

## **Programación y Unidad de Trabajo del Ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos**

**Módulo Profesional: Recursos expresivos audiovisuales y escénicos (0920)**

**1er Curso**

**Trabajo de Fin de Máster en Formación al Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas**

**2020-2021**

**Autora: Sonia del Carmen González González**

**Tutora: Maria Auxiliadora Gabino Campos**

*Gracias a los docentes de mi vida, mi madre y mi padre,  
por abrirme las puertas al mundo  
y guiarme hacia el camino de la enseñanza.*

# ÍNDICE

<b>Resumen</b>	<b>5</b>
<b>Introducción</b>	<b>6</b>
<b>1. Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica</b>	<b>8</b>
1.1. Contextualización General	12
1.2. Detalles del plan anual y el proyecto educativo del centro	14
<b>2. Programación anual de aula</b>	<b>18</b>
2.1. Contexto del centro	18
2.2. Características del alumnado	20
2.3. Metodología	21
2.4. Atención a la diversidad y alumnado con necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)	26
2.5. Competencias	29
2.5.1. Competencia general	29
2.5.2. Competencias profesionales	29
2.6. Objetivos generales del Ciclo Formativo	32
2.7. Objetivos generales del Módulo	35
2.8. Contenidos y Criterios de Evaluación	38
2.9. Secuenciación y programación de las unidades de trabajo	41
2.10. Evaluación	45
2.11. Actividades complementarias y extraescolares	47
2.12. Procedimientos para valorar el desarrollo y resultados de la programación didáctica al acabar el curso escolar	48
<b>3. UNIDAD DE TRABAJO</b>	<b>52</b>
3.1 Número, título y duración	53
3.2 Justificación	53
3.3 Objetivos	54
3.4 Contenidos	54
3.5 Actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación	56

<b>CONCLUSIONES</b>	<b>62</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO</b>	<b>66</b>

## **Resumen**

En el siguiente trabajo de fin de máster se plantea una unidad de trabajo basada en el guion de videojuegos para el ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos. Este trabajo se basa en lo vivido durante las prácticas realizadas en este máster en el curso 2020-2021 en el CIFP César Manrique.

Se parte de las carencias que hay en los estudios de Imagen y Sonido sobre la materia de la narrativa audiovisual y guionización. Es decir, el foco se pone sobre la parte técnica y no en la creativa. En esta programación y unidad de trabajo se propone desarrollar este área de forma transversal en los módulos del centro.

**Palabras clave:** guion, videojuegos, *storytelling*, formación profesional, audiovisual.

## **Abstract**

The present master's dissertation sets out an educational component based on a videogame syllabus for the "ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos". The work is based on the experience acquired during the placement as part of the master's course for the academic year at CIFP Cesar Manrique.

It stems from the lack of audiovisual narrative and scripting content as part of the Image and Sound studies. It focuses on the technical skillset, as opposed to the creative aptitudes. This programme and teaching unit suggests the development of this area across all courses offered at the centre.

**Keywords:** script, videogames, storytelling, vocational training, audiovisual.

# Introducción

---

En este documento se presenta un Trabajo de Fin de Máster de la modalidad de práctica educativa que se ha basado en las prácticas cursadas en 2020-2021 en el centro CIFP César Manrique ubicado en Santa Cruz de Tenerife.

Se realiza un análisis reflexivo basado en la observación realizada en dicho centro dentro del Departamento de Imagen y Sonido. A continuación se presenta la programación del ciclo seleccionado para este TFM. Se desarrolla, con mayor detenimiento, una Unidad de Trabajo en la cual se proponen mejoras basadas en la vivencia de mis prácticas. Para finalizar, se describen las conclusiones de este trabajo de fin de máster.

El ciclo elegido para desarrollar la programación anual y la unidad de trabajo, es el Ciclo Formativo de grado Superior de “Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos”, concretamente en el Módulo de “Recursos expresivos audiovisuales y escénicos”. Este título queda establecido en el Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, donde se recogen las enseñanzas mínimas para el mismo.

