

# **Programación Didáctica y Unidad de Trabajo**

**Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,  
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas**

**Trabajo de Final de Máster**

**Especialidad de Módulos Profesionales - Comunicación**

**Ciclo: Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos – 1er Curso**

**Módulo: Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos (REX - 0920)**

**Curso 2020/21 – Grupo 6.1**

**Alumno: Javier Marrero López**

**Tutora: María Auxiliadora Gabino Campos**



# Índice

<b>Resumen / Abstract</b>	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>1. Análisis y valoración de la programación del módulo de prácticas</b>	<b>6</b>
1.1. Identificación	6
1.2. Normativa	7
1.3. Contexto del centro y características relevantes del alumnado del centro	8
1.4. Detalles del plan anual, la memoria y el proyecto educativo del centro	9
1.5. Aportaciones de la programación y reflexión crítica sobre el módulo	14
<b>2. Programación didáctica</b>	<b>16</b>
2.1. Marco	16
2.2. Contexto de grupo	20
2.3. Resumen del conjunto de la programación	22
2.4. Competencias	22
2.5. Objetivos	24
2.6. Contenidos	30
2.7. Metodología	34
2.8. Evaluación	42
2.9. Unidades didácticas	53
2.10. Actividades complementarias y extraescolares	68
2.11. Atención a la diversidad	69
2.12. Estrategias para educación en valores	70
2.13. Temporalización y evaluación del plan y memoria para su ajuste	72
<b>3. Unidad didáctica o de trabajo</b>	<b>74</b>
3.1. Número, título, duración y justificación	74
3.2. Objetivos didácticos	76
3.3. Contenidos y temporalización	78
3.4. Materiales	80



<b>3.5. Metodología</b>	<b>81</b>
<b>3.6. Evaluación</b>	<b>88</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>91</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>93</b>
<b>Anexos</b>	<b>96</b>



## Resumen / Abstract

El desarrollo de la presente programación didáctica se llevó a cabo después del período de prácticas obligatorio en el CIFP César Manrique, en módulos profesionales de distintos ciclos formativos de la familia profesional de Imagen y Sonido. La programación del módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos y de la unidad de trabajo sobre guion audiovisual han sido simuladas en el contexto del propio CIFP César Manrique, definiendo un marco legal de aplicación, una reflexión metodológica y una propuesta de intervención pedagógica. Se fundamenta la propuesta educativa en la consecución de los resultados de aprendizaje planteados en el módulo profesional, persiguiendo sus objetivos, aprovechando una variedad de contenidos y orientando al alumnado a un desarrollo competencial íntegro y pleno.

Palabras Clave: aprendizaje, aula, clase, competencias, contenidos, didáctica, diseño, docente, metodología, objetivos, programación, proyectos, unidad

The development of the current educational programming was carried out after the internship period in the CIFP César Manrique, in professional modules of different training cycles of the professional family of Image and Sound. The programming of the Expressive Audiovisual & Scenic Resources module and the work unit for audiovisual script have been simulated in the context of the CIFP César Manrique itself, defining a legal framework for execution, a methodological reflection and a pedagogical intervention proposal. An educational proposal is grounded on the search of the achievement of the learning results raised by the professional module, chasing its objectives, taking advantage of a variety of contents and guiding the student body to a full, integral competence development.

Key Words: classroom, competences, contents, educational, design, learning, lesson, teacher, methodology, objectives, programming, projects, unit



## Introducción

La creatividad fue el punto de partida de este trabajo de fin de máster. Mi interés por la docencia me llevó a cursar el máster de formación de profesorado, con la intención de desarrollarme como profesional en un contexto apropiado. A lo largo del curso, pude empezar a entender las diferencias que había entre el Grado en Comunicación Audiovisual que había cursado en la Universidad y un Ciclo Formativo de Grado Superior de la familia profesional de Imagen y Sonido. Si tuviera que definirlo de forma breve, diría que lo que a la Universidad le sobra de carga teórica es lo que a la Formación Profesional le falta un poco para complementar su orientación práctica.

El título de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos no está exento de conocimientos, carga teórica y aplicabilidad, pero su duración (dos cursos) y su clara orientación al desarrollo de proyectos y puesta en práctica hace que, inevitablemente, se renuncie a la profundización sobre el arte, la historia y el sentido del audiovisual que facilita la Universidad. Sin embargo, la Formación Profesional tiene una mejor oportunidad para ganar matices artísticos por su flexibilidad didáctica y su mayor contacto con la realidad profesional. Esto es lo que finalmente me llevó a elegir el módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos, donde pude impartir clases durante el período de prácticas, para hacer una programación didáctica en el presente trabajo de fin de máster.

El enfoque del módulo tiene que ver con objetivos relacionados con el conocimiento y el uso de instrumentos expresivos y artísticos en la industria audiovisual. Discernir, discriminar y tener criterio de selección en el uso de recursos creativos será crucial a la hora de desarrollar y comprender proyectos audiovisuales. La existencia de asignaturas que trabajen la creatividad y el aspecto cualitativo puede marcar la



diferencia entre un profesional que simplemente cumple con su trabajo y uno que refine, perfeccione y enriquezca la industria audiovisual y del espectáculo.

Mi objetivo principal con el módulo y la unidad es combinar la orientación práctica del ciclo formativo con las infinitas posibilidades creativas del mundo audiovisual, fomentando la individualidad y el trabajo en equipo que están en equilibrio en las industrias culturales. En un mundo cada vez más audiovisual, digital, inmediato e interconectado, formar a profesionales de calidad, con valores y responsabilidad es algo que afecta al conjunto de la sociedad y al desarrollo de cada persona.

Esta programación didáctica se apoya en trabajos realizados a lo largo del máster de formación de profesorado y aprovecha la experiencia acumulada en el período de prácticas, programaciones de ejemplo del CIFP César Manrique, diferentes normativas y, finalmente, recursos, lecturas y contenidos interesantes para un diseño educativo interesante y orgánico para un ciclo formativo: diseño universal, aprendizaje basado en proyectos, clase al revés...

El planteamiento de múltiples proyectos responde a una de las críticas principales que hallé en el período de prácticas, y es que es necesaria más interseccionalidad. Los cortometrajes y guiones que podrían haberse desarrollado en conjunto para una mayor integración se realizaron por cuenta propia de los ciclos de Imagen y Sonido sin ningún tipo de conexión o vínculo. Los proyectos se plantean para fomentar la transversalidad entre módulos de Producción y ciclos de la misma familia profesional.

Como resultado, espero que la dirección escogida para la programación y la unidad didáctica siga la línea de las competencias esperadas por el ámbito profesional audiovisual futuro. Tras verificar los resultados de mis intervenciones durante el período de prácticas, considero que este enfoque podrá dar buenos resultados y mejorar la comunicación y el aprendizaje conjunto en el ciclo.



# 1. Análisis y valoración de la programación del módulo de prácticas

En este bloque se desarrollará el contexto de la programación didáctica, identificándola y localizándola correctamente según su denominación oficial para luego profundizar en normativa que ha resultado relevante para su desarrollo. Además de la programación, se contextualiza el centro y su alumnado aportando detalles de la documentación oficial e información obtenida en el período de prácticas. Por último, se realiza una profundización en aspectos didácticos, pedagógicos y organizativos del centro, haciendo un inciso sobre las aportaciones de esta programación al módulo y una reflexión crítica sobre este.

## 1.1. Identificación

- Denominación del título: Técnico superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos
- Nivel del título: Ciclo Formativo de Grado Superior
- Familia Profesional: Imagen y Sonido
- Título MEC: Producción de Audiovisuales y Espectáculos
- Curso: 1º
- Módulo: Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos
- Duración:
  - Horas semanales: 5 horas
  - Horas anuales: 160 horas (32 semanas)



## 1.2. Normativa

El título y el currículo del ciclo formativo y el módulo se ven definidos, respectivamente, por Real Decreto y Orden del Ministerio de Educación. Con este punto de partida, cada Comunidad Autónoma española desarrolla sus propias normativas sobre contenidos curriculares. Al no existir normativa comunitaria particular a este respecto en las Islas Canarias, la programación usa como guía la normativa del Ministerio y se apoya también en normativa reguladora de la formación profesional, de las actividades extraescolares y complementarias y de la atención a la diversidad. De estas normativas se extrae la estructura de la programación y todo lo que contiene.

- Clasificación Internacional Normalizada de la Educación: CINE-5b, Nivel 1 (Marco Español de Cualificaciones para Educación Superior)
- Normativa del Ministerio de Educación que establece el título: Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre
- Normativa del Ministerio de Educación que establece el currículo: Orden ECD/327/2012, de 15 de febrero
- Normativa de la Comunidad Autónoma de Canarias reguladora de la Formación Profesional: Decreto 81/2010, de 8 de julio
- Normativa de la Comunidad Autónoma de Canarias reguladora de actividades extraescolares y complementarias: BOC Nº 144, 1175 – Orden de 20 de junio de 2007
- Normativa de la Comunidad Autónoma de Canarias reguladora de la atención a la diversidad: BOC Nº250, 7036, Orden de 13 de diciembre de 2010





### **1.3. Contexto del centro y características relevantes del alumnado del centro**

El centro escogido para el desarrollo de esta programación didáctica y unidad de trabajo es el CIFP César Manrique (Código 38016571), ubicado en el barrio de César Casariego del Distrito Ofra-Costa Sur, municipio de Santa Cruz de Tenerife. Es un entorno urbano y de medianía, en el contexto del municipio al norte de la isla, y está cerca de otros enclaves urbanos que conforman la zona metropolitana de Tenerife. Su accesibilidad es muy buena, con carreteras y cercanía con la autopista, así como con paradas de guagua y la parada de tranvía de Avenida Príncipes de España.

De titularidad pública, su oferta de enseñanzas incluye 22 ciclos formativos de grado medio y/o superior pertenecientes a las familias de Administración y Gestión, Comercio y Marketing, Electricidad y Electrónica, Informática y Comunicaciones e Imagen y Sonido, a la que pertenece el módulo escogido para este trabajo. El centro tiene tres turnos lectivos (mañana, tarde y noche), repartidos en un horario de 8:00 a 22:45. También dispone de orientadora profesional (9:00-15:00, los miércoles de 15:00-20:00) y de atención al público por Secretaría, Dirección y Jefatura de Estudios.

El CIFP César Manrique tiene 41 años de antigüedad y su superficie construida de 6.000 metros cuadrados (sobre 23.000 metros cuadrados de superficie total) incluye 4 pabellones que distribuyen aulas, despachos, laboratorios y talleres. Un total de 140 docentes imparten clase según la plantilla funcional del claustro para el curso 2020/21 (incluida en el Plan Anual del centro), de los cuales 11 están en Procesos y Medios de Comunicación y 6 en Técnicas y Procedimientos de Imagen y Sonido. El personal no docente incluye cinco personas administrativas en la Secretaría, dos encargados de mantenimiento, un jardinero y tres conserjes (uno por turno horario). Además, existe una cafetería cuyo permiso viene dado por concesión administrativa (concurso público para empresas externas).



El organigrama del centro detalla a un director, una vicedirectora, tres responsables de Jefatura de Estudios y una encargada de la secretaría. Además de estos órganos unipersonales, los órganos colegiados de participación se definen en el proyecto funcional del centro como el Consejo Social y el Claustro de profesorado y personal asesor y evaluador. Los órganos de coordinación serían el Equipo Técnico Asesor, el Equipo de Reconocimiento de Competencias Profesionales, el Departamento de Coordinación Didáctica, el de Información y Orientación Profesional, el de Innovación y Calidad y el de Relación con las Empresas.

El Plan de Convivencia del centro, ubicado en el Plan Anual (ámbito social) indica que “la población se caracteriza por un nivel socioeconómico entre bajo y medio-bajo, con un nivel cultural familiar escaso y cuya ocupación profesional está encaminada a la construcción y el sector servicios (taxistas, camioneros, trabajadores del Hospital Nuestra Señora de la Candelaria...)”. Además, en el mismo ámbito se indica que las familias del alumnado son de “clase media y baja, empleadas en el sector servicios con un poder adquisitivo limitado”. Durante el periodo de prácticas reglamentario en dicho centro pude constatar que el alumnado es heterogéneo y de distinta procedencia geográfica de isla, con distinto nivel adquisitivo y ámbito sociocultural, contrastando un poco con los datos aportados de forma general, pero sin desviarse demasiado de lo previsto.

#### **1.4. Detalles del plan anual, la memoria y el proyecto educativo del centro**

El Plan Anual del Centro recoge que el CIFP César Manrique tiene “intención de abordar y dar cobertura al conjunto de necesidades formativas laborales de la población canaria y del entorno productivo”. Para ello se plantean unos principios rectores del centro, que pueden resumirse en la lista descrita a continuación.



- Sistema educativo de calidad para atender al alumnado y alcanzar los mejores resultados de aprendizaje.
- Equidad social y económica en el sistema educativo.
- Mejora continua de los centros y servicios educativos
- Educación en y para la convivencia con diálogo, coeducación e igualdad.
- Corresponsabilidad para formar a la población a lo largo de toda la vida.
- Cooperación entre administraciones públicas y agentes económicos para I+D+i, con ejes en la reducción del absentismo escolar, la mejora del rendimiento escolar y la promoción de la educación no formal y de los aprendizajes en contextos informales.

Según indica también el Plan Anual, y recogiendo lo dictado por la Viceconsejería de Educación y Universidades, se proponen medidas orientadas al logro de los objetivos de su Programación General Anual de la Enseñanza, como son:

- Mejorar el rendimiento escolar, la tasa de idoneidad y la titulación.
- Disminuir el absentismo y el abandono escolar temprano.
- Favorecer la convivencia positiva
- Favorecer medidas de atención a la diversidad y las necesidades del alumnado desde enfoques inclusivos
- Implementar los principios de coeducación que contemple la igualdad como valor de primer orden.
- Impulsar competencias en Comunicación Lingüística.
- Impulsar el dominio de lenguas extranjeras
- Fomentar la integración de contenidos relacionados con el patrimonio natural y cultural de Canarias.
- Potenciar el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) y los espacios virtuales de aprendizaje desde un enfoque integrador.



- Fomentar las vocaciones científicas de áreas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) con perspectiva de igualdad de género.
- Fomentar la igualdad efectiva de géneros en la Formación Profesional.
- Fomentar y potenciar proyectos y redes vinculadas a la Agenda 2030.
- Potenciar la participación de la comunidad educativa en actividades y en el entorno sociocultural y productivo.
- Fomentar la participación de las familias y el alumnado en la vida escolar.
- Potenciar la participación en acciones de internacionalización educativa.

Se aclara que, en casos como la tasa de idoneidad, las características de las enseñanzas que se imparten en el CIFP no son válidas. Se pone como una de las metas principales el maximizar las tasas de inserción laboral, emprendimiento y mejora profesional y el Plan Anual incluye un Plan de Formación dentro del ámbito profesional para el curso 2020/21, que establece dos itinerarios principales de éxito académico-profesional y de mejora de la tasa de inserción laboral:

1. Competencias lingüísticas (impulso de lenguas extranjeras, PILE)
2. Creación y uso de aulas virtuales en CAMPUS (integración de TIC)

La concreción curricular del centro incluye un Plan de Atención a la Diversidad, que tiene entre sus objetivos el crear ambientes de aprendizaje que respondan a las diversas necesidades del alumnado. El plan es breve, y su presupuesto es que el aprendizaje se optimiza cuando se proporciona al alumnado experiencias construidas a partir de su competencia inicial y que responden a necesidades de aprendizaje. Las medidas ordinarias de atención a la diversidad se desarrollan para todo el alumnado.

Además de lo anterior, se tocan aspectos de diversidad en distintos ámbitos del Plan Anual. En el Anexo 1 del ámbito organizativo se menciona al alumnado NEAE y la Orden de la Consejería de Educación en lo relativo a organización y funcionamiento



de equipos de orientación educativa y psicopedagógicos. Se destaca que el profesorado prestará atención a las orientaciones, propuestas y recomendaciones pedagógicas que realicen los servicios de orientación en sus respectivos informes.

En el ámbito pedagógico se lee sobre criterios pedagógicos para el agrupamiento del alumnado contemplando su diversidad y, aunque prevalece la mención específica a la Educación Infantil y la Educación Primaria, también se menciona el respeto por el criterio de heterogeneidad y el principio de no discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. El alumnado NEAE se distribuiría de forma homogénea entre todos los grupos de un mismo nivel, excluyendo cualquier criterio discriminatorio, sin llegarse a mencionar la diversidad de forma específica en Formación Profesional.

En ámbito pedagógico también se habla de educación en valores de forma transversal, centrándose en la equidad e igualdad, la disminución de desigualdad de género y la mejora de la convivencia y el clima escolar. Entre las medidas de atención a la diversidad del ámbito pedagógico están contempladas medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de lengua extranjera para el alumnado con discapacidad, actuaciones de mejora para alumnado con discapacidad motora y atención a las necesidades de intérprete de lenguaje de signos.

Como consecuencia del análisis del contexto del Centro, se identifican posibles diferencias dentro del alumnado (estudios, conocimientos previos, contexto cultural, familiar y socioeconómico...) y se establecen principios básicos que vertebran el proyecto educativo y la educación en valores para atender a la diversidad. La consecuencia es un diseño que abarca a todos los componentes de un grupo de forma amplia y específica al mismo tiempo. En la concreción curricular en el proyecto funcional del centro se marcan los objetivos generales para la Formación Profesional



(establecidos por Real Decreto) antes de establecer competencias propias para los Ciclos de Grado Medio y Superior. La concreción también establece la oferta formativa del CIFP César Manrique y las decisiones sobre metodología didáctica.

