



Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

CINE Y VÍDEO

2º de Bachillerato de Artes

Información para alumnos/as

ÍNDICE

A)	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	1
B)	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	7
C)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	13

A) Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:

Para los alumnos y alumnas que han cursado Cultura Audiovisual en primero, se les da la opción de continuar con sus estudios de todos elementos relacionados con la imagen en movimiento a través de esta asignatura. Facilitarles un conjunto de productos y tecnologías que ayudan a difundir mensajes a través de audio e imágenes, entre las que sobresalen de manera especial el cine y el vídeo. El lenguaje cinematográfico va más allá del propio medio, mimetizándose con otros lenguajes, compartiendo elementos con el medio vídeo. En el ámbito tecnológico, lo digital ha supuesto un cambio impresionante en la manera de entender estos dos sistemas de producción y tratamiento de imágenes. Así, nos encontramos con que largometrajes, cortometrajes, documentales, vídeo arte, vídeo clips, trabajos vídeo de realidad virtual, etc., basados en la imagen en movimiento, que junto a los lenguajes que se apoyan en la imagen fija forman parte de este gran conjunto que entendemos como cultura audiovisual.

Podemos entender entonces el cine y el vídeo como medios para la creación y difusión de ideas, sentimientos y sensaciones comunicativas, pero también es una forma de patrimonio que es necesario conservar y hacer que llegue a las generaciones

venideras. La creación audiovisual forma parte esencial de la expresión artística contemporánea y de la comunicación mediática actual. El desarrollo tecnológico a partir de lo digital ha provocado un cambio inimaginable hace unos años en estos dos procesos de trabajo con imágenes y sonidos.

La digitalización y el auge de Internet no solo nos permiten encontrar nuevas formas de relacionarnos con el cine y el vídeo si no que han hecho que aparezcan nuevas maneras de expresión con imágenes dentro de estos medios. Por otro lado, tan importante como la creación de contenido y la conservación de este patrimonio es el desarrollo de la capacidad crítica a la hora de enfrentarse a él. La formación en el lenguaje cinematográfico y vídeo gráfico es clave, el desarrollo de capacidades críticas ante productos audiovisuales no solo te ayuda a evaluar su calidad o verdad, sino que también fomenta la capacidad para crear nuevas obras a partir de los conocimientos adquiridos con todo lo visto y oído, ayudando, entre otras cosas a crear y crear productos de mayor calidad técnica, estética y poética.

La adquisición de conocimientos en cine y vídeo es fundamental para formar personas mejores, que amen su patrimonio cultural audiovisual y para ampliar conocimientos sobre formas de realización de proyectos audiovisuales.

El cine y el vídeo son desde su aparición se han convertido en dos manifestaciones culturales fundamentales para la creación y la comunicación dentro del abanico de posibilidades que ofrece la cultura audiovisual, y además, absolutamente necesarios en la sociedad actual condicionada por la imagen. Un acercamiento al lenguaje del cine y del vídeo pasa por varias fases como la realización de un guion, grabación, sonorización, composición musical, edición, postproducción, etc. Nos encontramos por lo tanto con la necesidad de tener que realizar un trabajo en equipo, es necesaria la colaboración y la toma de decisiones conjunta, lo que implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos. Igualmente, la práctica audiovisual pone en marcha el pensamiento creativo y divergente del alumnado, propiciando el desarrollo de los valores y el de su identidad personal.

Para empezar a crear un lenguaje propio con estos medios audiovisuales se debe realizar por parte del alumnado un trabajo de investigación y documentación a través del visionado de aquellas película y trabajos vídeo que han pasado a formar parte del legado cinematográfico universal.

El visionado y análisis de películas de diferentes géneros y épocas les acercará a conocer el patrimonio cinematográfico y entender los vínculos que existen con otras disciplinas artísticas.

Todo lo anterior toma como punto de partida las competencias específicas que enlazan con las de Cultura Audiovisual de primero de bachillerato.

