

Cultura audiovisual · 1.º Bachillerato · Comunidad de Madrid

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 64/2022, de 20 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/07/2026 20:38

4 Competencias	13 Criterios	92 Saberes	3 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

Índice

1. Resumen normativo

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Sugerencias DUA por CE

· Preguntas frecuentes específicas

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Cultura audiovisual
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 64/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto propio para Cultura Audiovisual en 1º de Bachillerato, aplica el currículo estatal del BOE.

Mantiene del BOE

Sí, se mantiene íntegramente el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Implicación para tu programación: La programación didáctica debe basarse exclusivamente en los criterios de evaluación y competencias especificados en el BOE, sin adaptaciones autonómicas adicionales.

3. Competencias específicas

Cultura Audiovisual

CE.1 · Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, re...

TEXTO OFICIAL

Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza imágenes y productos audiovisuales para desarrollar su criterio estético y disfrute cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina fotografías y vídeos de distintos estilos y épocas, identifica cualidades plásticas y formales, y reflexiona sobre su significado y contexto.

NO ES

No es memorizar fechas o estilos, ni describir sin reflexión. Es interpretar y valorar críticamente la imagen.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Compara un fotograma de 'El acorazado Potemkin' con un videoclip actual y analiza sus recursos plásticos y narrativos.

analizar

CE.2 · Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigo...

TEXTO OFICIAL

Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para

RESUMEN CLARO

Crear vídeos o audios propios usando imagen y sonido propios, con rigor ético y formal, para expresar ideas y sentimientos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado planifica, graba y edita piezas audiovisuales breves (vídeos, podcast) donde aparece o participa, aplicando criterios éticos y técnicos.

NO ES

No es solo filmar sin planificar ni evaluar el resultado. No es imitar modelos sin aportación personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Graba un videodiario personal de un día, cuidando iluminación y sonido, y compártelo para comentar el proceso creativo.

elaborar

CE.3 · Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en c...

TEXTO OFICIAL

Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a trabajar en equipo para hacer vídeos, manejando cámara, guion y edición.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona técnicas y herramientas audiovisuales, planifica, graba y edita en grupo para crear una pieza audiovisual completa.

NO ES

No es estudiar teoría del cine ni manejar un solo programa de edición; es resolver problemas reales en equipo durante todo el proceso.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado graba en grupos un cortometraje de 3 minutos con guion, plan de rodaje y edición colaborativa.

crear

CE.4 · Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósi...

TEXTO OFICIAL

Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión oportunas. Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere

RESUMEN CLARO

El alumnado identifica el público objetivo de una obra audiovisual analizando sus características y propósito, para adaptar lenguaje, formato, medios y difusión.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza las características del público destinatario y el propósito de una producción, para decidir el lenguaje, formato, medios técnicos y vías de difusión más adecuados.

NO ES

No es describir el público sin intención práctica. No es elegir formato al azar. No es copiar modelos sin justificar la decisión.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar un spot publicitario para un producto determinando primero el perfil del público y eligiendo formato y plataforma.

analizar

4. Criterios de evaluación

Cultura Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.</p> <p>El alumnado explica los cambios históricos esenciales del lenguaje fotográfico y audiovisual valorando su evolución.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una presentación oral o informe escrito describiendo los hitos y cambios en el lenguaje fotográfico y audiovisual.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras visionar una selección de obras históricas, los estudiantes preparan una presentación.</p> <p><i>Evitar:</i> Reducir la evaluación a la memorización de fechas y autores sin comprender la evolución del lenguaje visual.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>
1.2	CE.1	<p>Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.</p> <p>Analizar cualidades plásticas, formales y semánticas de fotografías y audiovisuales, identificando reglas y códigos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o audiovisual donde descompone las cualidades plásticas, formales y semánticas de la obra.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado y comentario guiado de una selección de obras fotográficas y audiovisuales variadas.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el análisis formal con la opinión personal.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.3	CE.1	<p>Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.</p> <p>Justificar interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual usando un criterio estético propio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral en la que presenta y defiende su interpretación de una obra fotográfica o audiovisual, argumentando con criterios estéticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras analizar una obra, el alumnado prepara y expone su interpretación personal justificada.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado se limita a describir la obra sin argumentar una interpretación personal desde criterios estéticos.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: justificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.</p> <p>Diseñar producciones audiovisuales creativas que expresen ideas y sentimientos propios a partir de un tema, incorporando experiencias personales y otros medios.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un dossier de diseño (storyboard, guión, plan de rodaje) que demuestre la incorporación de experiencias personales y referencias a otros medios.</p> <p><i>Contexto:</i> Individual o en equipo, a partir de un tema abierto, diseñan una pieza audiovisual integrando vivencias y referencias.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa la grabación final en lugar del diseño previo (storyboard, guión técnico).</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
2.2	CE.2	<p>Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>Evaluar el rigor ético y formal de producciones audiovisuales mediante análisis crítico, identificando manipulación y respetando la propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis crítico de producciones audiovisuales donde distingue modos de presentación, identifica posibles manipulaciones y valora la ética y la propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis en grupo de un anuncio publicitario, discutiendo aspectos éticos y formales.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir manipulación informativa con licencia creativa.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: evaluar</p>
2.3	CE.2	<p>Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.</p> <p>Producir obras audiovisuales creativas con presencia propia y rigor ético.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción audiovisual original donde aparece física o vocalmente y emplea recursos éticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo por proyectos con tema libre o pautado, individual o en grupo.</p> <p><i>Evitar:</i> Uso de imágenes o voces ajenas sin presencia propia del alumno.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
3.1	CE.3	<p>Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo tareas con criterio.</p> <p>Organizar equipos de trabajo identificando habilidades y distribuyendo tareas para producciones audiovisuales colectivas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de equipo donde justifica la asignación de roles basándose en habilidades detectadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo durante el rodaje de un cortometraje o reportaje.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final sin considerar la organización del equipo ni la distribución de tareas.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: organizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.</p> <p>Planificar una producción audiovisual justificando medios, habilidades y soluciones a imprevistos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de producción que incluye justificación de recursos y estrategias ante imprevistos.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para un proyecto de cortometraje en el aula.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado enumera recursos sin justificar su elección ni prever imprevistos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: planificar</p>
3.3	CE.3	<p>Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.</p> <p>Evalúa la capacidad del alumnado para anticipar y resolver problemas imprevistos durante la producción audiovisual, mostrando flexibilidad en la búsqueda de soluciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción audiovisual que incluye un plan de contingencias y evidencia la resolución de al menos un imprevisto documentado en el proceso.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para grabar un cortometraje, con situaciones imprevistas simuladas o reales que requieren ajustes en tiempo real.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar exclusivamente el resultado final sin considerar la planificación de contingencias ni la adaptación durante el rodaje.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>
3.4	CE.3	<p>Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convecciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo</p> <p>Producir creaciones audiovisuales en equipo aplicando técnicas y lenguaje, valorando el trabajo colaborativo para ajustarse al proyecto previo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un producto audiovisual grupal que demuestra el uso de técnicas y convenciones del lenguaje, coherente con el guion planificado.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo en el taller de audiovisuales: desde la elaboración del guion hasta la edición final.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el producto final sin considerar la valoración del trabajo colaborativo ni la creatividad individual en el proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
4.1	CE.4	<p>Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.</p> <p>Justificar las decisiones técnicas y de lenguaje de una producción audiovisual en función del público destinatario.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un informe escrito o grabación oral donde argumenta la elección de lenguaje, formato y medios según el público objetivo.</p> <p><i>Contexto:</i> Analizan un anuncio real y, en grupos, exponen las decisiones técnicas tomadas para dirigirse a su público.</p> <p><i>Evitar:</i> Describir características técnicas sin vincularlas explícitamente al público destinatario.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: justificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p> <p>El alumnado selecciona canales de difusión para producciones audiovisuales, justificando su elección según el propósito y el público, con respeto a la propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de difusión donde justifica la selección de vías, incluyendo criterios como seguridad y derechos de autor.</p> <p><i>Contexto:</i> En una unidad sobre distribución audiovisual, los estudiantes presentan propuestas para difundir un cortometraje propio.</p> <p><i>Evitar:</i> Olvidar vincular la selección de vías de difusión con el análisis previo del público destinatario y el propósito de la obra.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: seleccionar</p>
4.3	CE.4	<p>Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p> <p>Analizar la recepción de producciones audiovisuales evaluando la adecuación del lenguaje, formato, medios y vías de difusión.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis crítico de la recepción de una producción audiovisual, justificando la adecuación de sus elecciones creativas.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras la proyección de un trabajo audiovisual, el alumnado reflexiona sobre la recepción y extrae aprendizajes.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir análisis de recepción con autoevaluación técnica del producto.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