En el ámbito pedagógico del Plan Anual del centro se mencionan las decisiones generales sobre metodología didáctica, empezando por los objetivos principales:

- Avanzar en equidad e igualdad.
- Desarrollar y avanzar en educación a distancia.
- Aumentar las líneas de mejora de la calidad para incrementar tasas de idoneidad, promoción y titulación.
- Favorecer aprendizaje competencial y metodologías por competencias.
- Favorecer atención a diversidad desde perspectiva psicopedagógica inclusiva.

Con base en lo anterior, se desarrollan unas líneas metodológicas generales:

- Desarrollar competencias propias de cada título.
- Comprender la organización y características del sector productivo y los mecanismos de inserción profesional.
- Conocer la legislación laboral, derechos y obligaciones.
- Aprendizaje autónomo y trabajo en equipo.
- Igualdad efectiva de oportunidades.
- Trabajo en condiciones de seguridad y salud.
- Desarrollo de identidad profesional motivadora.
- Afianzar el espíritu emprendedor.
- Preparar al alumnado para su progresión en el sistema educativo.
- Conocer y prevenir riesgos medioambientales.



Y esto concluye con los principios generales de actuación metodológica que guiarán el diseño de la programación didáctica y la unidad de trabajo en el presente trabajo:

- Partir del conocimiento previo del grupo para adaptar al alumnado.
- Partir de un lenguaje adaptado al alumnado.
- Orientar por control de la comprensión del grupo y actividades de clase.
- Utilizar material didáctico variado.
- Fomentar las TIC como herramientas de trabajo.
- Conectar el aprendizaje con la realidad del entorno.
- Realizar aprendizajes funcionales con aplicación práctica.
- Crear un clima que fomente la participación y activación.
- Fomentar la autonomía, el trabajo en grupo y en equipo.
- Llevar a cabo una enseñanza que lleve a la interiorización de actitudes.
- Implantar actividades de evaluación variadas como proceso de aprendizaje.
- Acercar contenidos y actividades a necesidades del mundo empresarial.
- Fomentar el emprendimiento desde el trabajo en el aula.

Con estas orientaciones se encaminan todos los diseños de programación y la potencial adaptación curricular a las circunstancias del alumnado.

### **1.5. Aportaciones de la programación y reflexión crítica sobre el módulo**

La programación del módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos para el curso 2020/21 sigue la línea del centro y elabora un diseño con equilibrio en lo teórico y lo práctico. En comparación con esta programación, la que se elabora en el siguiente gran bloque del presente trabajo de fin de máster incluye diversas novedades que aprovechan la transversalidad del ciclo (y de la familia profesional) para la realización de múltiples proyectos.



Del inevitable enfoque en el desarrollo individual de las habilidades del alumnado, la programación propuesta extrapola más los conocimientos y habilidades adquiridas en el módulo a una serie de prácticas que acondicionen al alumnado al perfil profesional esperado por el título: diseño y rodaje de videoclip, difusión online de podcast, preproducción de cortometrajes... El planteamiento de proyectos releva el aprendizaje teórico fuera del aula (fomentando más el aprendizaje autónomo) y refuerza la sinergia entre módulos del mismo ciclo. Además, plantea una colaboración más estrecha entre ciclos de la misma familia profesional.

Lo anterior viene derivado de la crítica principal al módulo y, por extensión, al ciclo: la falta de transversalidad y de conexión con otras disciplinas del audiovisual. En las observaciones realizadas durante el periodo prácticas, se pudo constatar la posibilidad de unificar estudiantes de la misma familia profesional en diversos proyectos. Esto habría resultado en más proyectos, diversidad, trabajo en equipo y orientación a la capacitación profesional, algo que resulta crucial para un ciclo formativo. Esta programación viene a sugerir un cambio de enfoque para resituar la atención sobre el alumnado y sus necesidades didácticas y profesionales, aprovechando el limitado tiempo de duración de los ciclos formativos para llenarlos de proyectos interesantes y fructíferos.





## 2. Programación didáctica

Este bloque desarrolla la programación didáctica del módulo seleccionado a grandes rasgos. Se parte de un marco general y del contexto del grupo en el que se hizo la intervención durante el periodo de prácticas, para luego definir el conjunto de la programación: competencias, objetivos, contenidos, metodología, evaluación, unidades didácticas, actividades complementarias y extraescolares, atención a diversidad, educación en valores y, finalmente, temporalización y evaluación de la programación en el caso de requerir ajustes.

La estructura sigue la hoja de ruta marcada por la normativa que rige la Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Canarias, y su desarrollo se basa en lo definido por el título y el currículo del Ministerio. El grueso del trabajo realizado para este trabajo de fin de máster se localiza en el diseño metodológico, la evaluación y la organización de las unidades didácticas.

### 2.1. Marco

El Plan Anual del Centro, el Proyecto Funcional y la Concreción Curricular arrojan información y orientación para organizar los distintos ciclos y módulos. Además de los documentos institucionales, el marco general proporcionado por la normativa reguladora de la Comunidad Autónoma de Canarias termina de proporcionar la estructura esencial para la programación.

En línea con lo indicado previamente sobre los principios rectores del CIFP César Manrique, las medidas para el logro de objetivos del plan y los objetivos, principios y líneas metodológicas principales, el ámbito pedagógico del Plan Anual indica varias acciones establecidas para el desarrollo de los planes y programas de contenido educativo (en los que se encuadran las programaciones didácticas). En concreto:



- Elaboración de horarios con criterios pedagógicos y funcionales
- Necesidades formativas especiales (atención al alumnado NEAE)
- Programación y recursos didácticos (comunicación entre departamentos, fomentar trabajo en equipo, coordinación para la no repetición de contenidos, revisión de criterios de calificación, fomento de recursos digitales e itinerarios de formación para el profesorado)
- Comunicación interna y externa (potenciar la imagen del centro en redes sociales, utilizar nuevas vías de comunicación con el alumnado y reducir el número de actividades de tercer trimestre por petición de jefes de departamentos).

A continuación, se indica que las programaciones didácticas serán revisadas adaptando los contenidos de las unidades didácticas y las actividades de evaluación a lo descrito en el currículo publicado para cada título. Es decir, se atenderá en primera instancia a la normativa específica de currículo para el diseño de la programación y las unidades de trabajo. Para el módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos, la normativa en cuestión es la Orden ECD/327/2012, de 15 de febrero. El ámbito pedagógico del Plan Anual señala también que las modificaciones serán consensuadas y aprobadas por el departamento que corresponda (Imagen y Sonido, en este caso), estableciendo la responsabilidad del Jefe de Departamento de entregar en Jefatura de Estudios las programaciones revisadas de acuerdo con el Departamento de Calidad e Innovación.

La concreción curricular del CIFP César Manrique para el curso 2020/21 sitúa la adquisición de competencias profesionales, personales y sociales como primer objetivo general, seguido por objetivos de igualdad de oportunidades, accesibilidad en la atención a la diversidad y aprendizaje a lo largo de toda la vida. Establece a continuación las competencias propias de los ciclos superiores, tales como:



- Definir, planificar y organizar procesos y procedimientos de trabajo con autonomía en su campo profesional.
- Evaluar y resolver problemas y contingencias en contextos variados y generalmente no previsibles, con comprensión crítica, transferencia de saberes y capacidad para la innovación y la creatividad.
- Supervisar objetivos, técnicas y resultados del trabajo personal y de los miembros del equipo, con liderazgo y espíritu de mejora, garantizando la calidad del proceso y del producto o servicio.
- Aplicar e integrar tecnologías y conocimientos avanzados o especializados en los procesos de trabajo.
- Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida, especialmente utilizando las tecnologías de la información y la comunicación
- Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.



- Ejercer los derechos y obligaciones derivadas de la actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

La concreción curricular incluye un detalle sobre la oferta formativa del centro en su anexo. En el Ciclo Formativo de Grado Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos y el módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos se indica la asignación de horas anuales (160), semanales (5) y que se trata de un módulo profesional bilingüe. Este módulo se incluye con otros 5 en el primer curso, de unas 960 horas en total. El ciclo completo tiene unas 2000 horas.

Posteriormente se abordan de nuevos los principios generales de actuación metodológica para definir aspectos esenciales como el proceso general de evaluación en la concreción curricular y la profundización para las enseñanzas presenciales y no presenciales. Se define también el protocolo general para la recuperación de la evaluación y la posibilidad de conceder Menciones Honorífica y Matrículas de Honor. En el artículo 44.3 del Decreto 81/2010, de 8 de julio, se señalan todos los elementos que se incluirían como mínimo en las programaciones didácticas, incluida la que ha sido diseñada para este trabajo de fin de máster:

- Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, competencias básicas, distribución temporal y aspectos de los criterios de evaluación imprescindibles para desarrollo de competencias.
- Metodología didáctica con materiales y recursos.
- Medidas de atención a la diversidad y, en su caso, concreciones de las adaptaciones curriculares para el alumnado que la precise.
- Estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores.



- Concreción de planes y programas de contenido pedagógico en el centro.
- Actividades complementarias y extraescolares.
- Procedimientos e instrumentos de evaluación, con criterios de calificación de las evaluaciones ordinarias y extraordinarias.
- Actividades de refuerzo, ampliación y planes de recuperación del alumnado
- Procedimiento para valorar el ajuste entre diseño, desarrollo y resultados de la programación

El punto 4 del artículo señala que el desarrollo de las programaciones didácticas se realizará a través de unidades de trabajo. Los equipos de ciclo y los departamentos de coordinación didáctica podrán acordar variaciones de la programación para dar respuesta a necesidades educativas del grupo. Dicha variación y su justificación serían incluidas en la memoria final del curso. Esto completa las bases sobre las que se diseña la programación incluida en este trabajo de fin de máster.

## **2.2. Contexto de grupo**

El contexto preliminar parte de los requisitos de acceso que tiene el ciclo formativo. Según datos oficiales sobre el Título de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos (Ministerio de Educación, sin fecha), cursar un ciclo de grado superior de forma directa exige:

- Estar en posesión del Título de Bachiller, o de un certificado acreditativo de haber superado todas las materias del Bachillerato.
- Haber superado el segundo curso de cualquier modalidad de Bachillerato experimental.
- Estar en posesión de un Título de Técnico (Formación Profesional de Grado Medio).



- Estar en posesión de un Título de Técnico Superior, Técnico Especialista o equivalente a efectos académicos.
- Haber superado el Curso de Orientación Universitaria (COU).
- Estar en posesión de cualquier Titulación Universitaria o equivalente.

El acceso mediante prueba también es posible para quienes no tengan alguno de los requisitos anteriores (como la prueba de acceso a ciclos formativos de grado superior o la prueba de acceso a la Universidad). Como consecuencia de lo anterior, el rango de conocimientos del grupo en el módulo puede resultar muy amplio y llevar a muchas diferencias.

A la hora de abordar el grupo-clase del módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos con el que tuve la oportunidad de tener responsabilidad didáctica durante el período obligatorio de prácticas, mi evaluación inicial se basó en una tarea realizada de forma previa: cada miembro del grupo había escrito un guion de cortometraje, así que partí de dicho ejercicio para comprobar el nivel de conocimientos y el dominio de habilidades existente. A partir de ahí, pude hacerme a la idea de cómo coordinar el grupo para diseñar una actividad desde mi posición como profesor en prácticas.

Con base en lo anterior, puedo concluir que el diseño de la programación didáctica deberá ser lo suficientemente inclusivo como para contemplar una amplia disparidad de conocimientos e intereses por el sector profesional. Para ello, los tres principios que seguirá la programación son el diseño universal de aprendizaje, el aprendizaje basado en proyectos y la técnica de la clase al revés. Estos tres principios se verán desarrollados a continuación y a lo largo del trabajo de fin de máster en los distintos apartados que se cubren.



### **2.3. Resumen del conjunto de la programación**

La programación parte de una definición de cualificaciones, unidades de competencia asociadas, competencia general del título y competencias profesionales, personales y sociales, que establece las metas superiores del título. Los objetivos generales y específicos aparecen a continuación, seguidos por los contenidos básicos que vertebrarán el trabajo.

Con las metas y herramientas establecidas, se describe y desarrolla la metodología y los fundamentos didácticos que se usarán en las unidades de trabajo más adelante secuenciadas. Al respecto de esta metodología, se desarrolla el diseño universal de aprendizaje, el aprendizaje basado en proyectos y la clase al revés, combinado diversos postulados para dar respuesta a las necesidades de formación profesional.

A continuación, se definen las normas para la evaluación, con criterios que emanan de los resultados de aprendizaje. La secuenciación de unidades con sus contenidos, criterios y resultados de aprendizaje asociados precede a la definición de actividades complementarias y extraescolares, la atención a la diversidad, la estrategia de educación en valores y la evaluación de la propia programación de cara a mejorarla. Esta es la estructura básica del conjunto principal de la programación didáctica, antes de definir más concretamente una de sus unidades de trabajo.

### **2.4. Competencias**

Atendiendo al Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, la relación de Cualificaciones y Unidades de Competencia asociadas al título son:

- Asistencia a la producción cinematográfica y de obras audiovisuales IMS221\_3 (Real Decreto 1228/2006, de 27 de octubre)



- UC0703\_3: Organizar la producción de proyectos cinematográficos y de obras audiovisuales.
- UC0704\_3: Gestionar los recursos de producción de proyectos cinematográficos y obras audiovisuales.
- UC0705\_3: Supervisar los procesos de trabajo de la producción cinematográfica y obras audiovisuales
- Asistencia a la producción en televisión IMS074\_3 (Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero)
  - UC0207\_3: Organizar la producción de proyectos de televisión.
  - UC0208\_3: Gestionar los recursos de producción de televisión.
  - UC0209\_3: Controlar y verificar los procesos de trabajo del producto televisivo.
- Asistencia a la producción de espectáculos en vivo y eventos IMS437\_3 (Real Decreto 1957/2009, de 18 de diciembre)
  - UC1405\_3: Organizar y gestionar la preproducción de proyectos de espectáculos en vivo y eventos.
  - UC1406\_3: Gestionar la producción y la representación de espectáculos en vivo y eventos.
  - UC1407\_3: Evaluar los resultados de proyectos de espectáculos en vivo y eventos.

La competencia general del título es *“planificar, organizar, supervisar y gestionar recursos económicos, materiales, técnicos y humanos para la producción de audiovisuales, espectáculos y eventos, asegurando el cumplimiento de los planes u objetivos de la producción en el tiempo y las condiciones de coste y calidad establecidas”*. Las competencias profesionales, personales y sociales son:





- Deducir características formales y expresivas de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, a partir del análisis de su documentación técnica, cumpliendo con objetivos previstos para su realización.
- Adaptarse a nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando formación y recursos disponibles para el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando tecnologías de la información y comunicación.
- Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo de este, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, accesibilidad y diseño universales en actividades profesionales incluidas en procesos de producción o prestación de servicios.

## 2.5. Objetivos

El Real Decreto para el título establece como objetivos generales del ciclo formativo:

- *Valorar los códigos expresivos y comunicativos que confluyen en la producción de programas audiovisuales, espectáculos y eventos, analizando*



*su estructura funcional y sus relaciones, para deducir las características formales y expresivas de los proyectos.*

- *Relacionar las características de los recursos humanos, técnicos y materiales que intervienen en la producción de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos, con las necesidades de los proyectos, para proceder a su desglose.*
- *Evaluar la distribución en distintas fases de un proyecto de audiovisual, espectáculo o evento, valorando estrategias que optimicen tiempos, recursos, costes y calidades, para planificar su producción*
- *Valorar los costes de producción derivados de la puesta en marcha de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos, diferenciando las características de las formas y fuentes de financiación, para elaborar presupuestos.*
- *Distinguir las características de los contratos de los recursos humanos, técnicos y artísticos, necesarios en la producción de audiovisuales, espectáculos y eventos, valorando sus funciones y responsabilidades en la realización del proyecto, para gestionar su selección y contratación.*
- *Distinguir las características de los contratos de recursos técnicos, materiales, espaciales y logísticos, valorando las características de su aprovisionamiento y forma de obtención, para planificar su disponibilidad en cada fase del proyecto de audiovisual, espectáculo o evento.*
- *Valorar las variables que afectan a la gestión diaria de un proyecto de audiovisual, espectáculo o evento, reconociendo las estrategias para la resolución de los problemas y contingencias más habituales al controlar la aplicación del plan de trabajo del proyecto.*
- *Evaluar las variables que afectan a las decisiones de control económico de un proyecto de audiovisual, espectáculo o evento, relacionando las tipologías*



más comunes de desviaciones con las *correcciones que hay que adoptar para garantizar la gestión* del presupuesto del proyecto.

- Valorar las *herramientas y estrategias del marketing* aplicable a los proyectos de audiovisuales, espectáculos o eventos, identificando los elementos y relaciones que concurren en su seguimiento y control, para *desarrollar planes de promoción*.
- Diferenciar los *requisitos estandarizados de disposición final* de productos audiovisuales según los diferentes medios de destino del producto y las condiciones de los contratos, para *cumplir con los requerimientos de entrega* del producto audiovisual al cliente final.
- Valorar las *condiciones de explotación y comercialización* de proyectos de espectáculos y eventos, reconociendo las variables producidas por el tipo de escenario o lugar de representación y la necesidad de mantenimiento de la fidelidad al criterio artístico o comunicativo de la obra, para *controlar el cumplimiento del plan de comercialización* de la obra espectacular o del evento.
- *Evaluar las características de las empresas* destinadas a la distribución audiovisual, salas de exhibición, emisoras y redes o plataformas de distribución de espectáculos, analizando sus estructuras de funcionamiento, sus normas de actuación y sus relaciones con productores, para *colaborar en la realización del plan de explotación* de la obra audiovisual, espectáculo o evento.
- *Organizar los procesos completos* de generación, recopilación y control de la documentación de producción de proyectos de audiovisuales, espectáculos o eventos, empleando *técnicas de contraste entre las previsiones y las consecuciones*, para la gestión del cierre de los aspectos técnicos, logísticos, administrativos y fiscales de los proyectos.



