

# Cultura audiovisual · 1.º Bachillerato · País Vasco

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

**Normativa** Decreto 82/2023, de 13 de junio

**Generado** 10/07/2026 23:30

<b>6</b> Competencias	<b>13</b> Criterios	<b>38</b> 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

<b>Materia</b>	Cultura audiovisual
<b>Curso</b>	1.º Bachillerato
<b>Comunidad Autónoma</b>	País Vasco
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 82/2023, de 13 de junio
<b>Particularidad</b>	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

### Cultura Audiovisual

#### **CE.1 · Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, a través de una mir...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, a través de una mirada consciente, curiosa, respetuosa y crítica de diversas formas de narración fotográficas y audiovisuales para ampliar su imaginario, y promover la conservación del patrimonio audiovisual.

##### **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 · Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales, reconociendo el lenguaje, ele...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales, reconociendo el lenguaje, elementos técnicos, procedimientos, contextos y la función presente en ellas, para fomentar el deleite estético, construir su identidad cultural y desarrollar una mirada sobre el mundo empática y tolerante.

##### **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 · Conocer y experimentar, con progresiva autonomía, con las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje aud...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Conocer y experimentar, con progresiva autonomía, con las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos y competencias necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, para integrarlos y utilizarlos en la planificación y realización de un proyecto.

#### **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 · Utilizar la producción audiovisual, de forma creativa y crítica, como medio de expresión, empleando su propia imagen com...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Utilizar la producción audiovisual, de forma creativa y crítica, como medio de expresión, empleando su propia imagen como un recurso, aceptándose a sí mismo y al otro, para aumentar su autoconocimiento, autoconfianza y empatía. Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos.

#### **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

**CE.5 · Realizar de forma individual o colectiva, producciones audiovisuales, diseñando las fases del proceso y seleccionando la...**

**TEXTO OFICIAL**

Realizar de forma individual o colectiva, producciones audiovisuales, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas, teniendo en cuenta sus destinatarios y adoptando criterios de sostenibilidad, para valorar las oportunidades que ofrecen, plantearse retos y construir una personalidad artística, amplia y diversa.

**CE.6 · Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado f...**

**TEXTO OFICIAL**

Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.

### 3. Criterios de evaluación

#### Cultura Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Valorar el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con curiosidad y respeto, sobre sus características y función en la sociedad, descubriendo las respuestas alternativas que generan ante un mismo interrogante.</b></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><b>Exposición oral</b></p> <p>Verbo: explicar</p>
1.2	CE.1	<p><b>Analizar críticamente diversas formas de narración fotográficas y audiovisuales, entendiendo y argumentando de forma activa y respetuosa los cambios que se han producido a lo largo de la historia, utilizando correctamente el vocabulario y la terminología específica, y valorando la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano.</b></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><b>Rubrica producción</b></p> <p>Verbo: analizar</p>
2.1	CE.2	<p><b>Comparar narraciones audiovisuales de diferentes sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas, facilitando su respeto a la libertad de expresión y la comprensión del otro.</b></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><b>Rubrica producción</b></p> <p>Verbo: diseñar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p><b>Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas y producciones audiovisuales, identificando los lenguajes y elementos técnicos, los contextos en los que se han creado y la intencionalidad de sus mensajes, valorando el deleite estético y la mirada empática y tolerante sobre el mundo.</b></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><b>Examen escrito</b></p> <p>Verbo: <b>evaluar</b></p>
3.1	CE.3	<p><b>Experimentar e innovar, con progresiva autonomía, en el proceso de la producción audiovisual, planificandola de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.</b></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><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>organizar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Realizar una producción audiovisual de manera creativa, utilizando correctamente y de forma innovadora los medios y habilidades necesarios y buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>planificar</b></p>
4.1	CE.4	<p><b>Desarrollar propuestas de trabajo audiovisual con una intención expresiva y comunicativa personal y creativa, asumiendo el error como oportunidad de mejora e integrando en su ejecución la autocrítica y la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</b></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><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>justificar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p><b>Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>seleccionar</b></p>
5.1	CE.5	<p><b>Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con la cultura audiovisual, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</b></p>	
5.2	CE.5	<p><b>Planificar una producción audiovisual sostenible, asumiendo responsabilidades, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa, comprendiendo los retos planteados y la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.</b></p>	
5.3	CE.5	<p><b>Crear una producción audiovisual sostenible individual o grupal, abierta y colaborativa, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado que amplíe su personalidad artística.</b></p>	
6.1	CE.6	<p><b>Exponer el resultado final de una producción audiovisual, utilizando de manera crítica, segura y responsable las herramientas digitales, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.</b></p>	
6.2	CE.6	<p><b>Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</b></p>	

