

Cultura audiovisual · 1.º Bachillerato ·

Navarra

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

Normativa BOE nacional aplicable

Generado 10/07/2026 23:37

4 Competencias	10 Criterios	28 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

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

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Cultura audiovisual
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Navarra
Decreto autonómico	Currículo BOE nacional aplicable
Particularidad	Navarra tiene un sistema lingüístico zonificado (vascófona, mixta, no vascófona). El decreto autonómico está en transición y se aplica el BOE nacional como referencia.

2. 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 individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de ...

TEXTO OFICIAL

Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa. Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos, y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión.

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 de forma colectiva 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 más oportunas. Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a 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 dirigirse.

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

3. Criterios de evaluación

Cultura Audiovisual

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>Confecionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las 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 convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.</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>

4. Saberes básicos

Cultura Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	A.1. Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.	
2	A.2. Principales corrientes en fotografía y cine.	
3	A.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.	
4	A.4. 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, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados. B.-Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	B.1. Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.	
2	B.2. Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.	
3	B.3. Conceptos básicos sobre iluminación.	
4	B.4. Composición para imagen fija y en movimiento.	
5	B.5. Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.	
6	B.6. Retoque digital.	
7	B.7. Funciones de la imagen audiovisual.	
8	C.-Narrativa audiovisual.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	C.1. El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.	
2	C.2. El guion técnico y el storyboard.	
3	C.3. La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.	
4	C.4. La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.	
5	C.5. El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.	
6	C.6. Los lenguajes de la televisión y la publicidad.	
7	D.-La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	D.1. Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/ fotografía, sonido, arte, postproducción.	
2	D.2. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.	
3	D.3. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.	
4	D.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.	
5	D.5. Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.	
6	D.6. Grabación de sonido, sincrónico y recreado.	
7	D.7. Principales softwares de edición no lineal.	
8	D.8. Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.	
9	D.9. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.	

5. 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 individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar ...

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>

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 podcast 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.

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.