Este ciclo, como otros de la rama audiovisual, pertenece al amplio abanico que se ha desarrollado en la Formación Profesional (FP), y que se demandan cada vez más debido a los avances tecnológicos y las nuevas industrias en auge en torno al ocio y la cultura.

La Formación Profesional tiene como objetivo convertir a los alumnos/as en personal capacitado para ejercer una profesión, adquirir una competencias profesionales y laborales que les permita desarrollar un trabajo (Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, 2021).

El ciclo seleccionado de nivel de FP de Grado Superior pertenece a la familia profesional de Imagen y Sonido, es referente en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE-5b.

La propuesta llevada a cabo en este trabajo surge de una carencia que se ha observado en el departamento de Imagen y Sonido durante mis prácticas profesionales en el CIFP César Manrique. En estas prácticas pude observar cómo estaban estructuradas las competencias en mi rama profesional. Como titulada en la rama de comunicación me he dado cuenta de que no se da demasiada importancia a la estructuración del guion dentro del departamento de Imagen y Sonido de forma transversal en los distintos módulos. Esto ocurre de manera general, en la que los ciclos están muy enfocados en la parte técnica mientras que se deja al margen la parte más creativa y referida a las propias narrativas.

Tras haber hecho esta observación en el área audiovisual del centro y encontrar estas carencias hacia la parte narrativa, baso en ello la propuesta que aparece en las siguientes prácticas a través del desarrollo de la programación anual y una unidad de trabajo del ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos para acabar con conclusiones al respecto.

Este TFM está estructurado en dos grandes bloques. Por un lado, la programación anual, y por otro, el desarrollo de una Unidad de Trabajo con sus respectivas actividades propuestas.

# 1

## **Análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica**

---

La oportunidad de hacer las prácticas del máster en el CIFP César Manrique ha sido muy valiosa dado que las características de Centro Integrado han sido menos tratadas en el curso por ser un tipo de centro menos habitual.

He podido ver de primera mano que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando se ponen en práctica los conocimientos se aprende mejor, las prácticas han sido una muestra de ello.

Esta experiencia me brinda la oportunidad de un inicio para desarrollar las habilidades y actitudes propias de la docencia. Además de realizar una memoria y una programación para este trabajo, también vemos la realidad y aprendemos de otros docentes, conocemos los planes establecidos y podemos tener una actitud crítica frente al sistema educativo, observando las partes positivas y las negativas para plantear mejoras.

Respecto a los contenidos, yo realicé mis prácticas Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos, por lo que no era experta en ellos. No obstante, tuve la oportunidad de tener contacto con el ciclo que estoy empleando para esta programación y unidad de trabajo, a través de mis compañeros y otros profesores del departamento de Imagen y Sonido. Pude darme cuenta de que el ciclo en el que realizaba mis prácticas, al ser relativamente nuevo, solo llevaba tres años, estaba desligado del resto de ciclos del mismo departamento, los cuales llevaban más tiempo.

Mi experiencia en las prácticas ha sido satisfactoria suponiendo un reto ya que al ver la realidad, reparé en que el ciclo de Animaciones 3D, juegos y entornos



interactivos quedaba desligado del resto del departamento pudiendo retroalimentarse por ambas partes. Creo que los contenidos se pueden adaptar hacia el mundo de los videojuegos que cada vez se introduce más en la cultura audiovisual, pero también cultural con una fuerte y pesada industria que requiere de profesionales bien formados de este sector.

Está claro que existe una carencia dentro del departamento de Imagen y Sonido sobre las narrativas audiovisuales, es decir, la guionización. Mientras que se hace hincapié en la parte técnica, la parte creativa queda en un segundo plano. Aunque si se desarrolla la parte creativa, la cual es imprescindible para el éxito. No obstante, si se fomenta la creatividad mediante actividades pero que están enfocadas a los medios audiovisuales más tradicionales como puede ser el cine, la televisión y la radio. En el mundo actual de contenidos transmedia y, como profesional de la comunicación, se puede determinar que la enseñanza no está actualizada para las nuevas demandas del sector audiovisual.

