

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B1	A. Cultura audiovisual.	
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B2	B. Preproducción	
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B3	C. Producción	
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.CCAAU.B4	D. Montaje y postproducción	
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

1	Unidad de Programación: CULTURA AUDIOVISUAL.		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B1.SB1	Impacto social.		
	2.CCAAU.B1.SB2	Gestión de proyectos audiovisuales.		
	2.CCAAU.B1.SB3	Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.		
	2.CCAAU.B1.SB4	El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.		
	2.CCAAU.B1.SB5	Derechos de autor.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.		8	
	2.CCAAU.CE1.CR1	Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	33	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE1.CR2	Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	33	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE1.CR3	Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	33	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.		8	
	2.CCAAU.CE2.CR1	Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	50	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE2.CR2	Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	50	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: PREPRODUCCIÓN.		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B2.SB1	La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.		
	2.CCAAU.B2.SB2	Fases de la producción audiovisual.		
	2.CCAAU.B2.SB3	Elementos formales de la fotografía y el audiovisual.		
	2.CCAAU.B2.SB4	Encuadre y composición.		
	2.CCAAU.B2.SB5	Planificación y angulación.		
	2.CCAAU.B2.SB6	Movimientos de cámara.		
	2.CCAAU.B2.SB7	Narrativas. El lenguaje audiovisual.		
	2.CCAAU.B2.SB8	Guión literario, guión técnico y storyboard.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		16	
	2.CCAAU.CE3.CR1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	33	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE3.CR2	Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	66	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		8	
	2.CCAAU.CE4.CR1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	66	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE4.CR2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	33	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: PRODUCCIÓN.		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.CCAAU.B3.SB1	El proyecto fotográfico. Iluminación.		
	2.CCAAU.B3.SB2	Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.		
	2.CCAAU.B3.SB3	Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.		
	2.CCAAU.B3.SB4	Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.		16	
	2.CCAAU.CE5.CR1	Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	25	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE5.CR2	Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	50	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE5.CR3	Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	25	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.		25	
	2.CCAAU.CE6.CR1	Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	16	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE6.CR2	Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	33	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE6.CR3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	33	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE6.CR4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	16	MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN.			Ordinaria	
	Saberes básicos:				
	2.CCAAU.B4.SB1	Edición de fotografía. Fotomontaje.			
	2.CCAAU.B4.SB2	Edición de vídeo. El montaje.			
	2.CCAAU.B4.SB3	Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.			
	2.CCAAU.B4.SB4	Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación			%	Cálculo valor CR
2.CCAAU.CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.			16	
	2.CCAAU.CE7.CR1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.		50	MEDIA PONDERADA
	2.CCAAU.CE7.CR2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y 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.		50	MEDIA PONDERADA



1. INTRODUCCIÓN SOBRE LA MATERIA

El proyecto que presentamos aquí se organiza de acuerdo con los elementos curriculares propuestos en el currículo oficial, siguiendo las directrices de la **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)** y la normativa que la desarrolla.

Nos hemos basado para la realización de esta Programación Didáctica en el **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Bachillerato**, en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, determina la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A nivel regional seguimos las instrucciones del **Decreto 83/2022 de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha**.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un *¿saber hacer?* que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Así, para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias específicas que concretan los saberes básicos dentro de cada materia, y la vinculación de éstas con las habilidades prácticas o destrezas que las integran dentro de unas determinadas Situaciones de aprendizaje.

El real decreto indica que los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

También seguimos la norma dictada por la **Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha. Artículo 8: Programaciones didácticas**

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte, arte digital, etc.), permita que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

En consecuencia, los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión de los proyectos y creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades expresivas, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, uno audiovisual o uno sonoro. Fomentando una postura creativa, abierta y favorable, con actitud de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos.; y por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

Con ellos, se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

2. INSTRUMENTOS Y CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado. Más allá de los aspectos técnicos, la composición fotográfica es la base de la cinematográfica, que simplemente le aporta movimiento y tiempo. Así pues, desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía y del audiovisual, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor ambas, desde un enfoque globalizador, basado en el análisis de su evolución, que le permitirá descubrir la amplia tipología de narraciones audiovisuales, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará, a su vez, en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen.

El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello, deberá comenzar por el que le sea más cercano y útil para construir su identidad, enriqueciéndola paulatinamente con las aportaciones del patrimonio universal al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Entre el videoarte propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un *youtuber*, los formatos televisivos, o la producción industrial de un largometraje de ficción, las enormes diferencias existentes implican, sobre todo, a los medios de producción, los canales de difusión y el público receptor. Todas estas posibilidades se sirven, de maneras muy diferentes, de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual.

Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar y planificar sus producciones audiovisuales, de manera rigurosa, desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantea.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy, resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos compleja que la del audiovisual estándar.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número posible de herramientas digitales, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, aprendiendo a evaluar las reacciones de los receptores de su obra de manera respetuosa y autocrítica.

Durante cada proceso de creación, el alumnado determinará qué métodos de producción son idóneos para cada tipo de producto audiovisual y analizará las distintas reacciones que provoca en el público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Observación directa en el aula: trabajo en aula, colaboración entre grupos, aporte del mínimo material necesario, presentación en tiempo de las tareas, puntualidad, asistencia;

Pruebas escritas donde valorar la adquisición de una cultura audiovisual.

Trabajos prácticos; individuales y grupales.

Trabajos teóricos: donde se recoja información y arroje resultados de búsqueda de información, contrastándola y sabiendo decidir entre los diferentes resultados propuestos.

En la evaluación final del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las Competencias clave previstas en el Perfil de salida, especificado en las Competencias específicas, criterios e indicadores de evaluación.

Tras la valoración de los distintos registros de evaluación, la calificación del alumnado, tendrá un valor numérico comprendido entre **1 y 10**, considerándose aprobado una nota igual o superior a **5**.

Se aplicará el sistema de redondeo aprobado en el centro por la Comisión de Coordinación Pedagógica y que consiste en redondear al número entero más cercano, es decir hasta el 0.49 al número inferior y a

partir del 0,5 al número superior, excepto en el intervalo a partir del 4,5 que se considerará 4.

De todo se informará a los alumnos desde principio de curso, como a lo largo del curso, en especial de las posibles modificaciones o decisiones respecto al proceso de enseñanza, con una finalidad de mejora.

PROCEDIMIENTOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES:

Las pruebas de recuperación de los contenidos no superados se realizarán en la siguiente evaluación salvo en la tercera que serán en ese mismo trimestre. Aun así, podrá haber evaluaciones, aparte del señalado de la tercera, en el que alguna o algunas de las pruebas de recuperación se puedan realizar en la propia evaluación. El número y tipo de pruebas utilizadas en la recuperación serán todas las necesarias para compensar los contenidos no superados

La calificación que figurará tras la realización de las pruebas de recuperación de aquellos alumnos que necesiten hacer uso de la misma será la correspondiente al actualizar la evaluación de los Criterios de Evaluación no superados, introduciendo su debida ponderación junto con la del resto del proceso anual con el resto de aprendizajes ya adquiridos. Tendrá que ser superior a 5 para que la materia se considere superada.

Tanto el momento de aplicación como el tipo de las actividades de recuperación quedan condicionados por los motivos del suspenso. Las posibles actividades a realizar serán:

- ¿ Pruebas escritas teórico- prácticas
- ¿ Pruebas prácticas
- ¿ Elaboración de trabajos, progresiones, programaciones, etc.
- ¿ Cualquier actividad que el profesor crea adecuada en función de los motivos del suspenso

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EXTRAORDINARIA:

La calificación que figurará en la convocatoria extraordinaria de aquellos alumnos que necesiten hacer uso de la misma será la correspondiente al actualizar la calificación obtenida por el alumno en los Criterios de evaluación no superados, introduciendo su debida ponderación junto con la del resto del proceso anual en el resto de aprendizajes ya adquiridos. Tendrá que ser superior a 5 para que la materia se considere superada.

Recordar que, en función de distintas variables referidas a los contenidos que no hayan sido superados en una evaluación se deberá realizar la recuperación de todos los contenidos impartidos en el trimestre o sólo de los que no hayan sido superados por el alumno/a.

PROCEDIMIENTOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES:

No procede.

3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDACTICAS Y ORGANIZATIVAS

Las sesiones lectivas se desarrollarán por dos vías, la teoría, en clases donde se proyectarán los contenidos que se irán trasladando al alumnado con el cual se va a ir comentando los conceptos, y la práctica, donde trabajarán por grupos aplicando los conceptos en producciones propias.

4. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Instalaciones y aulas de referencia para este curso:

- Aula MAC.
- Aula ATECA.

Materiales curriculares utilizados:

- Textos de creación del profesorado de la materia.