- Interpretar la *legislación existente en materia reguladora* de los medios de comunicación, espectáculos y eventos, analizando sus repercusiones en la gestión de la producción de proyectos, para *garantizar la aplicación del marco legal al proyecto* de audiovisual, espectáculo o evento.
- Diferenciar los distintos *usos de programas, dispositivos y protocolos* relacionados con el uso de las *tecnologías de la información y la comunicación* propios del sector audiovisual y de los espectáculos, analizando sus características y posibilidades, para su *aplicación en la gestión* de los proyectos.
- Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la *evolución científica, tecnológica y organizativa del sector* y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el *espíritu de actualización* y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- Desarrollar *la creatividad y el espíritu de innovación* para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- *Tomar decisiones de forma fundamentada*, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y *aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación* en las mismas, *para afrontar y resolver distintas situaciones*, problemas o contingencias.
- Desarrollar *técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación* en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la *organización y coordinación de equipos* de trabajo.
- Aplicar estrategias y técnicas de *comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir*, a la finalidad y a las características de los receptores, para *asegurar la eficacia en los procesos de comunicación*.



- Evaluar situaciones de *prevención de riesgos laborales y de protección ambiental*, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, *para garantizar entornos seguros*.
- Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para *dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos»*.
- Identificar y aplicar *parámetros de calidad en los trabajos y actividades* realizados en el proceso de aprendizaje, para *valorar la cultura de la evaluación y de la calidad* y ser capaces de supervisar y mejorar los procedimientos.
- Utilizar procedimientos relacionados con la *cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional*, para realizar la *gestión básica de una pequeña empresa* o emprender un trabajo.
- Reconocer sus *derechos y deberes como agente activo en la sociedad*, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para *participar como ciudadano democrático*.

Por su parte, los objetivos generales del módulo profesional escogido pueden establecerse a partir de los resultados de aprendizaje concretados en el Real Decreto:

- Saber *valorar los recursos expresivos y comunicativos* de producciones audiovisuales, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos (consecuencias, interpretación, funcionalidad).
- Saber *resolver situaciones audiovisuales* aplicando las técnicas del lenguaje audiovisual de forma comprensiva y adaptativa a las circunstancias laborales y personales que aparezcan.
- Saber articular *recursos del lenguaje sonoro para diseñar una banda sonora* de producto audiovisual o programa de radio



- Saber analizar la intencionalidad y contexto de una obra audiovisual a través de la relación entre los *elementos que componen su puesta en escena*
- Saber *determinar la viabilidad de un guion audiovisual*, reconociendo su estructura narrativa y su idea temática. Se relaciona aquí el proceso constructivo de un guion con las posibilidades de los códigos que emplea
- Saber *evaluar y resolver situaciones escénicas* aplicando y entendiendo las técnicas del lenguaje del espectáculo y eventos de forma comprensiva

Los objetivos del módulo guardan mucha relevancia con las competencias al atender al valor más cualitativo y la naturaleza artística de la producción de audiovisuales y espectáculos. Al tratarse de objetivos relacionados con el mundo de la Formación Profesional, estos resultan más actitudinales y procedimentales (giran alrededor del “saber hacer” y el “saber estar”). Los objetivos generales del módulo también se relacionan con las competencias de los ciclos de grado superior, destacando:

- Definir, planificar y organizar procesos y procedimientos de trabajo con autonomía en su campo profesional.
- Evaluar y resolver problemas y contingencias en contextos variados y generalmente no previsibles, con comprensión crítica, transferencia de saberes y capacidad para la innovación y la creatividad.
- Supervisar objetivos, técnicas y resultados del trabajo personal y de los miembros del equipo, con liderazgo y espíritu de mejora, garantizando la calidad del proceso y del producto o servicio.
- Aplicar e integrar tecnologías y conocimientos avanzados o especializados en los procesos de trabajo.
- Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el



aprendizaje a lo largo de la vida, especialmente utilizando las tecnologías de la información y la comunicación

- Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

## 2.6. Contenidos

La Orden ECD/327/2012, de 15 de febrero, establece el currículo con una serie de contenidos básicos para el módulo, que servirán para nutrir los proyectos que guiarán la programación. La priorización se hará con base en estos proyectos y la evaluación inicial del alumnado. Se espera iniciar con fundamentos del lenguaje audiovisual y escénico aplicados directamente a un proyecto planteado con la metodología y evaluación de las unidades de trabajo.

Los contenidos serán principalmente procedimentales y actitudinales y se verán apoyados por contenidos de tipo cognitivo para desarrollar las competencias de la formación profesional. La correlación entre contenidos y objetivos generales del módulo se establecen en la secuenciación en unidades didácticas. Dicho esto, los contenidos básicos del currículo son:

### Valoración de los recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

- Metodología de análisis de géneros audiovisuales: Características de géneros cinematográficos, videográficos, televisivos, multimedia, videojuegos y *new media* (Internet, teléfonos móviles y otras pantallas)
- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.



- Técnicas de fragmentación del espacio escénico: Plano, toma, escena y secuencia. Tipología y características del plano. Técnicas de planificación.
- El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: Tipología de movimientos de cámara. Ejecución de panorámicas, *travellings* y barridos. Valor expresivo de la angulación de cámara.
- Procedimientos de construcción de geografías sugeridas. Campo y fuera de campo.
- Técnicas de composición en la realización de productos audiovisuales.
- Procedimientos de manipulación audiovisual.
- Metodología de análisis de productos audiovisuales.

#### Resolución de situaciones audiovisuales

- Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales. Tipos de continuidad: narrativa, perceptiva, *raccord* formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras. Los signos de puntuación y de transición.
- Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato. Valor y uso de la elipsis
- Técnicas básicas de realización audiovisual. El eje de acción y su mantenimiento. El plano máster. Plano y contraplano. Campo y contracampo.
- Técnicas de realización de continuidad en el desplazamiento de un personaje, tomas de uno y dos sujetos estáticos y tomas de dos, tres o más personajes.
- Aplicación de técnicas de montaje. Concepto y evolución histórica. Tiempo y espacio en el montaje.





### Diseño de bandas sonoras

- Análisis de los fundamentos expresivos del sonido. Aportaciones expresivas del sonido en la transformación del cine mudo al sonoro. Valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre.
- Aplicación de las dimensiones espaciotemporales del sonido a la construcción de bandas sonoras. Ritmo. Fidelidad. Sincronismo. Sonido diegético y no diegético.
- Técnicas de construcción de la banda sonora.

### Técnicas de realización de programas de radio

- Géneros radiofónicos.
- Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical.
- El guion de radio y la escaleta.

### Evaluación de las características de la puesta en escena de obras audiovisuales

- Funciones técnicas, expresivas y comunicativas de puesta en escena.
- Técnicas escenográficas: iluminación, ambientación, decoración, atrezzo, maquillaje, caracterización y peluquería.
- Funciones de los códigos gestuales en la interpretación.
- Similitudes y diferencias de la puesta en escena según el medio: cine, televisión, multimedia, videojuegos y *new media*.
- Evolución histórica de los movimientos cinematográficos y de la televisión en su relación con la puesta en escena.



### Determinación de guiones audiovisuales

- Tipos y formatos de guiones audiovisuales. Ficción, reportaje y documental. Guiones para producciones multimedia y videojuegos
- Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción. La idea temática y la idea dramática. El conflicto y la intriga básica. Planteamiento, desarrollo y desenlace. Trama y subtrama. Características y tipologías de personajes. Características y funciones de los diálogos audiovisuales.
- Proceso de construcción del guion literario: idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental y tratamiento.
- Proceso de transformación del guion literario a guion técnico: la planificación.
- Técnicas de construcción del *storyboard*.
- Procesos de adaptación de obras preexistentes a guiones audiovisuales.

### Resolución de situaciones escénicas

- Tipología de los espectáculos y eventos.
- Características de la estructura narrativa y dramática del texto: bloques, actos, escenas, cuadros y fases
- Características de los guiones, escaletas, libretos y partituras de uso en espectáculos y eventos.
- Técnicas de construcción del personaje
- Funciones de los códigos gestuales interpretativos en los espectáculos.
- Funciones del vestuario, maquillaje, caracterización y peluquería, entre otros elementos estilísticos.
- Adaptación de los textos. La dramaturgia. Funciones de la dirección artística. Técnicas de elaboración de guiones y escaletas para espectáculos y eventos.



- Metodología de análisis de la estructura dramática y la estructura narrativa del texto en proyectos de espectáculos y eventos.

#### Evaluación de las características de la puesta en escena de un espectáculo o evento

- Evolución histórica de las escuelas y movimientos artísticos y profesionales en los espectáculos y eventos.
- Evolución histórica de los espacios escénicos para la representación de espectáculos y eventos en su relación con la puesta en escena.
- Valor expresivo de los elementos escenográficos en espectáculos y eventos.
- Funciones de la música, sonidos, audiovisuales y otros elementos en el lenguaje escénico.
- El vestido de escena.

### **2.7. Metodología**

Las recomendaciones metodológicas indicadas por el propio CIFP César Manrique en su plan anual, proyecto educativo y concreción curricular son una estructura general desde la que se partirá para el diseño metodológico del módulo:

- Uso del conocimiento previo del alumnado como punto de partida.
- Adaptación al alumnado a partir del análisis previo del grupo.
- Orientación del grupo respecto a su situación en el aprendizaje.
- Adecuación del lenguaje a las características del alumnado.
- Creación de un clima de confianza que fomente la participación.
- Uso de recursos didácticos y materiales variados y adecuados.
- Variedad en las actividades e instrumentos de evaluación.
- Enseñanza–aprendizaje de actitudes personales y profesionales.
- Conectar el aprendizaje con la realidad: aprendizajes competenciales.



- Fomento de la iniciativa, autonomía y trabajo en equipo.
- Utilización de las TIC como recurso educativo.

La anterior estructura se puede resumir en una secuencia de evaluación inicial → adaptación y adecuación al alumnado → variedad de recursos, materiales, agrupamientos y actividades → enseñanza-aprendizaje competencial, actitudinal y conectada con la realidad profesional. Se facilitará mayoritariamente el método activo, en línea con el aprendizaje mayoritariamente procedimental y actitudinal del ciclo formativo. El Artículo 10.2 de la normativa que establece el currículo del título indica que las enseñanzas se impartirán con metodología flexible y abierta, basada en autoaprendizaje y adaptada a las condiciones, capacidades y necesidades personales del alumnado.

Para que el proceso de enseñanza-aprendizaje resulte significativo, el “cómo” o método deberá tener en cuenta algunos principios psicopedagógicos efectivos como los indicados en el Perfeccionamiento del Profesorado de la Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa en Canarias (Quintero Ruiz, s/f). Entre estos principios destacan:

- Aprendizaje significativo y funcional: se refiere a la posibilidad de establecer vínculos relevantes entre lo que hay que aprender y lo que ya se sabe (sus conocimientos previos). La conexión del conocimiento con la realidad profesional es necesaria para el desarrollo de competencias, y la atribución de significado tiene que ver con la actualización de los mapas conceptuales del alumnado, revisando sus conocimientos y desarrollándolos.
- Enfoque globalizador: es posible organizar y diseñar alrededor de núcleos de interés en temas, problemas, tópicos geográficos, colectivos humanos, ideas, proyectos, etc. El alumnado se verá así movida a manejar los marcos teóricos,



conceptos, procedimientos, destrezas y habilidades para comprender o solucionar problemas planteados. El enfoque globalizador se entrelaza con el enfoque práctico del ciclo formativo para diseñar la metodología.

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado, identificando fortalezas y potencial inteligente: tras mencionar la Teoría de las Inteligencias Múltiples de H. Gardner, se pasa a indicar que no existe una única forma de ser inteligente, sino que hay varias inteligencias que trabajan juntas y de forma semiautónoma. Esto apoya el enfoque de actividades y tareas de naturaleza diversa que formen al alumnado con una variedad de actividades y recursos.
- Gradualidad y progresión: los procesos adaptados a distintos ritmos y circunstancias personales de aprendizaje consigue dar respuesta a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo y competencial. Esto justifica la evaluación inicial y las actividades que incluyan trabajo en equipo.
- Clima de seguridad, confianza y afectividad + Contacto escuela-familia: apoyando la evaluación inicial y la adecuación al alumnado, la comunicación e interacción entre alumnado y profesorado mediante diálogo y enriquecimiento mutuo se crea un clima de confianza en el que el alumnado se siente seguro. Esto se extiende a toda la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta el carácter procedimental y actitudinal del módulo, las recomendaciones metodológicas y principios psicopedagógicos mencionados y la necesidad de la puesta en práctica del conocimiento adquirido, la metodología del módulo se vertebrará en tres ejes superpuestos:

- Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

La necesidad de una evaluación inicial pasa inevitablemente por la adaptación del lenguaje y la adecuación al alumnado, en el camino de generar un ambiente de



trabajo seguro, motivador y que inspire confianza. El enfoque globalizador hace que un buen Diseño Universal de Aprendizaje se centre en muchas y diversas fuentes de aprendizaje: docente, alumnado, empresas, entidades públicas y privadas, entorno sociocultural... Tal y como cuenta Alba Pastor en su obra 'Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) – Pautas para su introducción en el currículo', "las dificultades para acceder al aprendizaje se deben, no tanto a las capacidades o habilidades del alumnado, sino a la propia naturaleza de los materiales didácticos de los medios y métodos usados en la actividad docente, los cuales, debido a su rigidez, no podían satisfacer la diversidad del alumnado" (Alba Pastor, 2017). Entender las distintas realidades de alumnado es acceder a la capacidad de abarcar toda su diversidad, y para esto hay tres principios en el DUA: proporcionar múltiples formas de representación de información y contenidos, de expresión del aprendizaje para el alumnado y de implicación para el alumnado

- *Aprendizaje Basado en Proyectos*

En el apartado de Metodología del Perfeccionamiento del Profesorado de la Consejería de Educación en Canarias, Quintero Ruiz hace referencia al aprendizaje basado en proyectos como conjunto de tareas basado en la resolución de problemas con la implicación del alumnado en procesos de investigación o creación hasta conseguir un producto final presentado ante los demás. Trabajando de forma procedimental para desarrollar también el aspecto actitudinal, el aprendizaje basado en proyectos implica más actividad y participación del alumnado en la construcción de su aprendizaje, promoviendo habilidades y competencias de colaboración, trabajo en equipo, investigación, gestión de recursos y tiempo... Es un eje metodológico fundamental para el enfoque didáctico del módulo, que encaja de forma orgánica con los presupuestos del ciclo formativo en sus dos formas (investigación y trabajo).



Entendido el DUA como un marco general para el diseño de la programación, las actividades y el ambiente de la clase, el aprendizaje basado en proyectos será lo que fundamente los principales instrumentos didácticos y de evaluación. El trabajo del módulo se basará en aprender haciendo, para así cumplir con la orientación eminentemente práctica del módulo y el ciclo. Se busca el aprendizaje significativo de contenidos que tengan una vinculación funcional con la realidad profesional, y esto conlleva interiorización de actitudes y valores de trabajo (aprendizaje actitudinal) mediante la ejecución de procedimientos (aprendizaje procedimental). El módulo seleccionado en este ciclo formativo presupone la necesidad del trabajo de equipo en proyectos de distinta naturaleza (*cortometrajes, videoclips, podcasts, streaming, videoensayos...*), para habituar al alumnado a las rutinas de trabajo para proseguir su formación en el siguiente curso (tareas de preproducción, planificación de las tareas, necesidades de producción, documentación, información registrada, presentación, cumplimiento de fechas y formatos de entrega...).

En evaluación sobre el aprendizaje basado en proyectos, Rodríguez Sandoval, Vargas Solano y Luna Cortés indican que, con esta estrategia, “los alumnos persiguen soluciones a problemas no triviales, generando y refinando preguntas, debatiendo ideas, realizando predicciones, diseñando planes y/o experimentos, recolectando y analizando datos, estableciendo conclusiones, comunicando sus ideas y resultados a otros, realizando nuevas preguntas y creando o mejorando productos y procesos” (Rodríguez Sandoval et al., 2010). Tras plantear este método, alcanzan unos resultados entre los que destacan que los estudiantes con más autonomía suelen tener mejores experiencias y a percibir mejor este método mejor, situándolos en ambientes con un contexto y una cercanía con la realidad. Esto puede servir para conectar la clase y la vida real y sus resultados (un 97% del alumnado encuestado respondió favorablemente) lo avalan. En el estudio se indica también que el 93% del



alumnado encuestado opinó que debe haber un número límite de proyectos por cada semestre, siendo el máximo dos para un 68% de encuestados.

El análisis realizado por Ornellas y Muñoz Carril para llevar el aprendizaje basado en proyectos a un entorno *e-learning* también obtiene resultados favorables para esta metodología, señalando que “el nivel de satisfacción de los estudiantes en ambos campus (catalán e iberoamericano) es muy elevado, situándose los porcentajes dentro del primer cuartil” (Ornellas y Muñoz Carril, 2021), y que “para que este tipo de metodología de aprendizaje basado en proyectos funcione de forma adecuada se precisarán, cuando menos, cubrir una serie de aspectos importantes que se pueden sintetizar en grandes dimensiones como, por ejemplo, las relacionadas con un adecuado proceso de planificación pedagógica por parte del equipo docente (...), el seguimiento intensivo, personalizado y continuo del profesorado respecto a las actividades desarrolladas por los estudiantes y, finalmente, el *feedback* que los docentes deben aportar al alumnado frente a los criterios evaluativos establecidos para cada una de las fases en las que se estructura el proyecto audiovisual” (Ornellas y Muñoz Carril, 2021).