5. Saberes básicos

Cultura Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual:	
2	En la fotografía: Joseph Nicephore Niepce, Louis Daguerre, William Henry Fox Talbot, George Eastman.	
3	En el cinematógrafo: Athanasius Kircher, Peter Mark Roget, Émile Reynaud, Étienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Hermanos Lumière, Louis Aimé A. Le Prince, Thomas Alva Edison, Edwin S. Porter, Georges Méliès, Segundo de Chomón, Escuela de Brighton, David W. Griffith, Alice Guy Blaché.	
4	Principales corrientes históricas en fotografía, máximos representantes:	
5	Los temas fotográficos, principales características y autores más relevantes.	
6	Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía urbana, fotografía de paisaje, retrato, fotografía de autor, fotografía publicitaria, fotografía de moda, fotomontaje, fotografía abstracta.	
7	La obra gráfica de Henry Peach Robinson, Julia Margaret Cameron, Oscar G. Rejlander, Joan Vilatobá, Dr. Hugh Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Dorothea Langue, Walker Evans, Brassai, Ansel Adams, Francesc Catalá-Roca, Diane Arbus, Cecil Beaton, Chema Madoz, Anne Leibovitz, Cristina García Rodero, Ouka Leele, Oliviero Toscani, Richard Avedon, Mario Testino, John Heartfield, Josep Renau, Man Ray, entre otros.	
8	Principales corrientes históricas en el cine, máximos representantes:	
9	Los estilos y géneros cinematográficos, principales características.	
10	Expresionismo, surrealismo, neorealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma	
11	El gabinete del doctor Caligari de Robert Wiene.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
12	Nosferatu de F.W. Murnau.	
13	Metrópolis de Fritz Lang.	
14	Un perro Andaluz de Luis Buñuel y Salvador Dalí.	
15	Obsesión de Luchino Visconti.	
16	Ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica.	
17	Roma ciudad abierta de Roberto Rossellini.	
18	La soledad del corredor de fondo de Tony Richardson.	
19	- Los 400 Golpes de François Truffaut.	
20	Al final de la escapada de Jean Luc Godard.	
21	Cleo de 5 a 7 de Agnès Varda.	
22	El año pasado en Marienbad de Alain Resnais, Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Lone Scherfing.	
23	Género histórico, bélico, drama, cine negro, western, ciencia ficción, comedia, aventuras, terror, documental, fantástico y musical.	
24	La obra cinematográfica y características de los cineastas Sergei Eisenstein, Leni Riefenstahl, Dziga Vértov, John Ford, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Ernst Lubitsch, Frank Capra, Orson Welles, John Huston, David Lean, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Woody Allen, Stanley Kubrick, Steven Spielberg, Martin Scorsese, George Lucas, Ridley Scott, Abbas Kiarostami, Quentin Tarantino, James Cameron, Tim Burton, Christopher Nolan, David Fincher, Luis García Berlanga, Juan Antonio Bardem, Carlos Saura, Josefina Molina, José Luis Garci, Fernando Trueba, Alex de la Iglesia, Pedro Almodovar, Alejandro Amenabar, Fernando Trueba, Pilar Miró, Icíar Bollaín, Isabel Coixet, Gracia Querejeta, Guillermo del toro, Alejandro González Iñárritu.	
25	La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado.	
26	Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.	
27	El mundo audiovisual como representación del mundo real.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
28	Evolución de la construcción de imágenes: de los orígenes al new media art .	
29	Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot , vídeo educativo, vídeo corporativo/institucional y formatos asociados a las redes sociales, entre otros.	
30	Los grandes realizadores españoles de televisión: Chicho Ibáñez Serrador, Félix Rodríguez de la Fuente, Valerio Lazarov, Fernando Navarrete, Antonio Mercero, Lolo Rico, Hugo Stuvan.	
31	Análisis de sus aspectos formales más destacados.	
32	Los showrunners o autores-productores de series: Alex Pina, Daniel Écija, Matthew Weiner, Shonda Rhimes, Matt Groening, Vince Gilligan, etc.	
33	Aspectos formales y narrativos de las series nacionales e internacionales.	
34	El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.	
35	Tipología y características de los medios audiovisuales convencionales y de los new media y su influencia social en las audiencias.	
36	El cambio de paradigma de la publicidad en los medios convencionales y en internet.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Plano y toma:	
2	Escala: valor expresivo y toma	
3	Angulaciones y movimientos de cámara.	
4	Plano y contraplano.	
5	El plano secuencia.	
6	El uso de la gramática en los planos: el raccord , la planificación y sucesión en el tamaño de los planos, el salto de eje, la ley de la mirada, la dirección del movimiento y las salidas y entradas de cuadro.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
7	Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.	
8	Efectos técnicos: ralentización, aceleración, congelado, inversión de movimiento, fragmentación de la imagen, transiciones.	
9	Conceptos básicos sobre iluminación.	
10	Composición para imagen fija y para imagen en movimiento.	
11	Los encuadres, el centro de interés, las líneas en la composición, el ritmo visual, regla de los tercios, la regla del horizonte, la proporción áurea, espacios positivos y espacios negativos, enfoque total y selectivo, textura, volumen, perspectiva, iluminación.	
12	Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.	
13	La elección del tono, saturación, luminosidad y su intencionalidad expresiva y narrativa en los medios audiovisuales.	
14	El retoque digital. Análisis de posibilidades.	
15	Morphing , creación de imágenes por ordenador (CGI), captura de movimiento (MOCAP), Bullet time , Deep Fake , etalonaje digital.	
16	Funciones de la imagen audiovisual.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El guion literario:	
2	Fases de elaboración.	
3	Escena y secuencia dramática.	
4	La escaleta.	
5	Literatura y guion cinematográfico: adaptaciones novelísticas y de obras teatrales al lenguaje cinematográfico.	
6	La teoría del guion en Syd Field y Robert McKee.	
7	Protagonistas, antagonistas, secundarios.	
8	Los arquetipos y las tramas universales.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
9	Los personajes en los guiones cinematográficos: personalidad, dilemas, y el arco del personaje.	
10	El MacGuffin .	
11	El guion técnico y el storyboard .	
12	La planta de cámara.	
13	La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.	
14	Los decorados de Gil Parrondo.	
15	Los diseñadores de vestuario: Edith Head, Yvonne Blake, Colleen Atwood y la alta costura en el cine.	
16	La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.	
17	La relación perceptiva entre imagen y sonido: El sonido diegético y no diegético, diálogos, monólogo interior, voz en off.	
18	La función expresiva del sonido y el silencio en relación con la imagen.	
19	Funciones de la música en las producciones audiovisuales. El leitmotiv.	
20	El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.	
21	El uso del montaje en las relaciones espacio temporales: flash forward, flash back , acciones paralelas, elipsis, simultaneidad.	
22	El efecto Kuleshov.	
23	Los lenguajes de la televisión y la publicidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.	
2	Montador.	
3	Compositor musical.	
4	Director de fotografía.	
5	Sonidista.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Attrezzista.	
7	Script .	
8	La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.	
9	Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.	
10	Guiones originales. Adaptaciones.	
11	Castings.	
12	El plan de rodaje.	
13	Distribución y exhibición.	
14	Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.	
15	Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.	
16	Grúa, trávelin, cabeza caliente, steadycam , estabilizadores volantes.	
17	Jirafas y perchas.	
18	Tipología de micrófonos según dirección.	
19	Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas. Soportes para aparatos de iluminación.	
20	Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.	
21	Efectos foley y efectos especiales de sonido.	
22	Introducción a los principales softwares de edición no lineal.	
23	Diferencias entre la edición lineal y no lineal.	
24	Principales editores de vídeo no lineales.	
25	Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.	
26	Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable.	
27	Los nuevos canales de promoción artística.	
28	Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc.	
29	El podcast. Características y géneros.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
30	Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.	
31	Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.	

6. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos básicos de una imagen o producción audiovisual (color, encuadre, planos) pero no los relaciona con cualidades plásticas, formales o semánticas, ni establece conexiones con el contexto histórico. La reflexión es superficial o ausente. <i>Ejemplo: En un análisis escrito de un fotograma de 'El acorazado Potemkin', el alumno enumera la presencia de personas y edificios, pero no menciona el uso del claroscuro ni el valor simbólico de la escalera.</i>
2	En proceso	50-69%	Analiza parcialmente imágenes o producciones audiovisuales, reconociendo algunas cualidades plásticas o formales, aunque con errores o falta de profundidad semántica. La reflexión histórica es incompleta o imprecisa. <i>Ejemplo: Comentario de un anuncio publicitario: identifica el plano medio y la iluminación, pero no logra explicar cómo estos recursos refuerzan el mensaje persuasivo ni sitúa la obra en su contexto histórico.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza de manera coherente imágenes y producciones audiovisuales, distinguiendo cualidades plásticas, formales y semánticas, y las relaciona con el contexto histórico y cultural. Propone interpretaciones fundamentadas, demostrando criterio estético básico. <i>Ejemplo: Análisis de una fotografía de Dorothea Lange: describe la composición, el contraste, la expresión del sujeto, y argumenta cómo estos elementos transmiten la dureza de la Gran Depresión, citando el contexto histórico.</i>
4	Avanzado	90-100%	Integra y transfiere conocimientos de forma creativa: analiza críticamente, compara producciones de distintas épocas o culturas, evalúa intenciones comunicativas y formula interpretaciones originales que enriquecen el imaginario propio. Argumenta con solvencia estética y histórica. <i>Ejemplo: Compara el uso del montaje en 'La huelga' (Eisenstein) y en un videoclip actual, explica la evolución del lenguaje audiovisual, y propone una reinterpretación personal de una escena moderna aplicando principios del montaje soviético.</i>