La narrativa transmedia se cuenta historias a través de múltiples plataformas empleadas en diferentes medios de comunicación de forma que favorezcan la interacción de los usuarios con los propios contenidos. Esto puede llevar a la co-creación de contenidos que transforman la historia, haciéndola autónoma frente al relato, con independencia narrativa pero a la vez conectado por la raíz temática. Esto hace que los relatos se expandan hacia los usuarios que convergen en los medios (Granada, 2014).

No podemos negar que, en la actualidad, la interactividad inunda nuestras vidas, a través de las webs, redes sociales o videojuegos a través de técnicas como el *storytelling*. El *storytelling* es una forma de comunicación que se puede definir como el arte de contar historias. Con este método se puede explicar una historia a través de la narración de un discurso, que puede ser escrito, audiovisual o en cualquier forma de expresión sin importar si son hechos verdaderos, ficticios o una combinación de ambos.

Los videojuegos permiten que se creen historias transmedia en espacios de interacción, permitiendo el acceso y apropiación de de información de los usuarios

por medio de interfaces que permiten la interacción entre personas de diferentes lugares. El videojuego usa también el *storytelling* con narrativas e historias propias en las que el jugador vive y cuenta la historia en el momento que decide sus actuaciones dentro del videojuego, en el que se permite la exploración, experimentación y participación en múltiples historias creadas para generar emociones (Granada, 2014).

Este centro tiene la oportunidad de ser el único de Canarias que puede unir y mezclar a futuros profesionales del sector audiovisual más tradicional con otros de un sector tan novedoso como el de animación y videojuegos. En este ámbito sería conveniente desarrollar las competencias de creación de historias y caracterización de personajes de forma transversal.

Se pretende seguir el modelo de sistema educativo canario tal como propone la Ley Canaria de Educación no Universitaria 6/2014, de 25 de julio, en la que en el Artículo 4 se enumeran las características con las que se configura este sistema:

1. Como un sistema inclusivo orientado a garantizar a cada persona la atención adecuada para alcanzar el máximo nivel de sus capacidades y competencias.
2. Como un sistema equitativo que garantice las condiciones de aprendizaje adecuadas para evitar que las desigualdades sociales y económicas impidan el éxito escolar.
3. Como un sistema mixto, desde el principio de un servicio público esencial, compuesto por centros de titularidad privada y de titularidad pública y, en su caso, centros privados financiados con fondos públicos.
4. Como un sistema descentralizado en el que las distintas administraciones públicas canarias asumirán las competencias que les sean propias de una forma coordinada.
5. Como un sistema que promueva la cultura democrática y basado en la participación de toda la sociedad, en la corresponsabilidad de todas las instituciones y en la participación de todos los sectores educativos en los centros, tanto en su gestión y organización como en la aportación y colaboración en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Con esto se pretende asegurar el derecho a la educación siendo esta de calidad. Para mejorar esta calidad hay que revisar las programaciones y contenidos de forma constante buscando a través de la investigación nuevas prácticas educativas que se adapten al contexto dado por las condiciones del alumnado, concretamente en formación profesional, al contexto de demanda de las empresas de capital humano formado.

Ya que esto solo es un primer paso para la mejora en cuanto a las competencias creativas a través del empleo del guion, no se ha desarrollado una práctica como tal pero tiene base en la observación realizada durante las prácticas en las que estuve tutorizando sus trabajos y realizando actividades que fueron evaluadas como instrumento de transparencia en las que quedó reflejada que las narrativas de los videojuegos por parte del alumnado eran pobres, pero también lo eran las actividades propuestas por el profesorado ante esta competencia.

Por tanto, la UT propuesta en este trabajo persigue la línea de actualización de contenidos, no solo para el ciclo sino para todo el departamento. A su vez, también busca una interacción entre los ciclos de Imagen y Sonido para que puedan retroalimentarse y realizar trabajos de cooperación, en especial con el ciclo de animación, el cual aún se está integrando en el centro por llevar pocos años impartiendo.