- Clase al Revés (*Flipped Classroom*)

Partiendo del principio del alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, que construye sus conocimientos, habilidades y destrezas con orientación adecuada por parte de la docencia. Este aprendizaje autónomo supone una mayor inversión de tiempo al trascender la exposición de conceptos para que el alumnado reestructure y ordene sus propios esquemas conceptuales y escoger un enfoque directivo para enriquecer el aprendizaje basado en proyectos. Se contribuye a la diversidad de enfoques, herramientas didácticas y actividades que se presupone en el DUA, y también responde a la orientación práctica del módulo y el ciclo formativo.





En apoyo de este eje metodológico, Bergmann y Sams plantean en su trabajo ‘Dale la vuelta a tu clase. Lleva a tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar’ el caso de una escuela en una zona rural en la que el alumnado podía perderse clases por diversas razones de tiempo. A este respecto, señalan que *dar la vuelta a las clases* (aprovechar el tiempo en el aula para realizar ejercicios) resultó en que “por primera vez en nuestras carreras logramos finalizar las actividades que debían realizar los estudiantes durante el curso. Los alumnos terminaban todo su trabajo y todavía nos sobraban veinte minutos de clase. Claramente, este modelo era más eficiente que exponer y asignar tareas” (Bergmann y Sams, 2014). También destacan que dar la vuelta a las clases asegura que los alumnos reciban una educación personalizada según sus necesidades individuales. Sin embargo, según los mismos autores, no existe una metodología específica ni una lista de tareas para garantizar buenos resultados. Si bien la situación en el CIFP César Manrique no es la misma que en este caso, la naturaleza práctica del título, el aprendizaje basado en proyectos y la aparición de múltiples eventos y trabajos a lo largo del año no garantiza que el método tradicional (lecciones en el aula y ejercicios en casa) funcione bien aquí. Dar la vuelta a la clase es redirigir la atención al autoaprendizaje.

En este sentido, Marqués desarrolla en ‘Qué hay detrás de la clase al revés (*flipped classroom*)’ ideas acerca del trasfondo de la clase al revés como fruto de su investigación educativa para “reducir el tiempo dedicado a la clase magistral incluso en las sesiones de teoría” (Marqués, 2016). Apoyada por el constructivismo, la autora explica que la clase al revés traslada “fuera del aula la exposición de contenidos y, por tanto, el trabajo a niveles cognitivos más bajos” (Marqués, 2016), entendiendo que “las tareas que se realizan en clase, y que trabajan los niveles cognitivos de orden superior, son las que más dificultades pueden presentar para los estudiantes; al tener lugar en el aula, cuentan con el apoyo de los compañeros y del profesor” (Marqués,



2016). Al centrarse en resultados de aprendizaje, la metodología gravita alrededor de actividades y evaluación apropiadas (es decir, basarse en proyectos y DUA).

Los anteriores ejes metodológicos (DUA, aprendizaje basado en proyectos y clase al revés) tienen en cuenta que el módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos es una herramienta con una funcionalidad cualitativa para el resto de los módulos del ciclo. Es interesante plantear algunos proyectos en coordinación con más módulos, o incluso con otros ciclos de la familia profesional de Imagen y Sonido. Para estos y otros proyectos se barajan distintos modelos de enseñanza:

- Modelo expositivo: los principios del DUA proponen una evaluación inicial con presentación de objetivos y contenidos. Al tener en cuenta los conocimientos y competencias previas del alumnado, se suministra información y conocimientos como base para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es importante para contenidos amplios y difíciles de abarcar sin la guía del docente, antes de pasar a un método de clase al revés.
- Modelo de enseñanza directiva: tras lo expositivo, se busca entrenar habilidades y destrezas con prácticas guiadas y luego autónomas (como, por ejemplo, el diseño de un podcast como objeto directo del aprendizaje). Fijados los conceptos, el entrenamiento procedimental y actitudinal se beneficia de la clase al revés al dinamizar el autoaprendizaje.
- Modelo de investigación grupal e investigación guiada: en el aprendizaje basado en proyectos se llevan a cabo búsquedas en equipo para construir bases de conocimiento de forma colaborativa y dar respuesta a situaciones planteadas por la docencia. La clase al revés plantea actividades de descubrimiento (por ejemplo, seleccionar un guion atendiendo a su género).
- Modelo de juego de roles y de simulación: la dramatización de situaciones reales (por ejemplo, un *elevator pitch*) acerca al alumnado a la realidad



profesional para actualizar sus mapas conceptuales con procedimientos. El aprendizaje basado en proyectos proporciona estas experiencias directas.

El espacio principal es el aula asignada en CFP durante horario curricular, pero se tendrán en cuenta otros espacios disponibles y acondicionados para circunstancias concretas (sala de realización de TV, salón de actos y eventos, sala de montaje...). Las agrupaciones posibles responden a la naturaleza de los proyectos, y podrán ser individuales (escritura de guion), parejas (*pitch* de defensa) y de tres o más personas (producción de cortometraje), permitiéndose la coevaluación del alumnado. Se tendrá en cuenta los requerimientos de recursos (ordenadores, equipo audiovisual...) y los plazos requeridos para las entregas de proyectos. Se fijarán fechas estimadas para los trabajos, haciendo un seguimiento semanal y teniendo en cuenta los demás módulos para flexibilizar las entregas si fuera necesario. Los plazos más fijos serán los de las entregas externas (al participar en festivales, por ejemplo).

Cabe la posibilidad de plantear un cruce con otros ciclos formativos de la familia de Imagen y Sonido (realización, iluminación, modelado 3D...) para una gran convergencia en proyectos con más personal y recursos técnicos audiovisuales (cámaras, equipo de fotografía, sonido, ordenadores para edición y montaje, software de efectos especiales y mezcla de sonido...). Con la metodología de clase al revés, se dará acceso a recursos didácticos, contenidos conceptuales y documentos de trabajo a través de plataformas como Moodle y Google Drive, permitiendo también la preparación y entrega de proyectos a través de Internet.

## **2.8. Evaluación**

Los instrumentos principales para la evaluación del módulo se encontrarán en los propios resultados de aprendizaje. En el Real Decreto 1681/2011 se pueden encontrar siete resultados de aprendizaje (RA) con sus criterios de evaluación (CE).



RA1 - Valorar recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto

- Se ha *especificado la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos* empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su *visionado y análisis*.
- Se han *valorado las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas* en composiciones fotográficas y productos audiovisuales.
- Se han *valorado las consecuencias comunicativas* que la utilización formal y expresiva del encuadre adoptado, el ángulo de cámara y sus movimientos introducen *en la resolución de diversas situaciones audiovisuales*.
- Se ha *relacionado el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen*, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, *con la interpretación del relato audiovisual*.
- Se han *justificado las repercusiones expresivas y funcionales* que la adopción de unas u otras formas de composición aportan *respecto a la comprensión e interpretación*, por parte del espectador, *de distintas escenas encuadradas*.
- Se han valorado las consecuencias comunicativas resultantes de la aplicación de distintas técnicas de manipulación a mensajes de imagen fija y audiovisual.

RA2 - Resolver situaciones audiovisuales, aplicando técnicas estandarizadas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual



- Se han *valorado las consecuencias de la aplicación correcta o incorrecta de las técnicas de mantenimiento de la continuidad* (narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección, entre otras) a distintos relatos audiovisuales.
- Se ha *relacionado la funcionalidad narrativa y expresiva* de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, *con la transmisión comprensiva del mensaje* en una producción audiovisual.
- Se han *aplicado las técnicas de realización de continuidad a la resolución de situaciones* con desplazamiento de un sujeto y con tomas de uno, dos o más personajes.
- Se han *diferenciado las aportaciones más significativas* producidas en la evolución histórica *de las teorías del montaje audiovisual*.
- Se han *justificado las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual*, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
- Se han *aportado soluciones creativas mediante la aplicación de los recursos expresivos* del lenguaje a la resolución de diversas situaciones audiovisuales.

RA3 - Diseñar la banda sonora de un producto audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación

- Se ha *especificado el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros* empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.
- Se han *diferenciado las aportaciones tecnológicas y expresivas* que la componente sonora aportó *en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro*.



- *Se ha desglosado la banda sonora de una producción audiovisual para clasificar los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción.*
- *Se han diferenciado las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.*
- *Se ha diseñado la banda sonora de un producto audiovisual y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.*

RA4 - Evaluar las características de la puesta en escena de una obra audiovisual, analizando las relaciones establecidas entre los diferentes elementos que la componen, según la intencionalidad del proyecto y su época histórica

- *Se han relacionado las distintas funciones técnicas, expresivas y comunicativas que cumplen los elementos que componen la puesta en escena de una obra audiovisual.*
- *Se ha evaluado la idoneidad del componente escenográfico de una obra audiovisual a partir del estudio de su ambientación y de los elementos que conforman su decoración y atrezzo.*
- *Se ha valorado la consecución de los objetivos expresivos y comunicativos que en una obra audiovisual aportan la elección de su cromatismo y de su iluminación.*
- *Se ha determinado la idoneidad del vestuario, maquillaje, caracterización y otros elementos estilísticos que afectan a la puesta en escena de una obra audiovisual.*
- *Se han distinguido las funciones de los códigos gestuales y del lenguaje corporal empleados como recursos expresivos y comunicativos en la interpretación de una obra en cine y en televisión.*



- Se ha *relacionado la evolución técnica y expresiva* experimentada históricamente por el cine y la televisión, *con las formas y modos actuales de utilización de la puesta en escena*.

RA5 - Determinar la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las posibilidades expresivas de los códigos empleados

- Se han *especificado las características diferenciales de los distintos tipos y formatos* de guiones audiovisuales de utilización en la industria audiovisual.
- Se han *valorado los procesos, características, ventajas y dificultades* que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a un guion audiovisual.
- Se ha *caracterizado la estructura narrativa y la idea temática de un guion* audiovisual de ficción, a partir de su análisis.
- Se ha *construido el guion literario de una secuencia dramática* siguiendo las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, *storyline*, argumento y tratamiento.
- Se ha *realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática*, extraída parcialmente de un guion literario, a estructura propia de guion técnico y a *storyboard*.
- Se ha *evaluado la viabilidad de realización de un guion a partir del análisis* de su estructura y de la determinación de su necesidad de recursos en un contexto de producción predeterminado.

RA6 - Resolver situaciones escénicas, aplicando técnicas estandarizadas de lenguaje del espectáculo y de los eventos, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto



- Se ha especificado la tipología del producto, la intencionalidad comunicativa, el tema, el argumento y la estructura dramática, narrativa o comunicativa del espectáculo o evento, a partir del análisis de su guion, libreto o partitura.
- Se han valorado las características expresivas de los elementos constitutivos de los lenguajes escénicos y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, a partir del análisis de un espectáculo o evento.
- Se han definido las características tipológicas y descriptivas de los personajes e intervinientes necesarios para la puesta en marcha de un proyecto de espectáculos o evento.
- Se han valorado las posibilidades de empleo de diferentes técnicas interpretativas, hasta elegir la idónea para la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.
- Se han especificado las características del vestuario, el maquillaje y la caracterización para la puesta en escena del proyecto de espectáculo o evento, a partir del análisis de su guion, libreto o partitura.
- Se ha desarrollado el proceso completo de adaptación de una secuencia dramática de un libreto a guion técnico.
- Se ha desarrollado el proceso completo de creación de una escaleta para la presentación de un producto en un evento o espectáculo multimedia.

RA7 - Evaluar las características de la puesta en escena de un espectáculo o evento, relacionando la intencionalidad narrativa y expresiva de la representación con los objetivos del proyecto y su época histórica

- Se han diferenciado las características distintivas de las escuelas y movimientos artísticos y profesionales más significativos relacionados con las artes escénicas y con los eventos, con perspectiva histórica y contemporánea.





- Se ha *relacionado la evolución técnica y expresiva experimentada históricamente por las artes escénicas y los espectáculos o eventos*, con las formas y modos actuales de concreción de la puesta en escena.
- Se han *especificado las distintas funciones técnicas, expresivas y comunicativas que cumplen los elementos que componen la puesta en escena* de un espectáculo o evento.
- Se han *determinado las características de la puesta en escena de un espectáculo*, considerando su contexto histórico, a partir de la *lectura y análisis de la documentación del proyecto*.
- Se ha *determinado la idoneidad de los esquemas y elementos de iluminación* destinados a la consecución de la intencionalidad expresiva y comunicativa de un espectáculo o evento.
- Se han *especificado las características de los elementos musicales, sonoros, audiovisuales* o de cualquier otro tipo que intervienen en la puesta en escena de un espectáculo o evento.
- Se han *caracterizado los materiales y técnicas destinadas a vestir el escenario* de un proyecto de espectáculo o evento.

El proceso para la evaluación detallado en la concreción curricular del CIFP César Manrique señala los resultados de aprendizaje como el objeto más importante de la evaluación, por lo que guiarán el proceso enseñanza-aprendizaje de la programación didáctica del módulo. En la concreción curricular se propone una evaluación continua e individualizada, sugiriendo procedimientos variados para la evaluación (cuadernos, pruebas orales/escritas, prácticas, trabajos ...). La evaluación continua será así:

- Entrega de trabajos individuales y grupales (evaluación por defecto).



- Las unidades de trabajo serán superadas con proyectos, acompañados de una memoria que recogerá el trabajo del alumnado, atendiendo a los criterios de evaluación de los resultados de aprendizaje. Los proyectos propuestos son:
  - El *pitch* de defensa de un espectáculo o evento en vivo o diferido
  - La producción de un espectáculo o evento en directo
  - El guion y la producción de un programa televisivo en diferido
  - La producción de una emisión de radio en directo
  - La producción de un podcast
  - La producción de un canal en plataformas (YouTube y/o Vimeo)
  - El guion y la producción de un videoclip musical
  - El pitch de defensa de un cortometraje documental o de ficción
  - El guion y la producción de un cortometraje documental
  - El guion y la producción de un cortometraje de ficción
- El baremo para la calificación de cada proyecto sería de la siguiente manera:
  - 60% – Contenido y memoria del proyecto planteado
  - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
  - 10% – Correcta presentación y/o ejecución del proyecto
  - 10% – Originalidad, creatividad y visión innovadora del proyecto
  - 10% – Cordialidad, trabajo en equipo y comportamiento profesional
- Se penalizará con un 20% de la nota si la entrega del proyecto se retrasa hasta 7 días después de la fecha establecida. Si se supera dicho plazo, el proyecto quedará como no presentado y no contará para la nota.
- La calificación global mínima para superar el módulo es un 5.

Las pautas generales para la evaluación que aparecen en la concreción curricular establecen una sesión inicial de evaluación que calibrará los niveles de conocimiento y las competencias previas del alumnado a través de encuesta, formulario y



conversación directa. Esto servirá para plantear los proyectos y los objetivos de cada trimestre, y habrá una sesión de evaluación al final de cada uno para valorar los avances y los ajustes necesarios. La metodología establece una evaluación continua y formativa que focalice el trabajo grupal al ámbito del aula y el centro.

En la evaluación continua se dedicará el horario curricular en el aula y el centro para hacer los trabajos y llevar los conocimientos a la práctica. Siguiendo los principios de la clase al revés, se reserva el estudio y la investigación individual y autónoma al trabajo en casa. Esta norma general tendrá excepciones con sesiones expositivas del docente para presentar y/o afianzar los contenidos del módulo antes de su aplicación práctica. Se hará un seguimiento cercano y semanal de la evolución del alumnado, garantizando un ambiente de comunicación y confianza para un mejor desempeño.

En el caso de perder la evaluación continua, se establecerá un protocolo de recuperación de la evaluación. El protocolo general de actuación ante el absentismo de la concreción curricular es:

1. La entrega de justificantes del alumnado al incorporarse a la clase
2. La generación de avisos por parte del tutor al respecto de ausencias, que se correspondan con porcentajes especificados: 5%, 10% y 20%. En caso del último, el procedimiento ordinario de evaluación se imposibilita.
3. Con tres avisos en un módulo, se valorará si el número de faltas impide la evaluación continua. En caso afirmativo, se elabora un informe para la Jefatura de Estudios, que notificará al alumno/a incluyendo un método de evaluación alternativa (previamente incluida en la programación del módulo) que no se limitará a una prueba o examen, sino que planificará un conjunto de actividades para evaluar el nivel de adquisición de capacidades.



4. La pérdida de evaluación continua deberá tener lugar como mínimo dos meses antes de la evaluación final del módulo.
5. El profesor del módulo elaborará un informe para recoger las actividades y pruebas para superar el módulo, con fechas de entrega y realización.
6. El recordatorio de que la evaluación alternativa tendrá un conjunto de actividades, además de la posible inclusión de una prueba o examen
7. La obligación de los Jefes de Departamento de publicar las fechas de entrega / realización de dicho conjunto de actividades.
8. La posibilidad de ser evaluado por uno de los métodos, no ambos. No se puede regresar al ordinario tras asignarse el extraordinario, en el que se evalúa toda la materia sin tener en cuenta las partes superadas.
9. Las fechas y horarios de pruebas y prácticas por realizar / entregar se publicará también para los alumnos absentistas que no hayan iniciado el proceso de pérdida de evaluación continua.
10. En cualquier evaluación final, los informes de actividades de recuperación serán entregados al tutor por los profesores de cada módulo pendiente.
11. El tutor informará al alumno de la posibilidad de renunciar al 50% del número de módulos en los que está matriculado, a excepción de la FCT.

La evaluación alternativa en el caso de pérdida de la continua tendrá en cuenta el trabajo acumulado en este módulo, a diferencia de lo indicado en el punto 8 del protocolo general de actuación. Se contemplará el trabajo hecho de forma previa a las injerencias que lleven a la evaluación alternativa, que consistirá en:

- Análisis de proyectos con propuestas de mejora
  - El objetivo es demostrar las competencias asociados a la realización de proyectos. El instrumento será una selección, análisis y propuesta de mejora de los proyectos del grupo y/o de otros autores y canales.