CE.2 · 25 %**Rubrica produccion**

Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Realiza un borrador de producción audiovisual con indicaciones detalladas, pero no completa la grabación o edición. No evalúa el rigor ético o formal. <i>Ejemplo: Storyboard incompleto sin plan de rodaje; no hay justificación de decisiones técnicas o éticas.</i>
2	En proceso	50-69%	Produce un audiovisual breve con ayuda, incorporando su presencia en imagen o sonido. Evalúa parcialmente el rigor ético y formal (por ejemplo, solo menciona aspectos técnicos). <i>Ejemplo: Vídeo de 1 minuto usando cámara y micrófono básicos; incluye un párrafo de autoevaluación sobre iluminación pero no sobre ética.</i>
3	Adquirido	70-89%	Elabora una producción audiovisual individual o colectiva completa, usando su propia imagen y banda sonora de forma intencionada. Evalúa el rigor ético (consentimiento, veracidad) y formal (encuadre, montaje) con argumentos claros. <i>Ejemplo: Cortometraje de 3 minutos con guión, rodaje y edición propios; incluye memoria justificativa de elecciones creativas y éticas.</i>
4	Avanzado	90-100%	Diseña y produce una obra audiovisual original que integra recursos interdisciplinarios (música, artes plásticas). Evalúa de forma crítica el rigor ético y formal, y propone mejoras. La producción muestra una personalidad creativa abierta y diversa, con referencias a otros medios. <i>Ejemplo: Videoclip experimental que combina animación y grabación real; incluye dossier de producción con análisis comparativo de obras similares y reflexión sobre impacto ético.</i>

CE.3 · 25 % **Rubrica generica**

Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edici...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa en producciones audiovisuales colectivas con dificultades significativas para seleccionar y aplicar técnicas y herramientas básicas. No logra organizar el equipo ni planificar eficazmente. Ante imprevistos, muestra poca flexibilidad y no consigue resolverlos. La producción final presenta carencias importantes en el uso del lenguaje audiovisual.</p> <p><i>Ejemplo: Ensayo de un cortometraje donde el alumno no asume un rol claro, la grabación tiene errores técnicos (enfoque, encuadre) y no se ajusta al guion; no se completa la edición.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona y utiliza algunas técnicas y herramientas audiovisuales básicas, aunque con imprecisiones. Participa en la confección de equipos y en la planificación, pero necesita supervisión. Resuelve imprevistos sencillos, pero no los más complejos. La producción audiovisual es funcional pero mejorable en creatividad y corrección técnica.</p> <p><i>Ejemplo: Planificación de un reportaje: elabora un guion técnico y un storyboard básico, pero no coordina con el equipo de sonido. Durante la grabación, corrige un error de iluminación pero ignora problemas de continuidad. El montaje final tiene saltos de eje.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y utiliza adecuadamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual para producir creaciones colectivas. Confecciona equipos de trabajo funcionales, planifica con detalle todos los aspectos de la producción, demuestra flexibilidad para resolver imprevistos y realiza una producción audiovisual correcta y creativa, aplicando las convenciones del lenguaje.</p> <p><i>Ejemplo: Producción de un vídeo musical: el alumno asume el rol de director, organiza un equipo con funciones claras, elabora un plan de rodaje y un guion técnico completo. Durante el rodaje, soluciona sobre la marcha un cambio de localización. El montaje final incluye transiciones y efectos sonoros coherentes con la narrativa.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Selecciona y utiliza con maestría y criterio propio las técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales, integrando aspectos creativos, técnicos y organizativos. Lidera equipos de trabajo, optimiza la planificación anticipándose a posibles imprevistos, y resuelve problemas complejos con soluciones innovadoras. La producción audiovisual final destaca por su originalidad, calidad técnica y narrativa, superando las expectativas del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Cortometraje de ficción: el alumno coordina a todo el equipo, redacta un guion literario y técnico detallado, realiza un plan de producción con presupuesto y cronograma ajustados. Ante una avería del equipo de grabación, improvisa una solución con recursos alternativos sin afectar el resultado. El montaje final emplea técnicas avanzadas (efectos visuales, diseño sonoro multicapa) y obtiene valoración del público.</i></p>

CE.4 · 20 % **Rubrica generica**

Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más ad...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica parcialmente el público destinatario y el propósito de una producción audiovisual, pero no logra justificar la elección del lenguaje, formato, medios técnicos ni las vías de difusión. La recepción del público no se analiza o el análisis es irrelevante.</p> <p><i>Ejemplo: En un cortometraje realizado en grupo, el alumno menciona que el público son 'jóvenes', pero no argumenta por qué usa planos cortos y música rápida; en la presentación final no evalúa si el público comprendió el mensaje.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Determina el público destinatario y el propósito de una producción audiovisual, y justifica con alguna razón la elección del lenguaje, formato o medios técnicos, así como las vías de difusión. Analiza de forma básica la recepción del público, pero sin profundizar ni proponer mejoras.</p> <p><i>Ejemplo: En una campaña de sensibilización, el alumno explica que su público son adolescentes de 14 a 16 años y elige un formato vertical para redes sociales, argumentando que 'es más cercano', pero no compara con otras opciones; al recibir feedback, solo indica si gustó o no sin detallar por qué.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Determina con precisión el público destinatario y el propósito de una producción audiovisual, justificando de forma coherente la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos, y selecciona vías de difusión adecuadas. Analiza la recepción del público identificando aciertos y áreas de mejora, y propone ajustes pertinentes.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno diseña un anuncio para un público adulto interesado en tecnología; elige un vídeo explicativo de 2 minutos con lenguaje técnico asequible, lo difunde en YouTube y LinkedIn; tras la presentación, recoge opiniones y observa que el ritmo es lento, por lo que sugiere acortar la duración en futuras versiones.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Determina el público destinatario y el propósito de una producción audiovisual integrando variables demográficas, psicográficas y contextuales; justifica de manera crítica y comparativa la elección del lenguaje, formato, medios técnicos y vías de difusión, explorando alternativas no convencionales. Analiza la recepción del público con metodologías (encuestas, entrevistas) y propone cambios innovadores que mejoran la eficacia comunicativa.</p> <p><i>Ejemplo: Para un documental sobre migración, el alumno segmenta el público en tres perfiles (jóvenes activistas, académicos, público general) y diseña tres versiones con distintos montajes y plataformas (Instagram Reels, YouTube, proyección en centros culturales); después de una proyección, aplica un cuestionario y ajusta la narrativa para cada perfil, demostrando transferencia a nuevos contextos.</i></p>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · La imagen fija y el nacimiento del lenguaje visual 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 1: 'La mirada capturada'. Creación de un portfolio fotográfico que recorra los géneros históricos aplicando reglas de composición y retoque digital.