Es importante que los alumnos conozcan los contenidos precisos de cada ciclo pero también que tengan una visión global de la industria audiovisual, hasta ahora muy centrada en el mundo del cine, televisión, espectáculos... pero dejando a un lado la novedad de los videojuegos.

El alumnado que sea capaz de dominar la parte técnica podrá encontrar trabajo en una empresa del sector audiovisual pero si también desarrolla la parte creativa de guion, narrativas y caracterización de personajes podrá convertirse en un profesional integral que sea capaz de enfrentarse al proceso dentro de producción audiovisual y espectáculos fomentando que sean profesionales integrales y proactivos que fomenten el espíritu emprendedor dentro del sector audiovisual.

## 1.1. Contextualización General

Podemos señalar desde un principio que el tipo de alumnado que realiza el ciclo tiene diferente procedencia geográfica, distintas edades y niveles socioculturales. Esto se debe a que la oferta de Imagen y Sonido se reduce a varios centros en el archipiélago canario a los que acuden, sin importar su cercanía, alumnos de cualquier municipio o de otra isla. Esto convierte al centro, pero también al módulo, en un espacio heterogéneo en el que la práctica docente debe adaptarse al alumnado.

Los fundamentos de la ley educativa en los que en este caso nos debemos sustentar son:

- 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.
- El Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio, establece la ordenación general de la formación profesional del sistema educativo y define en el artículo 9 la estructura de los títulos de formación profesional, tomando como base el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, las directrices fijadas por la Unión Europea y otros aspectos de interés social.
- El Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de técnico superior y las enseñanzas conducentes a títulos universitarios y viceversa.
- El Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio, establece y regula, en los aspectos y elementos básicos antes indicados, el título de formación profesional del sistema educativo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos.
- Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria. Art.33

- Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias.
- 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. BOC No 250.
- Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las Actividades Extraescolares y Complementarias en los centros públicos no universitarios de Canarias BOC No 11.
- Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria. BOE No 259.

A la hora de elaborar esta programación se tendrán en cuenta las indicaciones del Decreto 81/2010, artículo 44, que establece los aspectos que se han de incluir en toda programación:

La programación didáctica incluirá los siguientes aspectos en relación con cada una de las áreas, materias ámbitos y módulos (BOC, 2010):

- a) La concreción de los objetivos, de los contenidos y su distribución temporal, de los criterios de evaluación de cada curso y, en su caso, de las competencias básicas y de aquellos aspectos de los criterios de evaluación imprescindibles para valorar el rendimiento escolar y el desarrollo de las competencias básicas.
- b) La metodología didáctica que se va a aplicar que, en el caso de la educación obligatoria , habrá de tener en cuenta la adquisición de las competencias básicas, y los materiales y recursos que se vayan a utilizar.
- c) Las medidas de atención a la diversidad y en su caso las concreciones de las adaptaciones curriculares para el alumnado que la precise.
- d) Las estrategias de trabajo para el tratamiento transversal de la educación en valores.
- e) La concreción en cada área, materia, ámbito o módulo de los planes y programas de contenido pedagógico a desarrollar en el centro.

- f) Las actividades complementarias y extraescolares que se pretenden realizar.
- g) Los procedimientos e instrumentos de evaluación y los criterios de calificación de las evaluaciones, tanto ordinarias como extraordinarias.
- h) Las actividades de refuerzo, y en su caso ampliación, y los planes de recuperación para el alumnado con áreas, materias, módulos o ámbitos no superados.
- i) Procedimientos que permitan valorar el ajuste entre el diseño, el desarrollo y los resultados de la programación didáctica.

## 1.2. Detalles del plan anual y el proyecto educativo del centro

La PGA es el documento que concreta para cada curso escolar el Proyecto Educativo de Centro. Este documento garantiza el desarrollo coordinado de todas las actividades educativas del centro docente.