Los saberes básicos están estructurados en cuatro bloques:

- . Características de la producción audiovisual,
- . Grabación y tratamiento de la imagen en movimiento,
- . Integración de sonido e imagen en la creación cinematográfica y vídeo,
- . Análisis de la imagen cinematográfica.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia, es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje del cine y del vídeo, utilizando todos los medios disponibles, que podrán abarcar desde cámaras digitales semi profesionales, teléfonos móviles y todo el equipamiento propio de una producción audiovisual que del que se dispone en el centro. Las situaciones de aprendizaje deben ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta las áreas de interés, las referencias culturales y el nivel de desarrollo del alumnado. Además, habrán de incluir contenidos transversales referidos a la creación de proyectos sostenibles, y a la seguridad en el desempeño de las tareas, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Su complejidad debe aumentar gradualmente y puede requerir la participación simultánea en diversas tareas, además de contribuir a desarrollar actitudes de apertura, respeto y afán de superación y mejora. Dado que toda producción cinematográfica adquiere verdadero sentido cuando es mostrada y compartida en público, así se hará con los proyectos que se emprendan en la materia, facilitando que el alumnado no solo sea espectador de las producciones ajenas, sino que lo sea también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la inteligencia emocional, la humildad, la autoconfianza, la socialización, y la madurez emocional, personal y académica.

En la actualidad es necesario realizar un análisis del impacto sociocultural de las producciones audiovisuales, inmersas en redes sociales, internet, plataformas de contenidos, etc. Educando u orientando en un consumo responsable, y siendo consciente de los peligros que se corren. Prevención sobre contenidos inadecuados.

El trabajo con medios relacionados con la imagen y el sonido, y su posterior difusión, está relacionado de forma directa con el trabajo en equipo, interdisciplinar y que conecta distintos ámbitos creativos, herramientas muy potentes para comunicar y crear ideas puesto a disposición de las alumnas y alumnos.

La materia *Cine y Vídeo* contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato de la siguiente manera:

- **Competencia en comunicación lingüística [CCL]:** La materia contiene una terminología nueva y muy específica en cada uno de los oficios que componen cada uno de estos medios comunicativos. Los oficios del cine se desarrollan en equipo, por diferentes gremios (guionista, cámaras, sonidistas, vestuario, maquillaje, iluminación, construcción de decorados, microfonistas, producción, postproducción, etc.) La expresión oral y escrita es imprescindible y consigue el conocimiento del lenguaje técnico usado por todos los participantes en el rodaje, para favorecer el trato respetuoso y colaborativo con los otros, fundamental en el desarrollo de cualquier trabajo, fuera y dentro del aula. Por otro lado, el guion literario y técnico nacen de un texto original o adaptado de un libro. Es por lo tanto una materia muy interesante para el acercamiento a estos documentos desde un lugar mas motivante.
- **Competencia plurilingüe [CPL]:** Se potencia con la búsqueda y tratamiento de la información, que implica utilizar distintas lenguas, respetando la diversidad lingüística y cultural con el objetivo de fomentar la convivencia democrática y respetuosa, sobre todo a través del visionado de películas en versión original y el uso de la propia tecnología cinematográfica, generalmente con toda la información en inglés.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería [STEM]:** El propio nombre de la materia optativa nos remite de forma directa al ámbito tecnológico, todas las acciones realizadas en un escenario tienen un alto componente técnico. Tecnología para la edición y reproducción de sonido y la iluminación, para la realización de una película, para la construcción de escenografía. Acciones sometidas a cálculos matemáticos continuos. El cálculo de la duración del documento, el metraje, cada pagina de un guion se corresponde con un segundo de metraje, a partir de aquí calcular cuanto material grabado es necesario para realizar un corto, un largo, un vídeo clip, documental, etc.
- **Competencia digital [CD]:** Todas las herramientas utilizadas en los procesos audiovisuales, incluido el cine y el vídeo, han sufrido un cambio muy fuerte de digitalización, tanto en el uso de software específico para el tratamiento del sonido, imagen y la luz como en los trabajos previos de realización del guion y durante la el rodaje y la grabación de imágenes. Así se dota a los alumnos y a las alumnas de habilidades y destrezas prácticas en el uso de programas para

la edición del sonido y la imagen, de escritura de guion usando herramientas digitales. Para la creación y diseño de una producción cinematográfica, uso de programas de diseño de decorados, de storyboard, animación 2D y 3D y planos técnicos necesarios para comunicar a los distintos profesionales las intenciones creativas y estéticas del documento audiovisual.

- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** La propia dinámica y estructura del rodaje de una película facilita la realización de proyectos individuales y en grupo, que nos lleven a seguir aprendiendo fuera del espacio educativo, aprendiendo a gestionar el tiempo de realización, ejecución y los recursos necesarios.
- **Competencia ciudadana [CC]:** La propia filosofía de la materia permite reflexionar sobre los valores cívicos de nuestra propia sociedad, las estructuras que la componen y cómo se interrelacionan. El visionado y análisis crítico de películas sobre temas relacionados con los valores cívicos, la igualdad de género, la diversidad cultural, la sostenibilidad ambiental y la solidaridad permite realizar un trabajo de concienciación sobre cada uno de estos aspectos tan importantes para la sociedad.
- **Competencia emprendedora [CE]:** Estudio de las posibilidades económicas que ofrece cualquiera de los oficios relacionados con la producción de una película, dándose el caso de la alta demanda existente en la actualidad de técnicos y técnicas vinculados al cine y las series con la aparición de las plataformas digitales. Por medio del estudio de todas las partidas económicas que se contemplan para llevar a cabo el rodaje, se familiariza a los alumnos y alumnas con el mundo profesional y se les muestra las posibles salidas que existen.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CEC]:** El gran potencial creativo, expresivo y comunicativo de las artes escénicas es una herramienta clave para la comprensión de la identidad como individuos dentro de la sociedad, facilitador de la diversidad cultural y la importancia que tiene la cultura y la creación artística en la construcción de sociedades mejores.

Competencias específicas y su contribución a los descriptores del Perfil de salida:

1. Generar y perfeccionar ideas sobre los lenguajes del cine y del vídeo, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia de estos, para desarrollar la creatividad y

aprender cómo funcionan la industria del cine a través del estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCEC1, CCEC2, CCL1, CCL2, STEM2, CD1.

2. Realizar trabajos, individuales o colectivos estudiando las características expresivas y comunicativas del cine y del vídeo, asumiendo diferentes funciones, reflexionando sobre los diferentes géneros, sus particularidades y los medios usados en cada caso, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.
3. Tratar correctamente la documentación que se genera en una producción de cine (sinopsis, guion literario y técnico, guion de producción), seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción por parte del público. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.
4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas especialistas, incluido el público receptor, para evaluar el resultado final del trabajo, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en los visionados. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.

5. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.
6. Tratar correctamente la documentación técnica de una propuesta de cine, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

B) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:

Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia (según el *Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*) **se organizan en siete unidades didácticas que se exponen a continuación:**

Criterios de evaluación y saberes básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 1: Características de la producción audiovisual.
Competencia específica 1: Generar y perfeccionar ideas sobre los lenguajes del cine y del vídeo, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia de estos, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funcionan la industria del cine a través del estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCEC1, CCEC2, CCL1, CCL2, STEM2, CD1.

Criterios de evaluación:

1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje del cine y el vídeo, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia.

1.2 . Analizar las cualidades expresivas, formales y significativas de las producciones cinematográficas en cada uno de los formatos y géneros, dentro del contexto cultural en el que se generaron.

Competencia específica 3:

Tratar correctamente la documentación que se genera en una producción de cine (sinopsis, guion literario y técnico, guion de producción), seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción por parte del público. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de producto audiovisual que se va a realizar y el de público al que se dirige.

Saberes básicos:

- Orígenes del cine. La industria cinematográfica.
- Orígenes del vídeo. La creación de un lenguaje audiovisual nuevo.
- Conocimiento de los géneros cinematográficos y del vídeo arte.
- Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.
- Técnicas narrativas que configuran el cine como lenguaje.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en pequeño grupo.
- Aula invertida (flipped classroom).

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

Grabación y tratamiento de la imagen en movimiento.

Competencia específica 2:

Realizar trabajos, individuales o colectivos estudiando las características expresivas y comunicativas del cine y del vídeo, asumiendo diferentes funciones, reflexionando sobre los diferentes géneros, sus particularidades y los medios usados en cada caso, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

Competencia específica 3:

0. Tratar correctamente la documentación que se genera en una producción de cine (sinopsis, guion literario y técnico, guion de producción), seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción por parte del público. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.1. Diseñar producciones de cine o de vídeo 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.