SABERES PRINCIPALES

- Creación y evolución de la fotografía: Pioneros (Niepce, Daguerre, Fox Talbot, Eastman).
- Principales corrientes históricas en fotografía: Pictorialismo, fotografía científica, fotoperiodismo, urbana, paisaje, retrato, autor, publicitaria, moda, fotomontaje, abstracta.
- Autores fotográficos: Robinson, Cameron, Rejlander, Vilatobá, Welch Diamond, Nadar, Agencia Magnum, Lange, Evans, Brassai, Adams, Catalá-Roca, Arbus, Beaton, Madoz, Leibovitz, García Rodero, Ouka Leele, Toscani, Avedon, Testino, Heartfield, Renau, Man Ray.
- El lenguaje de la imagen: Plano y toma (escala, angulaciones, movimientos).
- Composición para imagen fija y movimiento: Encuadres, centro de interés, líneas, ritmo, regla de los tercios, horizonte, proporción áurea, espacios, textura, volumen, perspectiva.
- Técnica fotográfica: Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.
- Simbología y psicología del color: Tono, saturación, luminosidad e intencionalidad expresiva.
- El retoque digital y manipulación: Morphing, CGI, MOCAP, Bullet time, Deep Fake, etalonaje digital.
- Funciones de la imagen audiovisual.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico.
- 1.2: Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas.
- 2.2: Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Analizar imágenes fotográficas fijas.
- CE.2: Elaborar producciones evaluando el rigor ético.

EVALUACIÓN

Observación sistemática de prácticas de toma, análisis crítico de obras clásicas y examen teórico-práctico sobre técnica fotográfica.

Trimestre 2 · Narrativa cinematográfica: del guion al montaje 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Luces, cámara, acción'. Escritura y rodaje de un cortometraje de ficción (máx. 3 min) aplicando la gramática del raccord y el montaje narrativo.

SABERES PRINCIPALES

- Pioneros del cinematógrafo: Kircher, Roget, Reynaud, Marey, Muybridge, Lumière, Le Prince, Edison, Porter, Méliès, Chomón, Escuela de Brighton, Griffith, Alice Guy Blaché.
- Corrientes y géneros cinematográficos: Expresionismo, surrealismo, neorrealismo, Free Cinema, Nouvelle Vague, Dogma 95. Géneros (bélico, negro, western, ciencia ficción, etc.).
- Autores y obras de referencia: De Wiene y Murnau a Kubrick, Spielberg, Almodóvar y directores contemporáneos.
- El guion literario: Fases, escena, secuencia, escaleta, personajes (arquetipos, arco), MacGuffin. Teoría de Syd Field y Robert McKee.
- El guion técnico y storyboard: Planta de cámara y planificación.
- Gramática del plano: Raccord, salto de eje, ley de la mirada, entradas y salidas de cuadro.
- La puesta en escena: Localizaciones, decorados (Gil Parrondo), vestuario (Edith Head, Yvonne Blake), iluminación.
- La banda de sonido: Sonido diegético/no diegético, voz en off, funciones de la música y el leitmotiv.
- El montaje: Evolución, efecto Kuleshov, relaciones espacio-temporales (flashback, elipsis, acciones paralelas).

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.3: Proponer interpretaciones personales del patrimonio audiovisual.
- 2.1: Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen ideas propias.
- 2.3: Realizar producciones audiovisuales creativas (cortometrajes).
- 3.4: Utilizar correctamente las técnicas de guion y montaje.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.2: Elaborar producciones audiovisuales empleando la banda de sonido.
- CE.3: Seleccionar técnicas de guion y producción.

EVALUACIÓN

Rúbrica de guion y storyboard, evaluación del cortometraje final y análisis fílmico de una obra de las corrientes estudiadas.

Trimestre 3 · Producción, industria y nuevos medios 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'El Pitch'. Creación de un proyecto de serie o canal de contenido para redes, incluyendo plan de producción, presupuesto ficticio, teaser y estrategia de difusión legal.

SABERES PRINCIPALES

- Formatos audiovisuales contemporáneos: Corto, largo, documental, serie, ensayo fílmico, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo/corporativo y redes sociales.
- Televisión: Grandes realizadores españoles (Ibáñez Serrador, Rodríguez de la Fuente, etc.). Showrunners (Alex Pina, Matthew Weiner, etc.).
- Equipos humanos y tareas: Dirección, producción, cámara, sonido, arte, montaje, script, atrezzista.
- Fases de la producción: Preproducción (casting, plan de rodaje), rodaje y postproducción.
- Medios técnicos avanzados: Grúa, tróvelin, steadycam, microfonía (jirafas), luminarias (luz difusa/puntual), efectos foley.
- Software de edición no lineal: Diferencias con edición lineal y herramientas actuales.
- El audiovisual en la sociedad: Medios convencionales vs New Media, influencia en audiencias y cambio de paradigma publicitario.
- Difusión y exhibición: Festivales (Óscar, Goya, San Sebastián), redes sociales, podcast.
- Aspectos legales y éticos: Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo.
- 3.2: Planificar producciones determinando medios y habilidades.
- 3.3: Demostrar flexibilidad ante imprevistos.
- 4.1: Justificar la elección del lenguaje y formato según el público.
- 4.2: Seleccionar las vías de difusión más adecuadas.
- 4.3: Analizar de manera respetuosa la recepción de las producciones.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.3: Utilizar herramientas de producción audiovisual.
- CE.4: Determinar el público destinatario y las vías de difusión.

EVALUACIÓN

Presentación del proyecto de producción (pitch), portafolio de documentos de producción y debates sobre ética y derechos de autor.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Cuenta Madrid en un minuto

Videominuto para el centro cultural del barrio

Reto central: Investigar, diseñar y producir un videominuto original que ponga en valor un lugar del centro histórico de Madrid, destinado a ser proyectado en el centro cultural del barrio durante la Semana del Cine de Madrid.

Contexto. El centro cultural del barrio ha convocado la 'Semana del Cine de Madrid' y solicita a los estudiantes de 1.º de Bachillerato que realicen un videominuto sobre un rincón emblemático del centro histórico de Madrid, con el objetivo de proyectarlo durante el evento y difundirlo en redes sociales.