El proyecto de gestión recoge la ordenación y utilización de los recursos tanto materiales como humanos del centro. La PGA se divide en diferentes ámbitos: organizativo, pedagógico, profesional, social y evaluación.

Está elaborado por el equipo directivo y aprobado por el Consejo Social; es de interés la gestión que se establece para los recursos humanos y en especial para el personal docente.

que el Equipo Directivo y el Consejo Social hayan realizado sobre los siguientes aspectos de la PGA:

- La oferta educativa del centro, incluyendo la idiomática y las materias optativas que se imparten.
- El calendario escolar.
- Los criterios para la organización espacial y temporal de las actividades.
- La organización y funcionamiento de los servicios escolares.

- El manual de calidad del centro.

Es de señalar que en este documento no se realiza ningún tipo de profundización en el tema de alumnado con necesidades específicas (NEAE) o en relación a la integración de colectivos. Aunque en otros centros que incluyen ciclos formativos se especifica este punto, este en concreto por su condición de Centro Integrado de Formación Profesional estudia el caso de este tipo de alumnado en concreto cuando se da la situación. Esto se debe a que el alumnado al ser mayor de edad puede decidir si comunicar o no al centro su condición. Si este lo comunicase, no sería labor del DIOP únicamente las medidas que fueran adoptadas sino del equipo de psicopedagogía de la zona.

Hay que destacar que todo el ámbito administrativo y de organización del centro es necesidad que funcione correctamente en los CIFP ya que, a pesar de que en alguna ocasión, por ser una cuestión departamental pudiera darse una cultura colaborativa entre los docentes, lo cierto es que en esta realidad, existe una cultura burocrática. Se debe principalmente a que el centro es demasiado grande, cuenta con muchos departamentos y diferentes turnos. Es necesario llevar a cabo las acciones de la forma más regulada para que estas tengan coherencia.

De este modo, todas las propuestas de mejora y comités creados en base a ellas se orientan a la ejecución e implantación, limitándose en ciertos tiempos y espacios para reunirse y tratar de los temas.

Dentro de la PGA se encuentra el PEC, es un documento pedagógico que crea la Comunidad Educativa, donde encontramos definidas la identidad de un centro educativo, sus objetivos a lograr, así como su estructura organizativa y funcional. Es una parte del plan anual del centro educativo y de la programación del plan docente, para que se imparta en el alumnado y luego se pueda evaluar. Consiste en dirigir un proceso de intervención educativa. Para ello se vale tanto de planteamientos generales como específicos que orienten a la acción, a la intervención y a su evolución.

En este caso, el CIFP César Manrique contaba con una variedad de PEC ya que se dividen por ámbitos y departamentos, en este caso se comenta el que se realiza en el departamento de Imagen y Sonido.

El Proyecto de centro se llama “César Manrique Cultural”, el departamento responsable es el de Imagen y Sonido y colabora a nivel municipal el Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.

El objetivo es la producción de espectáculos y eventos por parte del Ciclo Superior de Formación Profesional de Producción de Audiovisuales y Espectáculos CIFP César Manrique. De esta forma se acercan los alumnos a la realidad del sector, que cojan rodaje necesario antes de las prácticas, se da visibilidad al centro para fidelizar al público en el que los alumnos se implican por hacer del centro un espacio de referencia y a su vez dinamizar el ocio y la cultura en el barrio de Ofra, donde la oferta es limitada.

En el centro no existe demasiado peso en atención a la diversidad ya que su alumnado ya es mayor de edad. No obstante con este proyecto pesa mucho la Orientación Laboral puesto que los pone en contacto directo con organizaciones y empresas que en las diversas actividades planteadas intervienen. Las actividades son las siguientes:

