- Dominio en los razonamientos.

Procedimentales (40%):

- Expresión oral y escrita correctas.
- Desarrollo de los temas con orden y claridad.
- Los propios de cada unidad didáctica.

Actitudinales (10%):

- Laboriosidad.
- Participación en las tareas académicas y educativas.
- Trato respetuoso a los alumnos, a los profesores y cuidado de los bienes del instituto.

Los propios de cada unidad didáctica.

El alumno **perderá el derecho a la evaluación continua** si no asiste, al menos, al 75% de las horas lectivas de la asignatura. En estos casos el procedimiento de evaluación que se empleará será el siguiente:

- Realización de todas las tareas encomendadas a los compañeros a lo largo de la evaluación.
- Examen sobre conceptos al final de la misma.

En el caso de perder este derecho en las dos primeras evaluaciones se perderá automáticamente el de todo el curso utilizando el mismo procedimiento descrito.

13. Recuperación de evaluaciones

Los alumnos que tengan materia pendiente a lo largo del curso realizarán las actividades de recuperación que versarán siempre sobre unidades didácticas evaluadas y calificadas negativamente, y en ellas el alumno pondrá de manifiesto el haber alcanzado los objetivos de cada una de éstas. Las actividades de recuperación se plantearán en forma de supuestos prácticos y/o pruebas escritas, así como, en aquellos casos en que se estime conveniente, pruebas orales y/o la realización de trabajos monográficos.

La evaluación y calificación de estas actividades de recuperación se realizará a final de curso. Estas actividades de recuperación se plantearán a lo largo del curso, de manera que el alumno pueda ir las realizando, consultando dudas con el profesor, etc. Para su entrega se establecerán plazos que de igual manera el alumno deberá cumplir.

Si se realizan satisfactoriamente, alcanzando por tanto los mínimos exigibles por parte del alumno, las actividades de recuperación propuestas por el profesor, éste alcanzará una calificación en la unidad didáctica de cinco (5.-)

14. Prueba extraordinaria

Para aquellos alumnos calificados negativamente en la evaluación ordinaria, se elaborará un plan de actividades de recuperación individualizado que contendrá los aspectos siguientes que sean pertinentes:

- Las actividades realizadas a lo largo del curso que han de ser presentadas de forma correcta y en su totalidad.
- Actividades específicas de recuperación que deberán presentar resueltas.
- Realización de una prueba escrita sobre contenidos conceptuales y procedimentales mínimos.

Las actividades y trabajos incluidas en el plan de recuperación no serán objeto de calificación en sí mismas, sino que su objetivo es el propiciar que el alumno repase y trabaje de una forma sistemática y progresiva en el estudio de la materia pendiente y, así facilitar la adquisición y fijación de los contenidos.

Para obtener una calificación positiva, que en ningún caso será superior a cinco (5.-), es necesario presentar **todas** las actividades incluidas en el plan de recuperación correctamente realizadas y superar la prueba escrita propuesta.

15. Indicadores de logro

A través de los cuales el departamento evaluará la puesta en práctica de la programación.

DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÒN	1	2	3	4	5
-------------------------------	---	---	---	---	---

Se ha completado la programación					
ADECUACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN					
La distribución/organización de los contenidos					
La temporalización de los contenidos					
Los instrumentos de evaluación					
Los procedimientos de evaluación					
Los criterios de calificación					
Material de referencia (libro de texto, apuntes)					
Otros materiales curriculares					
Actividades del PLEI					
ADECUACIÓN DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD					
Agrupamientos flexibles					
Apoyos y refuerzos en el aula					
Adaptaciones no significativas					
Adaptaciones significativas					
Plan de refuerzo para pendientes					
Seguimiento de repetidores					

En Villaviciosa, Octubre del 2018

Fdo. Ginés Pérez Pando