Recursos: Ejemplos de videominutos · Plantillas de guion y storyboard · Cámara/móvil · Software de edición · Acceso a internet · Proyector

Transversales: Educación para la ciudadanía (puesta en valor del patrimonio) y competencia digital

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto: encargo del centro cultural. Visualización de ejemplos de videominutos. Cada equipo elige un lugar de Madrid. <i>Evidencia:</i> Preguntas iniciales y primer brainstorming
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller de lenguaje audiovisual: análisis de planos, movimientos de cámara, guion. Estudio de ejemplos. Los equipos esbozan ideas de guion. <i>Evidencia:</i> Análisis de un videominuto modelo
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos desarrollan el guion literario, storyboard, escaleta y plan de rodaje. Realizan una salida al lugar elegido para captar imágenes o documentación. <i>Evidencia:</i> Guion completo, storyboard, plan de trabajo
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Rodaje, edición y postproducción del videominuto. Elaboración de la memoria técnica y plan de difusión. <i>Evidencia:</i> Video final, memoria técnica
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección de los videominutos en el aula (o en el centro cultural). Recogida de feedback. Coevaluación mediante rúbrica. Análisis de la recepción. <i>Evidencia:</i> Encuestas y autoevaluación

SDA 2 · Retrato de barrio: datos que hablan

Un documental colaborativo con investigación propia

Reto central: Diseñar, producir y difundir un cortometraje documental que analice la relación de los jóvenes con el espacio público del barrio, basándose en datos propios (encuestas, entrevistas, fotografías) y empleando el lenguaje audiovisual de forma ética y creativa.

Contexto. El instituto se sitúa en un barrio de Madrid con identidad propia. La asociación de vecinos ha solicitado un retrato de cómo los jóvenes usan los espacios públicos para mejorar la planificación local.

Recursos: Cámaras o teléfonos móviles con trípode · Micrófono de solapa o corbata · Software de edición (DaVinci Resolve, Premiere o similar) · Plantillas de encuesta impresas o digitales · Hoja de cálculo para tabular datos · Proyector y pantalla para exposición

Transversales: Educación en valores cívicos y participación ciudadana; uso crítico de datos y medios.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	2 sesiones	Se presenta el encargo de la asociación de vecinos. Se visionan extractos de documentales barriales y se debate sobre la pregunta guía. Cada grupo formula hipótesis sobre el uso del espacio público en su barrio. <i>Evidencia:</i> Notas de debate y preguntas de investigación por equipos.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre guion documental, plan de producción y técnicas de recogida de datos (encuesta, entrevista, observación). Se asignan roles y se elabora el plan de producción y el storyboard inicial. <i>Evidencia:</i> Documento de roles y plan de producción.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Salida al barrio para recoger datos: encuestas a vecinos, entrevistas, grabación de planos, toma de fotografías. Se organiza el material y se tabulan los datos. <i>Evidencia:</i> Datos recogidos (hojas de encuesta, clips, fotos) y tabla resumen.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Montaje del cortometraje en equipos: edición de video y sonido, inclusión de gráficos y narración. Se realiza una versión beta para coevaluación interna. <i>Evidencia:</i> Versión beta del cortometraje.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección ante la audiencia real (asociación de vecinos o junta municipal). Coevaluación entre equipos. Entrega del cortometraje final y la memoria justificativa. Asignación de niveles de logro mediante rúbrica. <i>Evidencia:</i> Memoria justificativa, rúbrica de coevaluación, cortometraje final.

SDA 3 · Luces, cámara, museo

Un vídeo para tu espacio cultural

Reto central: Diseñar, producir y difundir un vídeo de tres minutos que promocione un espacio cultural del barrio, dirigido a un público joven y familiar, utilizando el lenguaje audiovisual de forma creativa.

Contexto. El centro cultural o museo local necesita renovar su imagen y captar público joven y familiar. El Ayuntamiento ha propuesto a los institutos colaborar en la creación de un vídeo promocional breve.

Recursos: Cámaras o móviles con buena resolución · Software de edición (DaVinci Resolve, Shotcut o Movie Maker) · Tutoriales de lenguaje audiovisual (píldoras formativas) · Plantilla de guion y storyboard · Permisos para grabar en el espacio cultural

Transversales: Educación en valores (apreciación del patrimonio cultural), competencia digital y creatividad.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo del espacio cultural. Visionado de ejemplos de vídeos promocionales de museos y centros culturales. Debate sobre qué hace que un vídeo sea efectivo para un público joven. Se acuerda el espacio concreto y se organizan los equipos de trabajo. <i>Evidencia:</i> Preguntas iniciales sobre el espacio cultural y primeras ideas.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos sobre lenguaje audiovisual: tipos de plano, angulaciones, movimientos de cámara, guion literario y escaleta. Análisis de cómo estos elementos se usan para transmitir emociones y dirigirse a un público concreto. Se introduce la estructura de un vídeo promocional breve. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de reconocimiento de planos y análisis de vídeos promocionales.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada equipo elabora el guion literario y el storyboard del vídeo, teniendo en cuenta el público objetivo. También diseñan un plan de producción (cronograma, reparto de roles, equipos necesarios). Presentan el plan al resto para recibir retroalimentación. <i>Evidencia:</i> Guion literario, storyboard y plan de producción.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Los equipos graban las escenas en el espacio cultural (fuera del centro, con autorización) o recrean en el instituto si no es posible. Editan el vídeo con software libre (DaVinci Resolve, Shotcut). Preparan una breve justificación oral de las decisiones tomadas para la audiencia. <i>Evidencia:</i> Vídeo final editado y nota de prensa o cartel anunciando la proyección.
5	Reflexión y evaluación	2 sesiones	Proyección del vídeo ante los responsables del espacio cultural y compañeros. Cada equipo expone su justificación (criterio 4.1) y propone vías de difusión (criterio 4.2). Coevaluación entre equipos. Rellenan rúbrica de autoevaluación y se asignan niveles de logro 1-4 para cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada, hoja de propuestas de difusión y grabación de la exposición.