- Los análisis y propuestas se realizarán *solo para los proyectos no realizados tras la pérdida de evaluación continua* (los realizados previamente se tendrán en cuenta para la media, salvo que el alumnado prefiera evaluarse de forma íntegra por la vía alternativa).
- El alumno deberá hacer una propuesta de mejora o de cambio para:
  - Una propuesta de espectáculo o evento en vivo o diferido
  - Un espectáculo o evento en directo
  - Un programa televisivo en diferido
  - Un programa de radio en directo
  - Un podcast
  - Un canal de contenidos en plataformas (YouTube y/o Vimeo)
  - Un videoclip musical
  - Un proyecto de cortometraje documental o de ficción
  - Un cortometraje documental
  - Un cortometraje de ficción
- El baremo de notas para el análisis/ propuesta es:
  - 70% – Contenido del análisis y la propuesta de mejora
  - 30% – Presentación del análisis y la propuesta de mejora
- Con el fin de aliviar la posible presión de entrega de múltiples análisis y propuestas de mejora/cambio, se concede la opción de aglutinar *hasta la mitad de los contenidos pendientes de evaluar* en una prueba escrita al final del curso. El reparto deberá acordarse con el docente.

Existirá una comunicación constante entre alumnado y docente para el seguimiento. Se motiva al alumnado a tomar la iniciativa para decidir cómo demostrar las competencias y conocimientos adquiridos durante el módulo, y hay un ajuste pleno a las necesidades de cada persona en el aula con los cambios oportunos que permitan



la consecución de los objetivos. La asistencia solo es obligatoria para las convocatorias fijadas de rodaje, grabación o presentaciones, por lo que hay libertad plena para que el alumnado organice su asistencia de la manera que considere. Sin embargo, esta libertad no podrá perjudicar en ningún caso a los proyectos en equipo y se procederá a aplicar penalizaciones y otros correctivos si hay evidencias claras de:

- No realizar el trabajo requerido por el equipo y/o el docente
- Retrasar y/o dificultar los trabajos en equipo
- Perjudicar al grupo, los planes de producción y los cambios de fecha para rodajes, postproducción y otras etapas del trabajo

El absentismo y el incumplimiento reiterado de las responsabilidades grupales e individuales incurrirá en la pérdida de la evaluación continua. Teniendo en cuenta lo anterior, el alumnado deberá sacar una nota mínima de 5 en cada proyecto para proceder al cálculo de la media final. En el caso de no superar la evaluación continua, se accedería a la evaluación alternativa y, de no superarla, suspendería el módulo. Para los alumnos que lo precisen y requieran, habrá actividades de refuerzo y recuperación y también de ampliación por acumulación de hitos. Consistiría en el diseño de nuevos proyectos y de análisis con propuestas, con ciertos modificadores del docente. Esto contempla las posibilidades de Mención Honorífica o de Matrículas de Honor, a criterio del equipo docente.

## **2.9. Unidades didácticas**

El módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos busca dar respuesta a la necesidad de conocimientos procedimentales sobre las funciones del lenguaje audiovisual y escénico en producciones de cine, vídeo, televisión, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos. Partiendo del aprendizaje basado en proyectos, se plantean trabajos que respondan a los resultados de aprendizaje del



módulo y sus criterios de evaluación en seis unidades de trabajo en el módulo, nutridas por los contenidos básicos. La duración total del módulo es de 160 horas (5 horas por semana repartidas en 3 sesiones), cada unidad de trabajo, sus proyectos asociados y su aportación a la calificación final del módulo se resume en:

- UT1 – El lenguaje audiovisual (15%)
  - *Pitch* de defensa de un proyecto audiovisual documental o de ficción
  - Producción de un canal de contenido con YouTube, Vimeo y/o Twitch
- UT2 – La producción y la realización audiovisual (15%)
  - Guion y producción de un videoclip musical
- UT3 – El lenguaje sonoro (15%)
  - La producción de una emisión de radio en directo
  - La producción y difusión de un podcast
- UT4 – Puesta en escena audiovisual (15%)
  - El guion y la producción de un programa televisivo en diferido
- UT5 – El guion audiovisual (20%)
  - El guion y la producción de un cortometraje documental
  - El guion y la producción de un cortometraje de ficción
- UT6 – El lenguaje escénico y del espectáculo (20%)
  - El pitch de defensa de un espectáculo y/o evento en vivo
  - La producción de un espectáculo o evento en directo

El reparto de horas y trimestres para las unidades será la que aparece en la siguiente tabla a modo de resumen:



Unidades	Denominación	Horas
1	El lenguaje audiovisual	25
2	La producción y la realización audiovisual	25
3	El lenguaje sonoro	25
4	Puesta en escena audiovisual	25
5	El guion audiovisual	30
6	El lenguaje escénico y del espectáculo	30

Trimestre	Unidades
1º	1 y 6
2º	2 y 3
3º	4 y 5

*Tablas de elaboración propia*

Cada unidad se estructurará de la siguiente forma:

Unidad de trabajo 1 –El lenguaje audiovisual (25 horas)

La unidad que abrirá el módulo introducirá conceptos básicos para reconocer los distintos usos del lenguaje audiovisual: géneros audiovisuales, componentes y significados posibles de la imagen, utilidad de la composición y el movimiento, técnicas de análisis y crítica audiovisual, detección de manipulación audiovisual... Con enfoque más teórico, los proyectos serán *un pitch de defensa de un proyecto de documental o ficción* (con temática, duración y formato libres) y la *creación y producción de vídeos para un canal temático de contenidos en YouTube, Vimeo y/o Twitch*. Las actividades vincularán los contenidos con las competencias profesionales.





*Resultados de aprendizaje:* RA1- Valorar recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.

#### *Criterios de evaluación*

- Se ha especificado la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis.
- Se han valorado las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas en composiciones fotográficas y productos audiovisuales.
- Se han valorado las consecuencias comunicativas que la utilización formal y expresiva del encuadre adoptado, el ángulo de cámara y sus movimientos introducen en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
- Se ha relacionado el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
- Se han justificado las repercusiones expresivas y funcionales que la adopción de unas u otras formas de composición aportan respecto a la comprensión e interpretación, por parte del espectador, de distintas escenas encuadradas.
- Se han valorado las consecuencias comunicativas resultantes de la aplicación de distintas técnicas de manipulación a mensajes de imagen fija y audiovisual.

#### *Contenidos*

- Valoración de los recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales



- Metodología de análisis de los géneros audiovisuales: características de géneros cinematográficos, videográficos, televisivos, multimedia, videojuegos y new media (Internet, teléfonos, otras pantallas).
- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.
- Técnicas de fragmentación del espacio escénico: plano (tipología y características), toma y escena y secuencia (técnicas de planificación)
- El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: tipología de movimientos de cámara, valor expresivo de la angulación de la cámara y ejecución de panorámicas, travellings, barridos...
- Procedimientos de construcción de geografías sugeridas. El campo y el fuera de campo.
- Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales.
- Procedimientos de manipulación audiovisual.
- Metodología de análisis de productos audiovisuales.

### Unidad de trabajo 2 – La producción y la realización audiovisual (25 horas)

El primer trimestre cubre las unidades 1 y 6 del módulo, y el segundo trimestre aprovechará la base de conocimientos generada sobre lenguaje audiovisual y puesta en práctica del lenguaje escénico para centrarse más en el aprendizaje procedimental. La unidad 2 tiene como objetivo vincular la realización audiovisual al rol de la producción y se abordará la planificación de *un videoclip musical* sobre el que se escribirá un guion, se llevará a preproducción y se establecerá un equipo de realización para rodarlo. Entender las técnicas de realización y montaje con los valores cualitativos del lenguaje audiovisual será crucial para un buen proyecto.



*Resultados de aprendizaje:* RA2 – Resuelve situaciones audiovisuales, aplicando técnicas estandarizadas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.

#### *Criterios de evaluación*

- Se han valorado las consecuencias de la aplicación correcta o incorrecta de las técnicas de mantenimiento de la continuidad (narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección, entre otras) a distintos relatos audiovisuales.
- Se ha relacionado la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.
- Se han aplicado las técnicas de realización de continuidad a la resolución de situaciones con desplazamiento de un sujeto y con tomas de uno, dos o más personajes.
- Se han diferenciado las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.
- Se han justificado las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
- Se han aportado soluciones creativas mediante la aplicación de los recursos expresivos del lenguaje a la resolución de diversas situaciones audiovisuales.

#### *Contenidos*

- Resolución de situaciones audiovisuales



- Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales: continuidad (narrativa, perceptiva, *raccord* formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo...) y signos de puntuación y transición.
- Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato: valor y uso de las elipsis.
- Técnicas básicas de realización audiovisual: eje de acción y mantenimiento, plano máster, plano y contraplano, campo y contracampo.
- Técnicas de realización de continuidad en el desplazamiento de un personaje, en las tomas de uno y de dos sujetos estáticos, y de dos, tres o más personajes.
- Aplicación de técnicas de montaje: concepto y evolución histórica, tiempo y espacio en el montaje

### Unidad de trabajo 3 – El lenguaje sonoro (25 horas)

El segundo trimestre tendrá un cambio de enfoque al final, centrándose en la producción sonora. El alumnado coordinará la emisión de un programa de radio en directo, con requerimientos específicos de producción. Luego deberá producir un *podcast* para difundir por Internet. En ambos casos se requieren estilos de producción similares, pero necesidades y objetivos diferentes, con el lenguaje sonoro como punto en común. Se trabajará la morfología y las características funcionales del sonido, capacidad expresiva, adecuación, articulación y métodos de trabajo para la producción radiofónica y en diferido.



*Resultados de aprendizaje:* RA3 – Diseña la banda sonora de un producto audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación.

#### *Criterios de evaluación*

- Se ha especificado el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.
- Se han diferenciado las aportaciones tecnológicas y expresivas que la componente sonora aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.
- Se ha desglosado la banda sonora de una producción audiovisual para clasificar los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción.
- Se han diferenciado las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.
- Se ha diseñado la banda sonora de un producto audiovisual y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.

#### *Contenidos*

- Diseño de bandas sonoras
  - Análisis de los fundamentos expresivos del sonido: aportaciones expresivas del sonido en la transformación del cine mudo al sonoro, valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre



- Aplicación de las dimensiones espaciotemporales del sonido a la construcción de bandas sonoras: ritmo, fidelidad, sincronismo, sonido diegético y no diegético.
- Técnicas de construcción de la banda sonora.
- Técnicas de realización de programas de radio
  - Géneros radiofónicos.
  - Signos de puntuación en radio: sintonía, cortina, ráfaga, golpe musical
  - El guion de radio y la escaleta.

#### Unidad de trabajo 4 – Puesta en escena audiovisual (25 horas)

La puesta en escena audiovisual incorporará lo aprendido en las unidades 1, 2 y 6 para escribir y producir un programa televisivo en diferido, que será de libre elección y se realizará en las dependencias habilitadas del centro educativo, teniendo en cuenta distintos aspectos técnicos de puesta en escena audiovisual (y sus diferencias en segmentación de espacios, iluminación, decoración...), características genéricas, puesta en escena, dirección de interpretación, maquillaje, peluquería, escenografía...

*Resultados de aprendizaje:* RA4 – Evalúa las características de la puesta en escena de una obra audiovisual, analizando relaciones establecidas entre diferentes elementos que la componen, según la intencionalidad del proyecto y su época histórica.

#### *Criterios de evaluación*

- Se han relacionado las distintas funciones técnicas, expresivas y comunicativas que cumplen los elementos que componen la puesta en escena de una obra audiovisual.



- Se ha evaluado la idoneidad del componente escenográfico de una obra audiovisual a partir del estudio de su ambientación y de los elementos que conforman su decoración y atrezzo.
- Se ha valorado la consecución de los objetivos expresivos y comunicativos que en una obra audiovisual aportan la elección de su cromatismo y de su iluminación.
- Se ha determinado la idoneidad del vestuario, maquillaje, caracterización y otros elementos estilísticos que afectan a la puesta en escena de una obra audiovisual.
- Se han distinguido las funciones de los códigos gestuales y del lenguaje corporal empleados como recursos expresivos y comunicativos en la interpretación de una obra en cine y en televisión.
- Se ha relacionado la evolución técnica y expresiva experimentada históricamente por el cine y la televisión, con las formas y modos actuales de utilización de la puesta en escena.

### *Contenidos*

- Evaluación de las características de la puesta en escena de obras audiovisuales:
  - Funciones técnicas, expresivas y comunicativas de puesta en escena.
  - Técnicas escenográficas: iluminación, ambientación, decoración, atrezzo, maquillaje, caracterización y peluquería.
  - Funciones de los códigos gestuales en la interpretación.
  - Similitudes y diferencias de la puesta en escena según el medio: cine, televisión, multimedia, videojuegos y *new media*.
  - Evolución histórica de los movimientos cinematográficos y de la televisión en su relación con la puesta en escena.



## Unidad de trabajo 5 – El guion audiovisual (30 horas)

La unidad final se adentrará en el guion de producciones cinematográficas de ficción o documentales, con el objetivo de producir cortometrajes. Se tratarán varios tipos de guion, técnica de escritura de distintos géneros, elementos narrativos esenciales, proceso de documentación y preproducción cinematográfica. La unidad aprovechará todo el módulo y propondrá colaborar con otros ciclos formativos de la familia profesional de Imagen y Sonido (Realización, Iluminación...) para un mayor despliegue de equipos y medios en productos que se presenten en festivales.

*Resultados de aprendizaje:* RA5 – Determina la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las posibilidades expresivas de los códigos empleados.

### *Criterios de evaluación*

- Se han especificado las características diferenciales de los distintos tipos y formatos de guiones audiovisuales de utilización en la industria audiovisual.
- Se han valorado los procesos, características, ventajas y dificultades que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a guion audiovisual.
- Se ha caracterizado la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual de ficción, a partir de su análisis.
- Se ha construido el guion literario de una secuencia dramática siguiendo las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, *storyline*, argumento y tratamiento.
- Se ha realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática, extraída parcialmente de un guion literario, a estructura propia de guion técnico y a *storyboard*.





- Se ha evaluado la viabilidad de realización de un guion a partir del análisis de su estructura y de la determinación de su necesidad de recursos en un contexto de producción predeterminado.

### *Contenidos*

- Determinación de guiones audiovisuales:
  - Tipos y formatos de guiones audiovisuales: ficción, reportaje, documental, producciones multimedia, videojuegos...
  - Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: idea temática, idea dramática, conflicto, intriga básica, planteamiento, desarrollo y desenlace, trama y subtrama, características y tipologías de personajes y diálogos audiovisuales.
  - Proceso de construcción del guion literario: idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental y tratamiento.
  - Proceso de transformación de guion literario a guion técnico: la planificación.
  - Técnicas de construcción del *storyboard*.
  - Procesos de adaptación de obras preexistentes a guiones audiovisuales.

### Unidad de trabajo 6 – El lenguaje escénico y del espectáculo (30 horas)

Esta sería la segunda unidad impartida a lo largo del módulo. Las tres razones para ubicarla en el primer trimestre son que se trata del momento idóneo para articular claves del lenguaje artístico y funcional del escenario (en línea con el lenguaje audiovisual de la unidad 1), que el lenguaje escénico y del espectáculo y su puesta en práctica anteceden a la puesta en escena y la producción audiovisual y, finalmente,



que plantea una aplicación práctica completa y potente para terminar la primera evaluación, produciendo un espectáculo o evento en vivo en el salón de actos. La unidad cubre dos resultados de aprendizaje relacionados con el lenguaje escénico y del espectáculo, tratando fundamentos artísticos de los espacios escénicos, narrativa, interpretación, puesta en escena, técnicas escenográficas, iluminación, ritmos, requerimientos de producción... Se planteará un cruce con otros ciclos formativos de la familia profesional para el proyecto final de la unidad.

#### *Resultados de aprendizaje*

- RA6: Resuelve situaciones escénicas, aplicando técnicas estandarizadas de lenguaje del espectáculo y de los eventos, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.
- RA7: Evalúa las características de la puesta en escena de un espectáculo o evento, relacionando la intencionalidad narrativa y expresiva de la representación con los objetivos del proyecto y su época histórica.

#### *Criterios de evaluación*

- Se ha especificado la tipología del producto, la intencionalidad comunicativa, el tema, el argumento y la estructura dramática, narrativa o comunicativa del espectáculo o evento, a partir del análisis de su guion, libreto o partitura.
- Se han valorado las características expresivas de los elementos constitutivos de los lenguajes escénicos y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, a partir del análisis de un espectáculo o evento.
- Se han definido las características tipológicas y descriptivas de los personajes e intervinientes necesarios para la puesta en marcha de un proyecto de espectáculos o evento.



- Se han valorado las posibilidades de empleo de diferentes técnicas interpretativas, hasta elegir la idónea para la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.
- Se han especificado las características del vestuario, el maquillaje y la caracterización para la puesta en escena del proyecto de espectáculo o evento, a partir del análisis de su guion, libreto o partitura.
- Se ha desarrollado el proceso completo de adaptación de una secuencia dramática de un libreto a guion técnico.
- Se ha desarrollado el proceso completo de creación de una escaleta para la presentación de un producto en un evento o espectáculo multimedia.
- Se han diferenciado las características distintivas de las escuelas y movimientos artísticos y profesionales más significativos relacionados con las artes escénicas y con los eventos, con perspectiva histórica y contemporánea.
- Se ha relacionado la evolución técnica y expresiva experimentada históricamente por las artes escénicas y los espectáculos o eventos, con las formas y modos actuales de concreción de la puesta en escena.
- Se han especificado las distintas funciones técnicas, expresivas y comunicativas que cumplen los elementos que componen la puesta en escena de un espectáculo o evento.
- Se han determinado las características de la puesta en escena de un espectáculo, considerando su contexto histórico, a partir de la lectura y análisis de la documentación del proyecto.
- Se ha determinado la idoneidad de los esquemas y elementos de iluminación destinados a la consecución de la intencionalidad expresiva y comunicativa de un espectáculo o evento.