## 4. Saberes básicos

### Cultura Audiovisual

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Afianzamiento del pensamiento creativo divergente y crítico.	
2	Valoración de la diversidad como fuente de riqueza cultural y artística.	
3	Promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico El medio audiovisual como herramienta de conocimiento de la sociedad despojada de prejuicios y tolerante.	
4	Desarrollo del deleite estético y el espíritu emprendedor e importancia de la innovación.	
5	Afianzamiento del autoconocimiento, autonomía, autocrítica, humildad y la comprensión del otro.	
6	Reconocimiento del error como forma de mejora y aprendizaje.	
7	Identificación de profesiones, oportunidades vinculadas con la cultura audiovisual.	
8	Responsabilidad y toma de decisiones.	
9	Empatía y valoración de diferentes puntos de vista.	
10	Utilización de manera crítica, segura y responsable de herramientas digitales, respetando la protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Definición.Percepción visual.Desarrollo,función y clasificación.	
2	Sintaxis visual y elementos de la imagen.	
3	Equilibrio entre plano e imagen. Elementos dinámicos. Tamaño, formato, escala y proporción.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Orígenes de la fotografía y el cinematógrafo: pioneros/as en los avances tecnológicos y en el establecimiento de las formas lingüísticas en ambos medios.	
2	Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos/as representantes.	
3	Diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.	
4	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.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.	
2	Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.	
3	Conceptos básicos sobre iluminación.	
4	Composición para imagen fija y para imagen en movimiento. Simbología y psicología del color. Uso por los/as grandes fotógrafos/as y cineastas.	
5	Retoque digital.	
6	Funciones de la imagen audiovisual.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.	
2	Guión técnico y el storyboard .	
3	Puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.	
5	Montaje y postproducción. Evolución y gramática.	
6	Los lenguajes de la televisión y la publicidad F .Producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.	
7	Equipos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/ fotografía, sonido, arte, postproducción.	
8	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	Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.	
11	Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.	
12	Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.	
13	Introducción a los softwares de edición no lineal.	
14	Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.	
15	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

Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, a través de una mirada consciente, curiosa, respetuosa y crítica de diversas formas de narración fo...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>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.</p> <p><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></p>
2	En proceso	50-69%	<p>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.</p> <p><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></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>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.</p> <p><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></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>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.</p> <p><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></p>

**CE.2 · 25 %****Rubrica produccion**

Analizar sin prejuicios diversas imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales, reconociendo el lenguaje, elementos técnicos, procedimientos, contextos y la función presente en ellas, 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**

Conocer y experimentar, con progresiva autonomía, con las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos y competencias necesarios e incorporando las...

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 (enfoco, 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**

Utilizar la producción audiovisual, de forma creativa y crítica, como medio de expresión, empleando su propia imagen como un recurso, aceptándose a sí mismo y al otro, para aumentar su autoconocimiento...

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
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Incluir líneas de tiempo interactivas de la fotografía y el cine, con enlaces a ensayos visuales y comentarios de audio que contextualicen hitos históricos.</li><li>• Proporcionar mapas visuales (esquemas o infografías) que relacionen conceptos clave (encuadre, iluminación, plano, montaje, género) con ejemplos concretos anotados.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples medios de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborar un vídeo-ensayo o audiocomentario analizando una imagen fija o secuencia, utilizando planos detalle y narración propia.</li><li>• Diseñar un mapa conceptual visual interactivo (herramienta digital o analógica) que conecte las cualidades formales con la semántica y el contexto histórico.</li><li>• 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.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Gamificar el análisis mediante un 'escape room visual': superar retos de identificación de estilos y géneros para desbloquear información histórica relevante.</li><li>• 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.</li></ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Ofrecer opciones para la percepción y comprensión de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar ejemplos audiovisuales en diferentes géneros (documental, ficción, experimental) acompañados de análisis guiados de su estructura narrativa, planificación y recursos técnicos.</li> <li>• Ofrecer tutoriales en formato video y texto con subtítulos y transcripciones sobre manejo de cámara, iluminación, sonido y edición, permitiendo consulta asíncrona.</li> <li>• Facilitar plantillas de guion técnico, storyboard y desglose de producción con ejemplos resueltos y anotaciones visuales que muestren distintos niveles de complejidad.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar opciones para la acción y la expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar opciones para captar el interés y mantener el esfuerzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Establecer un sistema de hitos con logros o insignias por fases completadas (guion, storyboard, rodaje, edición) que permita autorregulación y refuerzo positivo.</li> <li>• Organizar un visionado final abierto a la comunidad educativa (familias, otros cursos) para dotar de autenticidad al producto y generar compromiso con la audiencia.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Ofrecer múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar modelos de guiones en diferentes formatos: literario, técnico y storyboard, variando la complejidad visual y textual.</li> <li>• Proporcionar tutoriales en vídeo, texto e infografía sobre las etapas de producción (preproducción, rodaje, postproducción) para que el alumnado acceda según su preferencia.</li> <li>• 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.</li> </ul>

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

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## 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.