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco digital de imágenes y fragmentos audiovisuales organizado por estilos, formatos, géneros y culturas, con etiquetas interactivas que desplieguen definiciones de cualidades plásticas, formales y semánticas. • Incluir líneas de tiempo interactivas de la fotografía y el cine, con enlaces a ensayos visuales y comentarios de audio que contextualicen hitos históricos. • Proporcionar mapas visuales (esquemas o infografías) que relacionen conceptos clave (encuadre, iluminación, plano, montaje, género) con ejemplos concretos anotados.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un vídeo-ensayo o audiocomentario analizando una imagen fija o secuencia, utilizando planos detalle y narración propia. • Diseñar un mapa conceptual visual interactivo (herramienta digital o analógica) que conecte las cualidades formales con la semántica y el contexto histórico. • Participar en un debate o pódcast grupal donde se defienda o critique el valor estético y patrimonial de una obra, con argumentos basados en los conceptos trabajados.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que cada estudiante elija una imagen o cortometraje de una lista diversa (o proponga uno propio) para realizar el análisis, fomentando la conexión con sus intereses culturales. • Gamificar el análisis mediante un 'escape room visual': superar retos de identificación de estilos y géneros para desbloquear información histórica relevante. • Proponer la creación de un perfil de Instagram de aula donde, cada semana, un grupo publique un análisis visual breve (foto o reel) y los demás comenten aplicando los criterios aprendidos.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Ofrecer opciones para la percepción y comprensión de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar ejemplos audiovisuales en diferentes géneros (documental, ficción, experimental) acompañados de análisis guiados de su estructura narrativa, planificación y recursos técnicos. • Ofrecer tutoriales en formato video y texto con subtítulos y transcripciones sobre manejo de cámara, iluminación, sonido y edición, permitiendo consulta asíncrona. • Facilitar plantillas de guion técnico, storyboard y desglose de producción con ejemplos resueltos y anotaciones visuales que muestren distintos niveles de complejidad.
Acción y expresión	Proporcionar opciones para la acción y la expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el producto final sea un cortometraje individual o colaborativo, con formatos alternativos como animación stop-motion, videoclip, falso documental o podcast con elementos visuales. • Ofrecer diversidad de herramientas técnicas: desde cámaras de teléfono móvil hasta equipos DSLR, y software de edición libre (OpenShot, DaVinci Resolve) o de pago, según disponibilidad. • Aceptar diferentes formas de presentación del proyecto: proyección con reflexión oral, portafolio digital que documente el proceso, o memoria escrita con análisis crítico del resultado.
Implicación / motivación	Proporcionar opciones para captar el interés y mantener el esfuerzo	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el tema de su producción, vinculado a sus intereses personales, problemas sociales o propuestas creativas libres, fomentando la conexión con su entorno. • Establecer un sistema de hitos con logros o insignias por fases completadas (guion, storyboard, rodaje, edición) que permita autorregulación y refuerzo positivo. • Organizar un visionado final abierto a la comunidad educativa (familias, otros cursos) para dotar de autenticidad al producto y generar compromiso con la audiencia.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Ofrecer múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar modelos de guiones en diferentes formatos: literario, técnico y storyboard, variando la complejidad visual y textual. • Proporcionar tutoriales en vídeo, texto e infografía sobre las etapas de producción (preproducción, rodaje, postproducción) para que el alumnado acceda según su preferencia. • Usar ejemplos de productos audiovisuales reales con distinto grado de sofisticación técnica (cortometrajes, anuncios, videoclips) y analizarlos en grupo, destacando las decisiones de lenguaje audiovisual.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y de acción para la demostración de los aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el producto final sea un cortometraje, un vídeo ensayo, un videopodcast o una animación stop-motion, según las habilidades e intereses del alumno. • Posibilitar la entrega de la planificación (escaleta, guion) en formato textual, visual (storyboard) o auditivo (grabación de notas de voz), según preferencia. • Ofrecer opciones para la presentación del proyecto final: exposición oral con apoyo visual, proyección comentada o defensa escrita, todas evaluables con la misma rúbrica.
Implicación / motivación	Ofrecer múltiples formas de motivación y compromiso con el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer una lista de géneros (comedia, terror, documental, ficción) y temáticas (ecología, identidad, tecnología) para que cada grupo elija libremente su proyecto. • Dar a elegir entre distintos roles dentro del equipo (guionista, director, cámara, editor, actor) y rotarlos en la siguiente fase para explorar habilidades diversas. • Incluir la opción de realizar un proyecto individual si el alumnado prefiere no trabajar en grupo, ajustando la complejidad y la duración.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un repositorio de casos reales de análisis de audiencia en formato vídeo, texto e infografía para que el alumnado explore las características del público destinatario en distintos géneros audiovisuales. • Proporcionar plantillas de análisis de audiencia con apoyos visuales (diagramas de Venn, mapas de empatía) y versiones en audio o lectura fácil para facilitar la comprensión de los conceptos clave. • Utilizar herramientas de simulación online de audiencias (ej. Google Trends, YouTube Analytics) para que el alumnado pueda observar datos reales y contrastar hipótesis sobre el público objetivo.
Acción y expresión	Expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore un informe de público destinatario en formato de ensayo escrito, presentación multimedia o vídeo-píldora, adaptando el soporte al propósito comunicativo. • Ofrecer la opción de diseñar un perfil de audiencia (persona) mediante herramientas digitales (Canva, Genially) o analógico (collage, cartulina) y justificar oralmente o por escrito las decisiones. • Posibilitar que el alumnado prepare y exponga una propuesta de difusión para una producción concreta, eligiendo entre un pitch oral, un cartel promocional o un prototipo de campaña en redes sociales.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer que cada estudiante seleccione una producción audiovisual de su interés (película, serie, videojuego, TikTok) para analizar su público destinatario, fomentando la conexión personal con el contenido. • Plantear un rol simulado de 'consultor de audiencias' donde el alumnado deba investigar y recomendar estrategias para un cliente real o ficticio, aumentando la autenticidad de la tarea. • Ofrecer la posibilidad de trabajar en parejas o grupos pequeños con libertad para elegir el producto a analizar, estableciendo hitos y feedback intermedio para mantener el compromiso.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué decreto autonómico madrileño regula los saberes básicos de Cultura Audiovisual en 1.º de Bachillerato?

En Madrid, el currículo de Cultura Audiovisual se publica en el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen las enseñanzas mínimas y el currículo de Bachillerato. Adapta los saberes básicos del Real Decreto 243/2022 a la Comunidad de Madrid, incluyendo 92 saberes distribuidos en cuatro bloques: Imagen fija, Imagen en movimiento, Narrativa audiovisual y Medios de comunicación.

2. ¿Cómo se distribuyen las 3 horas semanales de Cultura Audiovisual a lo largo del curso en Madrid?

Con 3 horas semanales, se suele organizar en tres sesiones de 55 minutos. Una distribución común es: primer trimestre dedicado a fundamentos de la imagen fija y fotografía, segundo trimestre a imagen en movimiento y lenguaje audiovisual, y tercer trimestre a narrativa y producción de un cortometraje. Esta secuencia permite abordar los 92 saberes básicos y evaluar los 13 criterios de evaluación.

3. ¿Cuántos criterios de evaluación tiene Cultura Audiovisual en 1.º de Bachillerato en Madrid y cómo se vinculan a las competencias específicas?