2.3. Grabar, editar, y postproducir un trabajo audiovisual de cine o de vídeo creativos que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un guion elaborado a partir de un texto propio o existente.

Criterios de evaluación:

3.1. Investigar los efectos que genera de la tecnología digital aplicada a la grabación y edición de imágenes en un trabajo cinematográfico y como afecta al resultado final del trabajo.

Saberes básicos:

- Aproximación al guion cinematográfico.

- Proceso de producción audiovisual.
- Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.
- Edición y postproducción de documentos multimedia.
- Elementos creativos que conforman el lenguaje y la narrativa cinematográfica y videográfica.
- Elementos técnicos que intervienen en un rodaje.
- Los efectos en la historia del cine y el vídeo: La noche americana, la doble exposición, el croma, y en la edición digital.
- Iniciación las tecnologías actuales software y hardware aplicados al estudio y trabajo en el cine.

-

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

Integración de sonido e imagen en la creación cinematográfica y vídeo.

Competencia específica 5:

2. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia específica 6:

3. Tratar correctamente la documentación técnica de una propuesta de cine, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

- 5.1. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las

producciones audiovisuales.

5.2. Realizar un trabajo cine o vídeo creativos, utilizando correctamente los medios técnicos, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Criterios de evaluación:

6.1. Demostrar manejo y soltura en el uso de diferentes fuentes para la obtención de información relacionada con el cine o la producción en vídeo.

6.2. Valorar la importancia de los bancos de datos e información cinematográficas como las filmotecas o videotecas como imprescindible para preservar el patrimonio cultural audiovisual.

Saberes básicos:

- Acercamiento a la tecnología del sonido y su utilización en el medio cinematográfico.
- Características técnicas del sonido.
- La grabación del sonido: Tipos esenciales de micrófonos.
- La grabación y difusión musical.
- La relación perceptiva entre imagen y sonido.
- La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen.
- Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.
- La banda sonora en el cine español.
- Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: pequeños grupos.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4: Análisis de la imagen cine y vídeo.	
Competencia específica 1: <p>Generar y perfeccionar ideas sobre los lenguajes del cine y del vídeo, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia de estos, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funcionan la industria del cine a través del estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCEC1, CCEC2, CCL1, CCL2, STEM2, CD1.</p>	
<u>Criterios de evaluación:</u> <p>1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje del cine y el vídeo, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia.</p> <p>1.2 . Analizar las cualidades expresivas, formales y significativas de las producciones cinematográficas en cada uno de los formatos y géneros, dentro del contexto cultural en el que se generaron.</p>	
Competencia específica 4: <p>1. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas especialistas, incluido el público receptor, para evaluar el resultado final del trabajo, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en los visionados. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicia planteada, en su caso, posibles aportaciones de mejora. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.</p>	
<u>Criterios de evaluación:</u> <p>4.1. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del uso del lenguaje, el formato y los medios técnicos utilizados, así como los medios para la muestra de los trabajos.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de películas de cine. La estructura cinematográfica. Estudio del espacio y el tiempo fílmico. - Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. - Estética del cine contemporáneo. 	

- La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Aula invertida (flipped classroom).

Distribución temporal de estas unidades didácticas y número de sesiones de cada unidad:

Presentación de la asignatura – 2 sesión

Se van alternando contenidos y saberes básicos de dos unidades didácticas, la presentación de las mismas no es lineal.

Primera evaluación:

Unidad 1 - 8 sesiones

Unidad 2 - 17 sesiones

Unidad 4 - 4 sesiones

Segunda evaluación:

Unidad 1 - 3 sesiones

Unidad 2 - 10 sesiones

Unidad 3 -14 sesiones

Tercera evaluación:

Unidad 2 - 5 sesiones

Unidad 3 - 13 sesiones

Unidad 4 - 10 sesiones

La temporalización se presenta a modo de orientación, dependiendo de las particularidades del curso.

Debido al tipo de contenidos y saberes, las unidades no pueden trabajarse de forma estanca, viéndose repartidas a lo largo de todo el curso.

C) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:

Al comienzo del curso se realiza una toma de contacto con el grupo a través de la realización de una serie de actividades destinadas a ver los conocimientos previos y sus destrezas. Si la elección de la asignatura se ha realizado vinculada a sus

motivaciones personales con respecto al sentido de la materia, los resultados y el interés por la misma van a ser buenos. Los resultados obtenidos nos ayudarán a diseñar el ritmo de trabajo y la adaptación al grupo.

De forma periódica se realizarán seguimientos a trabas de cuestionarios cuyos indicadores estén planteados para valorar el desarrollo del proceso de aprendizaje: las actitudes en la interacción entre alumnos, la adquisición de hábitos en la realización de los proyectos, su autonomía y el esfuerzo.

Se realizará un seguimiento de forma individualizada de los alumnos y alumnas, su relación con el grupo e interacción con el profesor. Este aspecto es fundamental ya que la asignatura es fundamentalmente práctica, teniendo mucha importancia la capacidad de trabajar en equipo, teniendo que desarrollar un rol muy concreto en muchas ocasiones dentro del mismo.

Para ello se recurrirá a actividades escritas (creación de guiones literarios, desarrollo de una idea, etc.) proyectos cinematográficos y de vídeo (sinopsis, story board, realización de dibujos, captura de imágenes, guion técnico), proyección y presentación de los trabajos, etc.

Para valorar las actividades de evaluación y por tanto, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación:**

- **Diálogo individual y de grupo:** sirven para la evaluación previa de algunos contenidos a desarrollar, así como para detectar la adquisición de forma individual y del grupo, de algunos de los contenidos necesarios para avanzar en el proceso de aprendizaje.
- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de las actividades, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.
- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** también en ocasiones, será el propio alumnado el que tenga que autoevaluar sus actividades, lo que proporciona al alumno conciencia de sus logros y refuerza su capacidad crítica.
- **Diario de clase del profesor:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

Criterios de calificación:

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se

emplearán una o varias actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.

- La **calificación de cada evaluación (*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.
- Se especifican a continuación los criterios y actividades de evaluación, **por evaluaciones:**

Primera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje del cine y el valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia. (10 %)	Práctica individual. “Lumiere y compañía” UD 1	Rúbrica
	1.2. Analizar las cualidades expresivas, formales y significativas de las producciones cinematográficas dentro del contexto cultural e histórico en el que se generaron. (10 %)	Visionado de material fílmico “Blade Runner” Fragmentos cine. UD 1	Rúbrica Rúbrica
CE 2	2.1. Diseñar producciones de cine o de vídeo 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. (15%)	Trabajo escrito. De la imagen al texto. UD 2	Rúbrica
	2.3. Grabar y editar un trabajo audiovisual de cine creativos que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de los contenidos explicados sobre elementos del lenguaje cinematográfico. (30 %)	Trabajo práctico en grupo. Grabación Plano secuencia y secuencia. UD 2	Rúbrica

CE 3	3.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de producto audiovisual que se va a realizar y el de público al que se dirige. (10 %)	Trabajo escrito individual. Nacimiento de las ideas. UD 1	Rúbrica y control.
CE 4	4.1. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del uso del lenguaje, el formato y los medios técnicos utilizados, así como los medios para la muestra de los trabajos. (10 %)	Informe del visionado "Blade Runner" Trabajo individual UD 2	Rúbrica
	4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de grabación y edición de vídeo atendiendo a sus fases: desde el nacimiento de la idea hasta el resultado final. (15 %)	Trabajo individual. Grabación Plano secuencia y secuencia. UD 4	Rúbrica

Segunda evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje del cine y el vídeo, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia. (10 %)	Visionado. "La noche americana" Trabajo escrito individual. UD 1	Rúbrica