Recursos didácticos y digitales:

- Material tecnológico del centro educativo (cámaras, fondo croma, micrófonos, focos)
- Diferentes aplicaciones (inshoot, Imovie, stop motion studio, filmora, davinci)

5. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Visita a los estudios de la televisión autonómica o nacional.

Visita al Museo Reina Sofía.

Participación en concursos.

6. INCLUSIÓN EDUCATIVA

El alumnado que requiera medidas de aula que garanticen la personalización del aprendizaje, medidas individualizadas y/o extraordinarias de inclusión educativa recibirá la respuesta educativa adecuada a sus características. Se planificará de manera adaptada a cada escenario de aprendizaje contando con el Departamento de Orientación, y adaptando estas atenciones a los sistemas a distancia y a las características del alumnado.

De sobra está justificada esta INCLUSIÓN EDUCATIVA en el proceso de programación, pero curricularmente su presencia se plasma EN NUESTRO MARCO REGIONAL SOBRE INCLUSIÓN: *El Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha* y en la *Resolución de 26/01/2019, de la Dirección General de Programas, Atención a la Diversidad y Formación Profesional, por la que se regula la escolarización de alumnado que requiere medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa.*

B) Actuaciones para la atención a la diversidad

En nuestro grupo-clase, una vez efectuada la evaluación inicial, no se han detectado necesidades de apoyo específico, lo que no impide que puedan aparecer posibles necesidades a lo largo del proceso, siendo por ello necesario planificar medidas de atención a la diversidad, con recursos y medidas pensadas para atenderlas. .

Planteamos las siguientes medidas generales:

- Adaptarnos a la situación del alumno, según su capacidad e interés, siguiendo su ritmo de aprendizaje, y siendo flexible con la temporalización programada.
- Adaptar la metodología y los recursos didácticos, acordes con sus habilidades, y que resulten motivadoras, para lo que serán básicas las TIC, que nos permiten adaptarnos a diferentes intereses y necesidades y que el alumno pueda desarrollar al máximo sus posibilidades
- Diseñar actividades que respondan progresiva y gradualmente al ritmo de aprendizaje del alumnado, introduciendo *actividades de refuerzo de ampliación*:
Adaptar los tiempos previstos para cada contenido y actividad. Pueden ir entregando cada tarea a medida que la hagan, de forma que podamos adaptarlo sobre la marcha, y *aplicar, en su caso, actividades de refuerzo* que simplifique su contenido *o de ampliación*.
- Acomodar las técnicas e instrumentos de evaluación a sus necesidades.

Todo ello con la máxima normalización y en el marco de las medidas de *Atención a la Diversidad acordadas por el departamento*, considerando los criterios de Atención a la Diversidad establecidos por el Dpto. de Orientación para el alumnado de ciclos formativos del centro, que entre otras finalidades pretende prevenir las dificultades de aprendizaje, asegurar la coherencia, el progreso y la continuidad en la intervención educativa y ayudar a la socialización y autonomía de los alumnos, desde una escuela inclusiva.

MEDIDAS ALUMNADO REPETIDOR.

- Revisión de necesidades de apoyo, refuerzo, inmersión lingüística.
- Revisión de su posicionamiento en el aula y metodologías aplicadas

MEDIDAS PARA LA MEJORA DE LA TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

No procede.

7. INCLUSIÓN DE OTROS PROYECTOS DE CENTRO

PLANES Y PROYECTOS DE CENTRO. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

- PLAN DE LECTURA. Lectura y escritura de guiones técnicos y narrativos. Realización de Story board..
- PROGRAMA BILINGÜE. Terminología de otros idiomas en aplicaciones, programas, autores...
- PLAN DE IGUALDAD Y CONVIVENCIA. Conmemoración de diferentes efemérides. Análisis de obras de autoría femenina. Estudio de producciones audiovisuales en países en desarrollo.
- PLAN DE DIGITALIZACIÓN. La propia materia se presta de manera obligada a la digitalización del alumnado en cada situación de aprendizaje.
- PROYECTO DE INNOVACIÓN. La propia materia se presta de manera obligada a la digitalización y a la creación artística, por ende al STEAM del alumnado en cada situación de aprendizaje.

8. PROPUESTAS DE MEJORA Y CAMBIOS CON RESPECTO A LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO PASADO.

Adecuación de la elaboración de los documentos programáticos en el formato requerido por la Administración competente.

Revisión de las ponderaciones relacionadas con los criterios de la evaluación.