- Se han especificado las características de los elementos musicales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo que intervienen en la puesta en escena de un espectáculo o evento.
- Se han caracterizado los materiales y técnicas destinadas a vestir el escenario de un proyecto de espectáculo o evento.

### *Contenidos*

- Resolución de situaciones escénicas
  - Tipología de los espectáculos y eventos.
  - Características de la estructura narrativa y dramática del texto: bloques, actos, escenas, cuadros y fases
  - Características de los guiones, escaletas, libretos y partituras de uso en espectáculos y eventos.
  - Técnicas de construcción del personaje
  - Funciones de códigos gestuales interpretativos en los espectáculos.
  - Funciones del vestuario, maquillaje, caracterización, peluquería y otros elementos estilísticos.
  - Adaptación de los textos: dramaturgia, funciones de la dirección artística, técnicas de elaboración de guiones y escaletas para espectáculos y eventos
  - Metodología de análisis de la estructura dramática y la estructura narrativa del texto en proyectos de espectáculos y eventos.
- Evaluación de características de puesta en escena de espectáculo o evento:
  - Evolución histórica de las escuelas y movimientos artísticos y profesionales en los espectáculos y eventos.
  - Evolución histórica de los espacios escénicos para la representación de espectáculos y eventos en su relación con la puesta en escena.



- Valor expresivo de elementos escenográficos en espectáculos y eventos.
- Funciones de la música, sonidos, audiovisuales y otros elementos en el lenguaje escénico.
- El vestido de escena.

UT	Denominación	Horas	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	RA7
1	El lenguaje audiovisual	25	60%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
2	La producción y la realización audiovisual	25	10%	60%	0%	10%	0%	0%	0%
3	El lenguaje sonoro	25	10%	0%	70%	0%	10%	0%	0%
4	Puesta en escena audiovisual	25	10%	0%	0%	10%	60%	20%	20%
5	El guion audiovisual	30	10%	10%	10%	60%	10%	0%	0%
6	El lenguaje escénico y del espectáculo	30	10%	10%	0%	0%	0%	60%	60%

*Tabla de elaboración propia*

## 2.10. Actividades complementarias y extraescolares

Las posibles actividades complementarias y extraescolares están sujetas a su disponibilidad, duración y momento en que se programen en el calendario, es decir, siguiendo un criterio de oportunidad. La finalidad será acercar al alumnado a la realidad del sector audiovisual canario, español y europeo mediante, por ejemplo, la participación del alumnado en festivales, certámenes y concursos con los proyectos grupales del módulo y entre distintos ciclos. Algunos ejemplos son:

- Visualización de obras cinematográficas o teatrales con diálogo y charlas, acompañados de expertos y realizadores (proyecciones semanales)



- Aula de Cine de la Universidad de La Laguna
- Formación Cultural Charlas de Cine
- Otras visitas, visionados y eventos de interés (sujeto a disponibilidad y calendarios variables)
- Visita técnica al escenario de Carnaval
- Visita al back line de obras teatrales y operísticas
- Visita a platós de televisión y grabación de programas
- Asistencia a exposiciones o charlas de interés a lo largo del curso
  - Academia ESETEC (cursos del entorno audiovisual, charlas sobre profesiones de cine impartidas por profesionales...)
- Asistencia a festivales de diversa índole (cine, fotografía, espectáculo)
  - Festival de Cortometrajes en Lenguaje de Signos – Noviembre
  - Festival de Cortos Villa de la Orotava – Noviembre
  - Festival Internacional de Documental MiradasDoc – Enero
  - Festival Internacional de Cine Medioambiental FICMEC – Mayo

### **2.11. Atención a la diversidad**

El Diseño Universal del Aprendizaje es un enfoque integrador que contempla la globalidad del grupo heterogéneo del alumnado y de sus características particulares y diversas, para proporcionar un proceso de enseñanza-aprendizaje más completo. El aprendizaje basado en proyectos tiene en cuenta espacios variados, distintas agrupaciones, evaluación inicial y atención a distintos ritmos de aprendizaje. Por último, la clase al revés asegura diversidad de materiales e instrumentos para tratar unos contenidos que presuponen distintos formatos y aprendizajes (trabajando lo visual, lo auditivo, lo literario, la jugabilidad, la inteligencia emocional...)



En el apartado de esta programación dedicado al plan anual y el proyecto educativo se tuvo en cuenta la atención a la diversidad y las necesidades del alumnado, las adaptaciones de currículo y su apropiado seguimiento. El plan anual también menciona lo que enuncia la Orden de la Consejería de Educación de la Comunidad de Canarias sobre la obligación del profesorado de atender a orientaciones pedagógicas de los informes de los servicios de orientación, y también se garantiza el respeto por la heterogeneidad del grupo, la no discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión o cualquier otra circunstancia personal o social.

Se tendrán en cuenta alternativas metodológicas de la evaluación para el alumnado con discapacidad. Primero se valorará el nivel del alumnado, el espacio disponible y la segmentación en turnos y grupos, para luego hacer las adaptaciones curriculares pertinentes para el alumnado que lo requiera tras una valoración psicopedagógica del equipo de zona. Es necesaria la implicación de profesores, tutores y familias allá donde fuera requerido, y la adecuación de actividades, metodología, instrumentos y otros recursos se acomodará a la adaptación curricular de cada caso, modificándose si fuera necesario.

## **2.12. Estrategias para educación en valores**

El ámbito pedagógico del plan anual hace referencia a la educación en valores de forma transversal, centrándose en equidad e igualdad, disminución de desigualdad de género y mejora de la convivencia y clima escolar. Se plantearán estrategias dentro de los proyectos del módulo para favorecer la educación en valores, en una estrategia global que se acoge de forma íntegra en la transversalidad en valores:

- Convivencia
  - Se fomentará la convivencia democrática, participativa y respetuosa donde el alumnado protagonice la resolución de conflictos.



- Se favorecerán medidas de prevención y actuaciones para resolver conflictos de forma dialogada y pacífica.
- Se impulsará la convivencia en igualdad de género donde se pondrá de manifiesta una relación respetuosa, flexible y equitativa ante determinadas circunstancias sociales o culturales.
- Se favorecerá y asegurará la integración de la diversidad sexual, cultural, de culto y en otras divergencias que tengan cabida en un centro educativo sin alterar el normal desarrollo de la vida y convivencia en el mismo.
- Se potenciará la interculturalidad, la paz y las actitudes solidarias, especialmente ante situaciones de desigualdad social y de respeto por la diversidad
- Salud
  - Se promoverán hábitos de vida saludable para que el alumnado valore la importancia de poseer una dieta equilibrada, además de otros factores como la actividad física, el buen uso del tiempo libre, la dosificación de redes sociales...
- Consumo responsable
  - Se promoverán pautas para motivar comportamiento crítico y responsable en materia de consumo, donde se pondrá de manifiesto el origen, las razones, los mecanismos y las consecuencias del consumismo y sus repercusiones sociales.
- Medioambiente
  - Se propiciarán actitudes críticas, reflexivas y fundadas en información verificada sobre el uso y abuso del medio urbano y natural, prestando especial atención al impacto del ser humano sobre el medio ambiente.





- Se concienciará al alumnado de la importancia del desarrollo sostenible.
- Nuevas tecnologías
  - Se fomentará el buen uso de las nuevas tecnologías como fuente de información y vía de formación.
  - Se suscitará en el alumnado la inquietud por la investigación utilizando las nuevas tecnologías como recurso didáctico.

Con el clima de trabajo seguro y respetuoso garantizado, el mundo del audiovisual trata diversos géneros, temáticas e historias con valores interesantes de promover en la comunidad educativa: medioambiente, género, racialización, convivencia, promoción de la salud, el consumo responsable, el respeto... Mediante los proyectos planteados, se potenciará en el alumnado un vínculo entre el módulo y una educación variada e integral. Que presupone desarrollar responsabilidad, capacidad de diálogo, espíritu profesional, respeto por la igualdad, competencias del trabajo en equipo...

### **2.13. Temporalización y evaluación del plan y memoria para su ajuste**

Mediante el seguimiento semanal y las evaluaciones trimestrales, se garantizará la detección de desviaciones en la planificación de la programación didáctica, algo importante al tener en cuenta las distintas actividades y eventos que pueden aparecer en el centro o fuera del mismo que resulten de interés para la formación del alumnado. Las encuestas de satisfacción baremarán también el desarrollo de competencias y la creación de aprendizaje significativo, buscando que la retroalimentación alumnado-docencia sea continua para mejorar el desarrollo de los estudios.



En el caso de tener que ajustar la metodología y los instrumentos de evaluación de cada unidad, habrá un diálogo entre el centro, el docente y el alumnado. Los resultados óptimos de la programación guardan estrecha relación con la consecución de los objetivos planteados en los proyectos. Los aplazamientos de entregas, la flexibilización de requisitos para los trabajos e incluso el número de proyectos a realizar podrá reconfigurarse de acuerdo con las necesidades que aparezcan a lo largo del curso. Además de lo anterior, se garantizarán sesiones de tutoría regulares en el caso de ser necesarias para coordinar mejor la actividad del alumnado.



### 3. Unidad didáctica o de trabajo

Como parte del desarrollo de la programación, se ha seleccionado una de las unidades previamente presentadas para su desglose y profundización. En este bloque del trabajo se procederá a su descripción, justificación y un desarrollo de objetivos, contenidos, temporalización, materiales, metodología y evaluación. El diseño de la unidad emana de lo que se ha contemplado previamente en la descripción general de la unidad, pero elabora con mucho más detalle su puesta en práctica en el contexto del aula y del centro.

#### 3.1. Número, título, duración y justificación

Nº	Nombre de la UT	% en evaluación	Tiempo estimado
UT 5	El guion audiovisual	20%	30h (6 semanas, 18 sesiones)

*Tabla de elaboración propia*

Esta unidad será la última del curso, puesto que la unidad 6 del módulo tendrá lugar en el primer trimestre. Su finalidad es culminar el aprendizaje de técnicas expresivas aplicando distintos lenguajes del audiovisual y el espectáculo en cortometrajes. Es una unidad que garantizará el desarrollo de competencias, el afianzamiento de los resultados de aprendizaje y que conectará al alumnado con la realidad de la industria.

Esta unidad sigue el camino seguido por el alumnado en el curso, desarrollando sus habilidades y destrezas con el lenguaje, la producción, la previsión de recursos, el enfoque al público y agentes interesados en el audiovisual... Los principios metodológicos se explicaron en la programación didáctica, pero se basan en el autoaprendizaje significativo (clase al revés), el enfoque globalizador (DUA) y la construcción progresiva del aprendizaje con aplicación práctica (aprendizaje basado



en proyectos), usando diversos modelos (expositivo, enseñanza directiva, investigación grupal y guiada, juego de roles y simulación).

En el aspecto competencial, cabe recordar las indicaciones generales de la programación didáctica sobre competencias del ciclo de grado superior, en concreto:

- Evaluar y resolver problemas y contingencias en contextos variados y generalmente no previsibles, con comprensión crítica, transferencia de saberes y capacidad para la innovación y la creatividad.
- Aplicar e integrar tecnologías y conocimientos avanzados o especializados en los procesos de trabajo.
- Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida, especialmente utilizando las tecnologías de la información y la comunicación

Profundizando más en las competencias personales, sociales y profesionales asociadas al módulo, las que más guardan relación con esta unidad de trabajo son:

- Deducir características formales y expresivas de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, a partir del análisis de su documentación técnica, cumpliendo con objetivos previstos para su realización.
- Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

Por lo tanto, la elección de esta unidad resulta idónea para ejemplificar la aplicación de la programación en el contexto del aula y el centro de trabajo.



### 3.2. Objetivos didácticos

Previamente desarrollado en su apartado correspondiente de la programación del módulo, se pueden extraer objetivos generales y objetivos concretos de la unidad (resultados de aprendizaje y criterios de evaluación concretos de la unidad) que se relacionan con las competencias mencionadas en el apartado anterior. En primer lugar, los objetivos didácticos generales más relacionados con esta unidad son:

- Valorar los códigos expresivos y comunicativos que confluyen en la producción de programas audiovisuales, espectáculos y eventos, analizando su estructura funcional y sus relaciones, para deducir las características formales y expresivas de los proyectos.
- Valorar las variables que afectan a la gestión diaria de un proyecto de audiovisual, espectáculo o evento, reconociendo las estrategias para la resolución de los problemas y contingencias más habituales al controlar la aplicación del plan de trabajo del proyecto.
- Diferenciar los distintos usos de programas, dispositivos y protocolos relacionados con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación propios del sector audiovisual y de los espectáculos, analizando sus características y posibilidades, para su aplicación en la gestión de los proyectos.
- Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.



- Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».
- Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar los procedimientos.
- Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

La unidad tiene que ver con varios resultados de aprendizaje concretados en el Real Decreto, pero el principal es el Resultado de Aprendizaje 5. Este establece como objetivo concreto “determinar la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las posibilidades expresivas de los códigos empleados”. Tal y como se viene justificando a lo largo de la programación, el desarrollo didáctico se centra más en el “saber hacer” y en el “saber estar”, es decir, en un doble desarrollo procedimental y actitudinal con apoyo en el desarrollo conceptual. Sabiendo esto, la relación que guardan los objetivos con las competencias de la unidad que nos ocupa, es más cualitativa y centrada en la naturaleza artística de la producción de audiovisuales y espectáculos.



### 3.3. Contenidos y temporalización

Los contenidos básicos de la unidad se pueden organizar de la siguiente forma:

#### Contenidos organizadores (procedimientos / actitudes)

1. Análisis y distinción de distintos formatos de guion
2. Selección y orden de elementos de estructura dramática de ficción (cine y TV)
3. Distinción entre las estructuras clásicas planteamiento, desarrollo y desenlace en el cine y la TV y en las nuevas estructuras dramáticas: virales, transmedia...
4. Organización del conflicto y la acción dramática de forma estratégica: los usos de anticipación, suspense, sorpresa...
5. Formulación y escritura de diálogos audiovisuales
6. Construcción del guion literario
7. Planificación y transformación de guion literario a técnico
8. Construcción del *storyboard*
9. Adaptación de una obra preexistente a un guion audiovisual

#### Contenidos de soporte (conceptos)

1. Tipología de guion: ficción, reportaje, documental, multimedia, videojuegos...
2. Conceptos estructurales: idea temática e idea dramática, trama y subtrama
3. Tipologías de estructura dramática: cine, TV, alternativas (viral, transmedia...)
4. Características y tipologías de personajes
5. Conflicto, anticipación, suspense, sorpresa e intriga
6. Características y elementos de los diálogos audiovisuales
7. Estructura y elementos del guion literario: idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental, tratamiento...
8. Formato del guion técnico y el *storyboard*



UT 5. El guion audiovisual (30 horas)	
<b>Resultado de aprendizaje</b> <b>RA5</b> - Determina la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las posibilidades expresivas de los códigos empleados	<b>Criterios de evaluación</b> <b>CE1</b> – Se han especificado las características diferenciales de los distintos tipos y formatos de guiones audiovisuales de utilización en la industria audiovisual. <b>CE2</b> – Se han valorado los procesos, características, ventajas y dificultades que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a un guion audiovisual <b>CE3</b> – Se ha caracterizado la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual a partir de su análisis <b>CE4</b> – Se ha construido el guion literario de una secuencia dramática siguiendo las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, <i>storyline</i> , argumento y tratamiento <b>CE5</b> – Se ha realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática, extraída parcialmente de un guion literario, a estructura propia de guion técnico y a <i>storyboard</i> . <b>CE6</b> – Se ha evaluado la viabilidad de realización de un guion a partir del análisis de su estructura y de la determinación de su necesidad de recursos en un contexto de producción determinado.
<b>Contenidos integrados</b>	
1. Tipología y análisis de guiones de ficción, documental, reportaje, producciones multimedia, videojuegos...	
2. Conceptos de Idea temática e idea dramática, texto y subtexto, trama y subtrama	
3. El concepto de la estructura en actos (clásica de 3 y alternativas como la de 8). Diferenciar tipologías de estructuras dramáticas de cine, TV y alternativas (virales,	





transmedia). Seleccionar y ordenar estructura dramática de cine, TV o alternativas como transmedia.

4. Organización de la acción dramática de forma estratégica: definiciones y usos de conflicto, anticipación, suspense, sorpresa, intriga...

5. Características y tipologías de personajes. Características y elementos de diálogos audiovisuales (el lenguaje verbal y corporal). Formulación y escritura de personajes y diálogos.

6. Estructura, contenido y construcción del guion literario: idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental, tratamiento

7. Adaptación hacia y desde el guion: de la obra preexistente al guion literario, técnico y *storyboard*

*Tabla de elaboración propia*

La temporalización de esta unidad asigna 30 horas de las 160 que dura el módulo completo. Se desarrollará esta unidad en la segunda mitad del tercer trimestre del curso (aproximadamente en los meses de mayo y junio) y se espaciará en 5 horas semanales repartidas en 3 sesiones, a lo largo de 6 semanas (es decir, un total de 18 sesiones presenciales). Se prevén más horas de trabajo autónomo del alumnado a la hora de elaborar informes, investigación y trabajos de documentación, preproducción u otras tareas necesarias para completar la unidad.

### **3.4. Materiales**

Como bibliografía principal para acompañar estos contenidos se recurrirán a obras como las indicadas en esta lista estimativa de recursos didácticos:

- McKee, R. (2013). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.



- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia*. Editorial Ariel.
- Truby, J. (2013). *Anatomía del Guion. El arte de narrar en 22 pasos*. Alba Editorial.
- Weiland, K.M. (2016). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. PenForASword Publishing.

Además de lo anterior, se contarán como materiales los apuntes propios elaborados por el docente, el material de apoyo del aula (cañón, pantalla, altavoces...), los ordenadores disponibles en aulas informatizadas (con conexión a Internet y paquete de Office), fotocopias, cuadernos, bolígrafos, lápices y material específico de la familia profesional (materiales de las aulas y talleres de imagen y sonido, cámaras de foto y vídeo, soportes, tarjetas, baterías, focos, micrófonos, pértigas, filtros...).

### **3.5. Metodología**

Se seguirá el triple eje metodológico indicado en el apartado general de la programación didáctica: diseño universal de aprendizaje (DUA), aprendizaje basado en proyectos y clase al revés. Estos ejes siguen los principios generales de actuación metodológica indicados por el centro, que también han guiado el diseño de la programación didáctica y la unidad de trabajo: evaluación inicial, adaptación del contenido, modelos de enseñanza variados, conexión con entorno profesional...

Teniendo en cuenta que el DUA es un marco general para el diseño de la clase y que la clase al revés sigue el modelo de enseñanza directiva y autoaprendizaje, se organizarán actividades semanales que desemboquen en los proyectos planteados para la unidad: la escritura y la producción de guiones del alumnado. Es más coherente la organización de actividades semanales, con una rutina entre docencia y



alumnado que respete la autonomía del aprendizaje y que garantice una atención y orientación apropiadas. De aquí en adelante se presupone que el entorno del aula será mayoritariamente para aplicación y realización de trabajos, reservando el estudio y la investigación y para el tiempo que el alumnado dedicaría normalmente a la resolución de tareas y ejercicios de clase (fundamentos de la clase al revés).

La unidad cubre 6 semanas, 5 horas por semana en 3 sesiones (2 sesiones de 1 hora y 1 sesión de 3 horas) y representa un 20% de la nota final del módulo. La secuenciación de actividades quedaría establecida de la siguiente forma:

#### Semana 1 – Fundamentos del guion audiovisual

- *Secuencia de actividades con temporalización:*
  - Sesión 1 (1h) – Actividad inicial: evaluación del conocimiento previo, partiendo de las anteriores unidades de trabajo. Orientación a los objetivos y proyectos de la unidad. Presentación de contenidos. Encargo de la primera actividad (ver sesión 2) y anticipo de la segunda actividad (ver semana 2)
  - Sesión 2 (3h) – Actividad de desarrollo: escoger una secuencia de cine de ficción, identificar sus características genéricas, recuperar el guion original de la secuencia y analizar su formato y su adaptación al lenguaje audiovisual, identificando sus elementos principales: idea temática e idea dramática, texto y subtexto, trama y subtrama, estructura dramática...
  - Sesión 3 (1h) – Actividad de evaluación: entrega del análisis de secuencia, debate grupal sobre conclusiones, dificultades y descubrimientos. Orientación para las actividades de la semana 2.
- *Procedimientos y metodología de clase*



- Enseñanza expositiva: en la sesión 1, el docente expondrá contenidos y objetivos de la unidad y las actividades a realizar.
- Enseñanza directiva: el docente guiará al alumnado a través de la tarea y fomentará el autoaprendizaje (clase al revés)
- Investigación guiada: búsqueda de información y elaboración del análisis impulsada por la investigación autónoma del alumnado.
- *Contenidos asociados*
  - 1. Tipología y análisis de guiones de ficción, documental, reportaje, producciones multimedia, videojuegos...
  - 2. Conceptos de idea temática e idea dramática, texto y subtexto, trama y subtrama
  - 3. El concepto de la estructura en actos (clásica de 3 y alternativas como la de 8). Diferenciar tipologías de estructuras dramáticas de cine, TV y alternativas (virales, transmedia). Seleccionar y ordenar estructura dramática de cine, TV o alternativas como transmedia.
- *Agrupamientos previstos*: la actividad principal de la semana se realizará de forma individual. En el contexto del aula, se aprovechará el grupo para cruzar información, apoyarse mutuamente en el aprendizaje autónomo y, finalmente, plantear un debate grupal que recoja las ideas más interesantes:
- *Espacios*: aula de clase
- *Evaluación*
  - Los criterios de evaluación asociados son el CE1 y el CE3.
  - Actividad 1 – Análisis de secuencia y adaptación audiovisual: 15% de la nota de la unidad
    - 60% – Contenido del análisis
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación del análisis



- 10% – Creatividad y originalidad en el enfoque del análisis
- 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional

## Semana 2 – Escritura de guiones

- *Secuencia de actividades con temporalización:*
  - Sesión 1 (1h) – Actividad inicial: Exposición de contenidos por parte del docente y encargo de la segunda actividad (ver sesión 2)
  - Sesión 2 (3h) – Actividad de desarrollo: adaptar una idea propia, relato publicado o suceso a guion cinematográfico en sus distintas versiones. Selección de idea y sinopsis de cortometraje documental o de ficción, desarrollando documentación necesaria (*storyline*, la sinopsis, el argumento, el tratamiento...)
  - Sesión 3 (1h) – Actividad de desarrollo: construcción de guiones durante esta sesión para terminar en la semana 3.
- *Procedimientos y metodología de clase*
  - Enseñanza expositiva: en la sesión 1, el docente expondrá contenidos y objetivos de la semana y de las actividades a realizar.
  - Enseñanza directiva: el docente guiará al alumnado en la tarea y fomentará el autoaprendizaje con el trabajo autónomo sobre guion.
- *Contenidos asociados*
  - 4. Organización estratégica de acción dramática: definiciones y usos de conflicto, anticipación, suspense, sorpresa, intriga...
  - 5. Características y tipologías de personajes. Características y elementos de diálogos audiovisuales (el lenguaje verbal y corporal). Formulación y escritura de personajes y diálogos.
  - 6. Estructura, contenido y construcción del guion literario: idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental, tratamiento



- *Agrupamientos previstos*: la actividad principal de la semana es individual. En el aula se aprovechará el grupo para cruzar información y apoyarse mutuamente en el aprendizaje autónomo y en el proceso de escritura.
- *Espacios*: aula de clase
- *Evaluación*
  - El criterio de evaluación asociado a la actividad es el CE4.
  - La actividad está planteada desde la semana 1 y puede entregarse hasta la sesión 2 de la semana 3.
  - Actividad 2 – Guion literario de ficción y de documental – 35% de la nota de la unidad
    - 60% – Proyecto de guion
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación y formato del guion
    - 10% – Creatividad y originalidad
    - 10% – Cordialidad y comportamiento profesional

### Semana 3 – Pitch y preproducción

- *Secuencia de actividades con temporalización*:
  - Sesión 1 (1h) – Actividad inicial: Exposición de contenidos por parte del docente y encargo de la tercera actividad (ver sesión 2)
  - Sesión 2 (3h) – Actividad de evaluación: entrega de guiones + Actividad de desarrollo: defensa de guiones ante la clase en formato *elevator pitch* para elegir 1 guion por cada 4 personas de la clase.
  - Sesión 3 (1h) – Actividad de desarrollo: Iniciar la preproducción de los guiones elegidos después de los *elevator pitch* de la sesión 2.
- *Procedimientos y metodología de clase*



- Enseñanza expositiva: en la sesión 1, el docente expondrá contenidos y objetivos de la unidad y las actividades a realizar.
- Enseñanza por simulación / roles: cada *elevator pitch* hará que cada alumno interprete un papel de defensor del guion de otra persona.
- Enseñanza directiva: seleccionados los guiones para la preproducción, el docente coordinará el trabajo y el aprendizaje autónomo.
- *Contenidos asociados*: revisar contenidos previos (1, 2, 3, 4, 5 y 6)
- *Agrupamientos previstos*: el *elevator pitch* implica al autor del guion y la defensora ante la clase. Tras el *pitch*, se harán grupos de 4 personas por cada guion de cortometraje seleccionado para que lancen la preproducción.
- *Espacios*: aula de clase
- *Evaluación*
  - El criterio de evaluación asociado a la actividad es el CE6.
  - La actividad, planteada desde la semana 1, puede entregarse hasta la sesión 2 de la semana 3.
  - Actividad 3 – Elevator pitch – 15% de nota de la unidad (coevaluación)
    - 70% – Observación docente del proceso y presentación
    - 30% – Observación del alumnado del proceso y presentación.

#### Semana 4 – Preproducción de cortometrajes y planificación de la realización

- *Secuencia de actividades con temporalización*:
  - Sesión 1 (1h) – Actividad inicial: Exposición de contenidos del docente y encargo de última actividad (ver sesión 2), iniciándola en la sesión.
  - Sesión 2 (3h) – Actividad de desarrollo: elaborar documentación, previsión de equipos y búsqueda de personal, localizaciones y recursos para el rodaje y el montaje de los cortometrajes
  - Sesión 3 (1h) – Actividad de desarrollo: Proseguir con la sesión 2.



- *Procedimientos y metodología de clase*
  - Enseñanza expositiva: en la sesión 1, el docente expondrá contenidos relevantes y los objetivos a cumplir para las últimas tres semanas.
  - Enseñanza directiva: el alumnado desarrollará sus proyectos de forma autónoma, dirigidos y coordinados por la docencia implicada.
  - Investigación guiada: el grupo desarrollará tareas de investigación para una preproducción de cortometrajes satisfactoria.
- *Contenidos asociados*
  - 7. Adaptación hacia y desde el guion: de la obra preexistente al guion literario, técnico y *storyboard*
- *Agrupamientos previstos*: cada equipo de producción es de cuatro personas. Las tareas de realización, iluminación y montaje proponen una colaboración con los ciclos formativos de la familia profesional de Imagen y Sonido para compartir los proyectos y desarrollarlos de forma conjunta y coordinada.
- *Espacios*: aula de clase
- *Evaluación*: ver semanas 5 y 6

#### Semanas 5 y 6 – Rodaje, montaje y memorias de los cortometrajes

- *Secuencia de actividades con temporalización*:
  - Sesión 1, 2 y 3 (5h) – Rodaje y montaje de los cortometrajes
- *Procedimientos y metodología de clase*
  - Enseñanza directiva: el docente adopta el papel de acompañante, guía y orientador sobre el proceso principal de trabajo de la unidad.
- *Contenidos asociados*
  - 7. Adaptación hacia y desde el guion: de la obra preexistente al guion literario, técnico y *storyboard*





- *Agrupamientos previstos:* al equipo de alumnos de producción se sumará el de alumnos de realización e iluminación para los rodajes de cortometraje. El montaje y entrega del cortometraje se hace en colaboración con el grupo de realización y las memorias de producción a evaluar las elaborará el grupo de 4 personas de producción a las que se les asignó el guion original.
- *Espacios:* aula, talleres audiovisuales, dependencias del centro, exteriores...
- *Evaluación*
  - Los criterios de evaluación asociados son el CE2 y el CE5.
  - Actividad 4 – Memoria de producción de los cortometrajes: 35% de la nota de la unidad
    - 60% – Contenido de las memorias
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación y formato de la memoria
    - 10% – Creatividad y originalidad en el proyecto y memoria
    - 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional

En los Anexos 2, 3, 4, 5 y 6 del presente trabajo de fin de máster pueden encontrarse las tablas que resumen y organizan cada semana de actividades de la unidad.

### **3.6. Evaluación**

La evaluación inicial es parte de un proceso continuo desde el principio del módulo hasta desembocar en la unidad escogida al final del curso. Esto sirve como referente de ajuste para objetivos y proyectos, por si fuera necesario modificarlos y ajustarlos al nivel de la clase (reduciendo tareas, simplificando procesos, ajustando complejidad en los proyectos...). El trabajo de la unidad va regido por el resultado de aprendizaje 5 (*Determina la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las*



*posibilidades expresivas de los códigos empleados)* y sus criterios de evaluación, justificados en la secuenciación de actividades anterior. El baremo de calificación es:

- UT.5 – El guion audiovisual: evaluación continua → 20% de la calificación final del módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos:
  - Actividad 1. Análisis de secuencia y adaptación audiovisual → 15%
    - 60% – Contenido del análisis
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación del análisis
    - 10% – Creatividad y originalidad en el enfoque del análisis
    - 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional
  - Actividad 2. Guion literario de ficción y de documental → 35%
    - 60% – Proyecto de guion
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación y formato del guion
    - 10% – Creatividad y originalidad
    - 10% – Cordialidad y comportamiento profesional
  - Actividad 3. *Elevator pitch* (Coevaluación) → 15%
    - 70% – Observación docente del proceso y presentación
    - 30% – Observación del alumnado del proceso y presentación.
  - Actividad 3. Memoria de producción de los cortometrajes → 35%
    - 60% – Contenido de las memorias
    - 10% – Observación docente del proceso de trabajo
    - 10% – Correcta presentación y formato de la memoria
    - 10% – Creatividad y originalidad en el proyecto y memoria
    - 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional



Se contempla evaluación alternativa en caso de perder la continua. Atendiendo a los criterios y requisitos para esta modalidad de evaluación, se determina así:

- UT.5 – El guion audiovisual: Evaluación alternativa → 20% de la calificación final del módulo
  - *Análisis de guiones de ficción y documental con propuestas de mejora*
    - El alumno deberá demostrar conocimientos y competencias asociados a la unidad a través de una selección, análisis y propuesta de mejora de uno de los guiones del grupo de clase.
    - En los análisis se tendrán en cuenta los contenidos de la unidad y las exigencias de los proyectos de cortometraje.
    - La propuesta de mejora debe reflejar los conocimientos adquiridos por el alumnado en esta modalidad de evaluación.
    - El baremo de notas para cada análisis y propuesta es:
      - 70% – Contenido del análisis y la propuesta de mejora
      - 30% – Presentación de análisis y propuesta de mejora

En el Anexo 1 se puede encontrar una tabla que relacione las actividades con los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.



## Conclusiones

La programación didáctica de un módulo profesional debe servir para formar un hábito de carácter técnico, el desarrollo de unas habilidades y destrezas. La adquisición de la rutina profesional a través de la interiorización de procedimientos y actitudes es la base para un buen diseño educativo en un ciclo formativo de grado superior. Esa es la razón principal por la que lo conceptual soporta a lo procedimental y actitudinal, orientando toda la metodología y la evaluación a una puesta en práctica.

El módulo de Recursos Expresivos Audiovisuales y Escénicos ofrece un set de capacidades críticas y cualitativas para incorporar en el oficio audiovisual. Es un bloque de contenidos que pueden ayudar a marcar la diferencia entre un trabajador técnico que cumple una función y un individuo con criterio propio que aporta soluciones novedosas y creativas dentro de un equipo. En el contexto del centro de formación, es un módulo que puede aportar muchas propuestas creativas para impulsar proyectos conjuntos entre módulos y ciclos formativos.

En línea con lo anterior, la oferta formativa de un centro integrado de formación profesional es una gran oportunidad para introducir dinámicas entre equipos técnicos que necesariamente se desarrollarán en el mundo profesional. Fomentar el cruce entre distintos títulos de imagen y sonido a través de proyectos es un método ideal para desarrollar las competencias previstas de forma plena, y el uso de un diseño universal mediante metodologías como la clase al revés ayuda a fortalecer el carácter autónomo de los futuros profesionales del sector.

La lección más importante que he interiorizado tras este trabajo, el período de prácticas y los meses de dedicación al máster de profesorado es que la figura docente (especialmente en el ámbito de la formación profesional) debe considerarse como



una guía que oriente e impulse al alumnado. Generar interés por el aprendizaje y el conocimiento es la responsabilidad máxima que me planteo como profesor, y considero que no hay mejor oportunidad para la formación profesional como la que se está desarrollando en la actualidad.

Por último, hay que entender que los estudios audiovisuales no son el futuro de Canarias, sino el presente. Las islas son mucho más que un privilegiado plató de cine natural: gozan de un régimen fiscal atractivo para muchas inversiones audiovisuales, su localización en el mapamundi hace que sean un punto cultural de interés para todo el mundo y desde algunos años se han ido formando grandes profesionales del sector que se hacen eco en la industria mundial.

En un lugar con una confluencia tan favorable de circunstancias para los profesionales del audiovisual, es absolutamente crucial plantearse muy en serio la inclusión del audiovisual como oferta formativa de primera línea. La evolución de la formación profesional audiovisual es un primer y decisivo paso, que debe evolucionar con una introducción educativa a todos los niveles y una accesibilidad superior a medios, recursos y conexiones con la industria local, nacional e internacional.