La materia cuenta con 4 competencias específicas y 13 criterios de evaluación. Cada criterio se asocia a una o varias competencias y describe el desempeño observable. Por ejemplo, el criterio 1.1 (Analizar producciones audiovisuales) pertenece a la competencia específica 1. La evaluación competencial implica ponderar los criterios según su peso, sin promediar mecánicamente las pruebas.

4. ¿Qué aspectos específicos revisa la inspección educativa en la programación didáctica de Cultura Audiovisual en Madrid?

La inspección verifica que la programación recoja los 92 saberes básicos del Decreto 65/2022, que los 13 criterios de evaluación estén redactados en términos competenciales (analizar, diseñar, crear), y que la metodología integre actividades prácticas como el análisis de secuencias o la producción de storyboards. Además, exige una atención a la diversidad concreta y la coordinación con otras materias.

5. ¿Qué materiales y recursos bibliográficos se recomiendan para Cultura Audiovisual en 1.º de Bachillerato en Madrid?

Se recomiendan manuales como 'Cultura Audiovisual' de la editorial Bruño (adaptado a LOMLOE), el libro 'El lenguaje audiovisual' de J. A. García y la Guía Didáctica del Plan Audiovisual Educativo de la Comunidad de Madrid. Recursos digitales: plataforma de cine educativo 'Cine en curso', software de edición OpenShot o DaVinci Resolve, y el archivo de RTVE para análisis de noticias.

6. ¿Cómo se organiza la coordinación del departamento para Cultura Audiovisual al ser una materia con pocas horas y un solo grupo en muchos centros?

En departamentos de Dibujo o Plástica, el profesor de Cultura Audiovisual debe coordinarse con los de Dibujo Técnico y Volumen. Se recomiendan reuniones quincenales para establecer proyectos interdisciplinares, como la creación de un cortometraje que integre contenidos de imagen y diseño. También se comparten rúbricas de evaluación de análisis visual.

7. ¿Qué medidas concretas de atención a la diversidad se aplican en Cultura Audiovisual en Madrid para alumnado con dificultades de aprendizaje?

Se implementan adaptaciones no significativas: guías de visionado con preguntas guiadas, uso de storyboards visuales en lugar de escritos, y software de edición simplificado para tareas prácticas. Para altas capacidades, se proponen proyectos de análisis de tendencias audiovisuales o creación de contenidos para redes educativas. La ratio habitual de 30 alumnos permite apoyo individualizado.

8. ¿Cómo se organiza la recuperación de evaluaciones pendientes en Cultura Audiovisual en 1.º de Bachillerato en Madrid?

Al tener evaluación continua, los alumnos recuperan al superar las actividades de la siguiente evaluación. Si arrastran el primer trimestre, deben entregar un análisis de una secuencia cinematográfica y una propuesta de storyboard. A final de curso, hay una prueba global de conceptos básicos (20 saberes clave) y la defensa de un proyecto audiovisual.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 h

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo LOMLOE de Bachillerato. Dentro de él, encuentra el anexo específico de Cultura Audiovisual. Lee con atención las 4 competencias específicas, los 13 criterios de evaluación y los 27 saberes básicos organizados en 4 bloques. Toma nota de cualquier orientación metodológica o de evaluación que incluya.

Tip: No te fíes de versiones genéricas; busca el anexo de la materia en el BOE de tu CCAA, a menudo incluye orientaciones metodológicas que marcan la diferencia en la práctica.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 h

Transcribe las 4 competencias específicas (CE) y los 13 criterios de evaluación que aparecen en el decreto. Relaciona cada criterio con su CE correspondiente. Usa una tabla en procesador de texto o Excel con columnas: CE, criterio, saberes asociados (aún no los asignes, solo prepara la estructura).

Tip: Crea una tabla en Excel con columnas: CE, criterio, saberes asociados. Esto te facilitará la priorización y la distribución trimestral posterior.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 h

Con solo 3 horas semanales, selecciona qué criterios evaluarás en cada trimestre. Define los instrumentos de evaluación para cada criterio: rúbricas para análisis de productos audiovisuales, portfolio para producciones propias, cuestionarios para saberes teóricos, etc. Asegúrate de que cada CE sea evaluada al menos una vez por trimestre.

Tip: En Cultura Audiovisual, la producción práctica es clave; prioriza criterios de creación y análisis sobre los meramente conceptuales. Reserva un instrumento práctico por trimestre.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2-3 h

Distribuye los 27 saberes básicos entre los tres trimestres, respetando los 4 bloques (imagen, sonido, narrativa, producción). Procura que cada trimestre incluya saberes de todos los bloques para trabajar las CE de forma integrada. Evita concentrar demasiada teoría en el primer trimestre.

Tip: No satures el primer trimestre con teoría; deja espacio para un primer proyecto práctico que motive al alumnado. Por ejemplo, inicia con un análisis de spot publicitario.

Paso 5 · Diseñar una SdA tipo por trimestre 2 h

Para cada trimestre, plantea una situación de aprendizaje (SdA) que integre varios saberes y criterios. Por ejemplo: 1er trimestre: 'Análisis de un anuncio publicitario'; 2º: 'Creación de un cortometraje'; 3º: 'Documental social'. Cada SdA debe incluir: producto final, competencias clave trabajadas, criterios evaluados, fases y temporalización.

Tip: Diseña las SdA en colaboración con el departamento de Lengua o Plástica para fomentar la interdisciplinariedad y compartir recursos.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 h

En reunión de departamento, acuerda el peso de cada criterio en la nota final de cada evaluación y en la nota final de curso. Asegúrate de que las 4 CE tengan un peso equilibrado (aproximadamente 25% cada una). Decide también el peso de los instrumentos dentro de cada criterio (por ejemplo, 60% producto final, 40% proceso).

Tip: En reunión de departamento, acuerda que ningún criterio supere el 15% para evitar que un solo examen decida la nota. Esto favorece la evaluación continua.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 h

Incluye en la programación medidas de atención a la diversidad (DAC, adaptaciones curriculares significativas, enriquecimiento) y un plan de recuperación claro. Describe cómo se evaluarán los criterios no superados: pruebas específicas, trabajos de refuerzo, entrega de productos reelaborados. Concreta plazos y agrupa criterios afines para la recuperación.

Tip: Prepara plantillas de rúbrica adaptada y actividades de refuerzo específicas para los saberes más complejos (como el lenguaje audiovisual o la edición). Así ahorrarás tiempo durante el curso.