	1.2. Analizar las cualidades expresivas, formales y significativas de las producciones cinematográficas en cada uno de los formatos y géneros, dentro del contexto cultural en el que se generaron. (10 %)	Visionado. “Antidisturbios” Trabajo escrito individual UD 1	Rúbrica
CE 2	2.1. Grabar, editar, y postproducir un trabajo audiovisual de cine o de vídeo creativos que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un guion elaborado a partir de un texto propio o existente. (30 %)	Realización de un guion. UD 2 y 3	Rúbrica
	2.2. Diseñar producciones de cine o de vídeo 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. (30 %)	Realización de trabajo en vídeo. UD 2 y 3	Rúbrica
CE 5	5.1. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales. (3 %)	Practica de grabación.	Rúbrica
	5.2. Realizar un trabajo de guion cine o vídeo creativos, incluyendo todas las partes necesarias para su ejecución: guion literario, story board, guion técnico y guion de producción. (17 %)	Realización de un guion de cortometraje. UD 3	Cuestionario de autoevaluación y coevaluación

Tercera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
--------------------------	-------------------------	---------------------------	----------------------------

CE 2	2.3. Grabar, editar, y postproducir un trabajo audiovisual de cine o de vídeo creativos que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un guion elaborado a partir de un texto propio o existente. (35 %)	Trabajo de grabación y edición de un vídeo clip. UD 2	Rúbrica
CE 5	5.2. Realizar un trabajo cine o vídeo creativos, utilizando correctamente los medios técnicos, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente. (35 %)	Trabajo de grabación y edición de un vídeo clip. UD 3	Rúbrica
CE 6	6.1. Demostrar manejo y soltura en el uso de diferentes fuentes para la obtención de información relacionada con el cine o la producción en vídeo. (10 %)	Trabajo de documentación cinematográfica. a. UD 3 y 4	Cuestionario autoevaluación y coevaluación
	6.2. Valorar la importancia de los bancos de datos e información cinematográficas como las filmotecas o videotecas como imprescindible para preservar el patrimonio cultural audiovisual. (10 %)	Trabajo de investigación. UD 4	Cuestionario autoevaluación y coevaluación
CE 4	4.1. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del uso del lenguaje, el formato y los medios técnicos utilizados, así como los medios para la muestra de los trabajos. (10 %)	Visionado de documentos audiovisuales UD 4	Cuestionario autoevaluación y coevaluación

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final Ordinaria** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
CE 1 (7 %)	1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje del cine y el vídeo, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia. (2 %)
	1.2. Analizar las cualidades expresivas, formales y significativas de las producciones cinematográficas en cada uno de los formatos y géneros, dentro del contexto cultural en el que se generaron. (5 %)
CE 2 (15 %)	2.1. Diseñar producciones de cine o de vídeo 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. (10 %)
	2.3. Grabar, editar, y postproducir un trabajo audiovisual de cine o de vídeo creativos que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un guion elaborado a partir de un texto propio o existente. (5 %)
CE 3 (5 %)	3.1. Investigar los efectos que genera de la tecnología digital aplicada a la grabación y edición de imágenes en un trabajo cinematográfico y como afecta al resultado final del trabajo. (5 %)

CE 4 (10 %)	4.1. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del uso del lenguaje, el formato y los medios técnicos utilizados, así como los medios para la muestra de los trabajos. (10 %)
CE 5 (38 %)	5.1. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales. (8 %)
	5.2. Realizar un trabajo cine o vídeo creativos, utilizando correctamente los medios técnicos, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente. (30 %)
CE 6 (25 %)	6.1. Demostrar manejo y soltura en el uso de diferentes fuentes para la obtención de información relacionada con el cine o la producción en vídeo. (20 %)
	6.2. Valorar la importancia de los bancos de datos e información cinematográficas como las filmotecas o videotecas como imprescindible para preservar el patrimonio cultural audiovisual. (5 %)

- Aquellos alumnos/as que, en la ponderación global de estas competencias, no logren en total una calificación positiva (media superior al 50 %), tendrán que presentarse a la **Prueba Extraordinaria** en la fecha del mes de junio que determine la dirección del centro.
Esta Prueba Extraordinaria será diseñada de forma individual para cada alumno/a, según las competencias específicas que no hubiera adquirido durante el curso.
- Para la obtención de la **calificación de la Evaluación Final Extraordinaria** se tendrán en cuenta las calificaciones de las competencias específicas adquiridas por el alumno/a durante el curso, así como las que obtenga del resultado de la Prueba Extraordinaria, empleándose la misma ponderación que se especifica en la tabla anterior.

* De acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para 2º de Bachillerato los resultados de evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).