## Bibliografía

### Documentación legal

- Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias nº 143, de 22 de julio de 2010 – 4245. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2010/143/001.html>
- Orden de 20 de junio de 2007, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan las actividades escolares complementarias, actividades extraescolares y servicios escolares en los Centros Privados Concertados de Canarias. Boletín Oficial de Canarias nº 144, de 18 de julio de 2007 – 1175. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2007/144/001.html>
- Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias nº 250, de 22 de diciembre de 2010 – 7036. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2010/250/001.html>
- Orden ECD/327/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos. Boletín Oficial del Estado, núm. 47, de 24 de febrero de 2012, pp. 16102 a 16137. [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2012-2674](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2012-2674)
- Real Decreto 1681/2011 de 18 de noviembre por el que se establece el título de Técnico Superior en Producción de audiovisuales y espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas. Boletín Oficial del Estado, núm. 302, de 16 de



diciembre de 2011, pp. 137724 a 137797.  
[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2011-19600](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2011-19600)

#### Documentación del centro

- CIFP César Manrique (2020). Documentos Institucionales del Centro.  
<https://cifpcesarmanrique.es/el-centro/> (consultada el 20 de junio de 2021)

#### Recursos para el contenido de la programación y unidad

- Alba Pastor, C. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) – Pautas para su introducción el currículo*. Morata.
- Bergmann, J. y Sams, A. (2014). *Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y en cualquier lugar*. Fundación Santa María – Ediciones SM. [https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2014/05/156140\\_Dale-la-vuelta-a-tu-clase.pdf](https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2014/05/156140_Dale-la-vuelta-a-tu-clase.pdf)
- Cabrera de León J. F. y Rodríguez Pérez, A. J. (s/f). *El Diseño de la Programación Didáctica en las Enseñanzas de Formación Profesional. Unidad 1: Orientaciones para la elaboración de la Programación Didáctica*. [http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/El\\_Disenyo\\_Programaci%C3%B3n\\_Didactica\\_en\\_fp.pdf](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/El_Disenyo_Programaci%C3%B3n_Didactica_en_fp.pdf)
- Marqués, M. (2016). *Qué hay detrás de la clase al revés (flipped classroom)*. [Departamento de Ingeniería y Ciencia de los Computadores, Universitat Jaume I de Castelló]. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/89886>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s/f). *Título de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos* <https://www.todofp.es/que-como-y-donde-estudiar/que-estudiar/familia/loe/imagen-sonido/produccion-audiovisuales-espectaculos.html#requisitos>



- Ornellas, A. y Muñoz Carril, P.C. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos Audiovisuales Colaborativos en un Entorno E-Learning. Análisis de una experiencia desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya. *Innovación Educativa*, nº 22, 2012: 143-156  
<https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/741>
- Quintero Ruiz, L. D. (s/f). *Perfeccionamiento del Profesorado: Metodología*  
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/unidad03.pdf?v=1>
- Rodríguez Sandoval, E., Vargas Solano, E.M. y Luna Cortés, J. (2010). “Evaluación de la estrategia ‘Aprendizaje Basado en Proyectos’”. *Educación y Educadores*, vol. 13, núm. 1, pp.13-25  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83416264002>

#### Recursos didácticos

- McKee, R. (2013). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico. El proceso de creación de una historia*. Editorial Ariel.
- Truby, J. (2013). *Anatomía del Guion. El arte de narrar en 22 pasos*. Alba Editorial.
- Weiland, K.M. (2016). *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. PenForASword Publishing.





## Anexos

### Anexo 1: Actividades UT.5- El guion audiovisual

#### Actividades de enseñanza/aprendizaje

##### PREPARACIÓN / INICIALES

- *Semana 1, sesión 1 (1h)* – Evaluación del conocimiento previo, partiendo de las anteriores unidades de trabajo. Orientación a los objetivos y proyectos de la unidad. Presentación de contenidos de la unidad y la semana. Encargo de la primera actividad (análisis de secuencia y adaptación audiovisual) y anticipo de la segunda actividad (guion literario)
- *Semana 2, sesión 1 (1h)* – Exposición de contenidos por parte del docente y encargo de la segunda actividad (guion literario)
- *Semana 3, sesión 1 (1h)* – Exposición de contenidos por parte del docente y encargo de la tercera actividad (*elevator pitch*)
- *Semana 4, sesión 1 (1h)* – Exposición de contenidos por parte del docente y encargo de la última actividad (preproducción, rodaje, montaje y memoria de cortometrajes), con el inicio en esta misma sesión.

##### DESARROLLO

- *Semana 1, sesión 2 (3h)* – Escoger una secuencia de cine de ficción, identificar sus características genéricas, recuperar el guion original de la secuencia y analizar su formato y su adaptación al lenguaje audiovisual, identificando sus elementos principales: idea temática e idea dramática, texto y subtexto, trama y subtrama, estructura dramática...
- *Semana 2, sesiones 2 y 3 (4h)* – Adaptar una idea propia, relato publicado o suceso a guion cinematográfico en sus distintas versiones. Selección de idea y sinopsis de cortometraje documental o de ficción, desarrollando documentación necesaria (*storyline*, la sinopsis, el argumento, el tratamiento...)
- *Semana 3, sesión 2 (3h)* – Defensa de guiones ante la clase en formato *elevator pitch* para la selección de 1 guion cada 4 personas del grupo de clase.
- *Semana 3, sesión 3 (1h)* – Iniciar la preproducción de los guiones elegidos después de los *elevator pitch* de la sesión 2.
- *Semana 4, sesiones 2 y 3 (4h)* – Elaboración de la documentación, previsión de equipos y búsqueda de personal, localizaciones y recursos para el rodaje y el montaje de los cortometrajes
- *Semanas 5 y 6, sesiones 1, 2 y 3 de cada semana (10h)* – Todas las sesiones de la semana se dedicarán íntegramente al rodaje y al montaje de los cortometrajes, como actividades de desarrollo y consolidación de toda la



unidad. Se prevé el aprovechamiento de horas de otros módulos al cruzar contenidos y objetivos de estos con los del módulo de Recursos Expresivos.

#### FINALIZACIÓN

- *Semana 1, sesión 3 (1h)* – Entrega del análisis de secuencia y debate grupal sobre conclusiones, dificultades encontradas y descubrimientos. Orientación para las actividades de la semana 2.

#### **Actividades de evaluación (numeradas y con porcentajes)**

##### EVALUACIÓN CONTINUA

- Act.1- Análisis de secuencia y adaptación audiovisual (CE1 y CE3) → 15%
- Act.2- Guion literario de ficción y de documental (CE4) → 35%
- Act.3- *Elevator pitch*. (Coevaluación, CE6) → 15%
- Act.4- Memoria de producción de los cortometrajes (CE2 y CE5) → 35%

##### EVALUACIÓN ALTERNATIVA

*Análisis de guiones de ficción y documental con propuestas de mejora*

- 70% – Contenido del análisis y la propuesta de mejora
- 30% – Correcta presentación del análisis y la propuesta de mejora

#### **Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación**

**RA5** – Determinar la viabilidad de un guion audiovisual a partir del reconocimiento de su estructura narrativa y su idea temática, relacionando el proceso constructivo con las posibilidades expresivas de los códigos empleados

- **CE1** – Se han especificado las características diferenciales de los distintos tipos y formatos de guiones audiovisuales de utilización en la industria audiovisual.
- **CE2** – Se han valorado los procesos, características, ventajas y dificultades que plantea la adaptación de una obra literaria preexistente a un guion audiovisual
- **CE3** – Se ha caracterizado la estructura narrativa y la idea temática de un guion audiovisual a partir de su análisis
- **CE4** – Se ha construido el guion literario de una secuencia dramática siguiendo las fases estandarizadas: determinación de la idea, documentación, *storyline*, argumento y tratamiento
- **CE5** – Se ha realizado el proceso de transformación de una secuencia dramática, extraída parcialmente de un guion literario, a estructura propia de guion técnico y a *storyboard*.
- **CE6** – Se ha evaluado la viabilidad de realización de un guion a partir del análisis de su estructura y de la determinación de su necesidad de recursos en un contexto de producción determinado.

*Tabla de elaboración propia*



<b>Anexo 2: UT.5 – Semana 1 – Fundamentos del guion audiovisual</b>			
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>UBICACIÓN</b>
Individual (actividad 1) y grupo grande (desarrollo y debate sesión 3)	5 horas	1. Análisis de secuencia	Aula de clase
		<b>ESTRATEGIA COGNITIVA</b> Expositiva Directiva Investigación guiada	
<b>OBJETIVOS DE LA SEMANA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a identificar géneros y formatos de guiones audiovisuales</li> <li>• Desarrollar el análisis audiovisual y la adaptación a guion audiovisual</li> <li>• Reconocer conceptos del guion audiovisual: idea temática y dramática, texto y subtexto, trama y subtrama, estructuras dramáticas varias...</li> <li>• Realizar y entregar un análisis fílmico de adaptación a cine de ficción</li> </ul>			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC, Pantalla y cañón de proyecciones</li> <li>• Películas y fragmentos audiovisuales seleccionados por el alumnado</li> <li>• Libro y textos seleccionados para la asignatura</li> </ul>			
<b>SECUENCIA / DESARROLLO</b>	<b>Sesión 1</b> Evaluación inicial, resumen de los objetivos, actividades y proyectos para la unidad y la semana, introducción de contenidos, descripción de actividad 1 (ver sesión 2) y de actividad 2 (ver Anexo 3).		<b>1 hora</b>
	<b>Sesión 2</b> Actividad 1 – Escoger, identificar y analizar la adaptación de una secuencia de guion de ficción.		<b>3 horas</b>
	<b>Sesión 3</b> Entrega de la actividad 1 y debate grupal. Adelanto de las actividades y objetivos de la semana 2.		<b>1 hora</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL DOCENTE:</b> evaluación inicial y presentación de la unidad y contenidos. Dirección del alumnado a recursos, textos y técnicas para completar actividad a lo largo de la semana, acompañando trabajo autónomo. Moderación del debate grupal con puntos de interés sobre los conocimientos adquiridos.			
<b>EVALUACIÓN:</b> La actividad 1 cuenta un 15% en la unidad, y se barema así:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 60% – Contenido del análisis</li> <li>• 10% – Observación docente del proceso de trabajo</li> <li>• 10% – Correcta presentación del análisis</li> <li>• 10% – Creatividad y originalidad en el enfoque del análisis</li> <li>• 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional</li> </ul>			

*Tabla de elaboración propia*



<b>Anexo 3: UT.5 – Semana 2 – Escritura de guiones</b>			
<b>AGRUPAMIENTO</b> Individual (actividad 2)	<b>TEMPORALIZACIÓN</b> 5 horas	<b>ACTIVIDADES</b> 2. Guion literario corto	<b>UBICACIÓN</b> Aula de clase
		<b>ESTRATEGIA COGNITIVA</b> Expositiva Directiva	
<b>OBJETIVOS DE LA SEMANA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y utilizar el formato apropiado de guion audiovisual</li> <li>• Entender la construcción de personajes y diálogos</li> <li>• Buscar y organizar una idea como base para una historia</li> <li>• Organizar conflicto y acción dramática de la historia</li> <li>• Escribir un guion literario y la documentación que le acompaña</li> </ul>			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC, Pantalla y cañón de proyecciones</li> <li>• Libro, textos y piezas audiovisuales seleccionadas y propuestas</li> </ul>			
<b>SECUENCIA / DESARROLLO</b>	<b>Sesión 1</b> Exposición de contenidos de la semana y conexión con la actividad 2 (ver sesión 2)		<b>1 hora</b>
	<b>Sesión 2</b> Actividad 2: adaptar idea propia, relato publicado o suceso a guion de cortometraje. Acompañar de documentación: premisa, idea, sinopsis corta, <i>storyline</i> , argumento, tratamiento...		<b>3 horas</b>
	<b>Sesión 3</b> Desarrollo de la actividad 2 (escritura de guiones)		<b>1 hora</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL DOCENTE:</b> se introducirán contenidos y objetivos de la semana, anticipando las actividades para la semana y la que viene (importante). Luego dirigirá al alumnado a recursos, textos y técnicas para completar sus guiones con éxito a lo largo de la semana, acompañando el trabajo autónomo.			
<b>EVALUACIÓN:</b> La actividad 2 cuenta un 35% en la unidad, y se barema así:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 60% – Proyecto de guion</li> <li>• 10% – Observación docente del proceso de trabajo</li> <li>• 10% – Correcta presentación y formato del guion</li> <li>• 10% – Creatividad y originalidad</li> <li>• 10% – Cordialidad y comportamiento profesional</li> </ul>			

*Tabla de elaboración propia*



Anexo 4: UT.5 – Semana 3 – Pitch y preproducción			
<b>AGRUPAMIENTO</b> Parejas (actividad 3) y grupos (actividad 4)	<b>TEMPORALIZACIÓN</b> 5 horas	<b>ACTIVIDADES</b> 3. <i>Elevator pitch</i>	<b>UBICACIÓN</b> Aula de clase
		<b>ESTRATEGIA COGNITIVA</b> Expositiva Por simulación / roles Directiva	
<b>OBJETIVOS DE LA SEMANA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender los puntos clave de un pitch de proyecto</li> <li>• Entregar los guiones de cortometraje</li> <li>• Realizar una defensa corta del guion de otra persona, entendiendo e incorporando todos los conocimientos adquiridos hasta el momento.</li> <li>• Evaluar otros guiones y proyectos para su selección con criterio propio</li> <li>• Hacer el desglose de la producción de un guion seleccionado</li> <li>• Arrancar la preproducción de cortometrajes.</li> </ul>			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC, Pantalla y cañón de proyecciones</li> <li>• Libro, textos y piezas seleccionadas y propuestas para la asignatura</li> </ul>			
<b>SECUENCIA / DESARROLLO</b>	<b>Sesión 1</b> Exposición de contenidos por parte del docente y recordatorio de la actividad 2 y 3 (ver sesión 2)		<b>1 hora</b>
	<b>Sesión 2</b> Entrega de guiones al docente y defensa ante la clase en formato <i>elevator pitch</i> (simulación) para selección de 1 guion por cada 4 personas del grupo		<b>3 horas</b>
	<b>Sesión 3</b> Inicio de la preproducción de guiones elegidos en los <i>elevator pitch</i> de la sesión 2.		<b>1 hora</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL DOCENTE:</b> hará seguimiento de la escritura de guiones y la preparación de las defensas desde la semana anterior. Moderará las defensas del alumnado, coordinará la selección de proyectos y guiará la preproducción.			
<b>EVALUACIÓN:</b> La actividad 3 cuenta un 15% en la unidad, y se barema así:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 70% – Observación docente del proceso y la presentación</li> <li>• 30% – Observación del alumnado del proceso y la presentación.</li> </ul>			

*Tabla de elaboración propia*



<b>Anexo 5: UT.5 –Semana 4 – Preproducción de cortos y planificación de realización</b>			
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>UBICACIÓN</b>
Grupos pequeños (4 personas, producción) y grandes (rodaje)	5 horas	4. Memoria cortometraje	Aula de clase, talleres de audiovisual del centro
		<b>ESTRATEGIA COGNITIVA</b> Expositiva Directiva Investigación guiada	
<b>OBJETIVOS DE LA SEMANA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a adaptar hacia y desde el guion: de obra o idea preexistente a guion literario, técnico y <i>storyboard</i>.</li> <li>• Establecer fechas y localizaciones para rodaje</li> <li>• Establecer el equipo de rodaje (realización, iluminación, montaje)</li> <li>• Establecer el equipo artístico (atrezo, arte, vestuario, maquillaje)</li> <li>• Casting de intérpretes para el cortometraje</li> <li>• Redacción de documentos de producción y memoria (actividad 4)</li> </ul>			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC, Pantalla y cañón de proyecciones</li> <li>• Libro, textos y piezas seleccionadas para la asignatura</li> </ul>			
<b>SECUENCIA / DESARROLLO</b>	<b>Sesión 1</b> Exposición de contenidos por parte del docente y coordinación de la última actividad (ver sesión 2)		<b>1 hora</b>
	<b>Sesión 2</b> Elaboración de documentación, previsión de equipos de rodaje y montaje y búsqueda de localizaciones y recursos para los cortometrajes (grupos)		<b>3 horas</b>
	<b>Sesión 3</b> Continuidad con la sesión 2		<b>1 hora</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL DOCENTE:</b> desde la semana anterior, el docente coordina a los equipos de producción para que cumplan con los objetivos y establezcan los rodajes para las semanas 5 y 6, resolviendo situaciones y apoyándoles con el material disponible en el centro			
<b>EVALUACIÓN:</b> Ver semanas 5 y 6			

*Tabla de elaboración propia*



<b>Anexo 6: UT.5 – Semanas 5 y 6 – Rodaje, montaje y memorias de cortometrajes</b>			
<b>AGRUPAMIENTO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>UBICACIÓN</b>
Grupos pequeños (4 personas, producción) y grandes (rodaje)	10 horas	4. Memoria cortometraje	Aulas, talleres de audiovisual, centro, exteriores...
		<b>ESTRATEGIA COGNITIVA</b> Directiva	
<b>OBJETIVOS DE LA SEMANA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinar los rodajes de cortometraje cumpliendo con horario y calendario</li> <li>• Finalizar las memorias de los cortometrajes para su evaluación</li> <li>• Coordinar y revisar el montaje de los cortometrajes para su entrega</li> <li>• Presentar los cortometrajes y las memorias en fecha prevista</li> <li>• Recapitular todo lo aprendido en la unidad</li> </ul>			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC, Pantalla y cañón de proyecciones</li> <li>• Libro, textos y piezas seleccionadas para la asignatura</li> <li>• Cuadernos, reprografía, carpetas, bolígrafos</li> <li>• Material de producción y realización audiovisual del centro</li> <li>• Ordenadores con software de montaje de imagen y sonido</li> </ul>			
<b>SECUENCIA / DESARROLLO</b>	<b>Sesión 1, 2 y 3 (x2)</b> Todas las sesiones quedan reservadas para el rodaje, montaje y presentación de los cortometrajes y sus memorias para la evaluación.		<b>10 horas</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL DOCENTE:</b> el docente supervisará que se cumplan todos los plazos y condiciones de rodaje y montaje, acompañando a los diferentes grupos en su trabajo. La presentación de memorias irá acompañada de una conversación con el grupo grande para recapitular y valorar todo lo aprendido en la unidad.			
<b>EVALUACIÓN:</b> La actividad 4 cuenta un 35% en la unidad, y se barema así:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 60% – Contenido de las memorias</li> <li>• 10% – Observación docente del proceso de trabajo</li> <li>• 10% – Correcta presentación y formato de la memoria</li> <li>• 10% – Creatividad y originalidad en el proyecto y memoria</li> <li>• 10% – Cordialidad en equipo y comportamiento profesional</li> </ul>			

*Tabla de elaboración propia*