- Voces. Jornadas de Imagen y Sonido. Reunen a prestigiosos profesionales del ambiente audiovisual y escénico que contarán sus experiencias en el salón de actos para el alumnado tanto de turno de mañana como de tarde.
- Tell a Tale. Un concurso de relatos cortos vía Twitter. Pueden participar poniendo un tuit con el hashtag #TellaTale.
- César Fest. Concurso de cortometrajes y documentales entre el alumnado de la familia profesional de Imagen y Sonido del CIFP César Manrique. Se producen, se entregan para concurso y luego se proyectan al público.
- Urban Faces Fashion Show. Se hace en la cancha anexa al salón de actos del CIFP César Manrique. Es un evento de moda urbana donde jóvenes diseñadores muestran trabajos confeccionados con materiales reciclados para fomentar la cultura del máximo aprovechamiento de la ropa. Los alumnos se pueden apuntar como diseñadores pero también se realiza un casting para colaborar como modelo.



- César Star. Se celebra un concurso de talentos con un estilo como los formatos televisivos entre el alumnado del centro.
- César Prix. Es un curso de formato televisivo de habilidad, lógica, agilidad y conocimiento que se realiza entre el alumnado.
- Altavoces que nos acercan. Es un ciclo de creación de mensajes y música elegida por cada clase del CIFP César Manrique que será emitido por los altavoces del centro. De esta forma se pretende eliminar la distancia física que separa las aulas y crear comunidad.

Este PEC por un lado entrelaza al centro en su entorno en el que al ser un CIFP le interesa promocionarse para ser una alternativa de estudio para los jóvenes de la zona y para otras personas interesadas en estudios en ciclos formativos. Por otro lado coordina a los diferentes ciclos del departamento de Imagen y Sonido que de forma habitual no interactúan sino que realizan sus prácticas por separado. Estos eventos los unen para trabajar juntos acercándose a la realidad laboral.

## 2

# Programación anual de aula

---

## 2.1. Contexto del centro

El CIFP César Manrique de Santa Cruz de Tenerife es un Centro Integrado de Formación Profesional. Los Centros Integrados de Formación Profesional tienen la posibilidad de impartir todas las ofertas formativas que conduzcan a la obtención de títulos de Formación Profesional y certificados de profesionalidad.

Entre los objetivos que pretenden alcanzar estos centros están el aumento de la cualificación de las personas y la adaptación de sus itinerarios de formación a lo largo de la vida, así como realizar todas aquellas acciones destinadas a conseguir la inserción o reinserción laboral de los trabajadores.

Se trata de dar respuesta a las demandas de formación de las empresas de sus respectivos entornos. Asimismo, está previsto que lleven a cabo acciones que faciliten la evaluación y acreditación de competencias profesionales adquiridas por medio de la práctica profesional o por otras vías no formales. La Red de Centros Integrados pretende ser una herramienta avanzada que haga realidad el sistema integrado de Formación Profesional, poniendo el acento en los destinatarios de la formación y actuando como catalizador de las acciones de las administraciones educativa y laboral.

Los Centros Integrados deben servir para desarrollar vínculos con el sistema productivo de su entorno, colaborando con los agentes sociales, las organizaciones empresariales y sindicales en la detección de las necesidades de formación del personal en activo y de las personas en situación de desempleo, así como

participando en las tareas de investigación, desarrollo e innovación de los diferentes sectores. La Red de Centros Integrados de Formación Profesional de Canarias se empieza a construir a partir de la creación de los primeros seis centros, en virtud del Decreto 92/2013, por el que se crean Centros Integrados de Formación Profesional por transformación de Institutos de Enseñanza Secundaria en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias. Actualmente esta red está constituida por los siguientes centros docentes: CIFP César Manrique, CIFP Las Indias, CIFP Los Gladiolos, CIFP Majada Marcial, CIFP Cruz de Piedra, CIFP San Cristóbal y CIFP Villa de Agüimes.

El Centro Integrado de Formación Profesional César Manrique, está situado en Santa Cruz de Tenerife, en el barrio de Ofra, Avenida Príncipes de España nº 5, su entorno es netamente urbano. Es un centro con una buena situación que comunica dos ciudades importantes de la isla como son San Cristóbal de La Laguna y Santa Cruz de Tenerife. A pocos minutos andando del centro se sitúa la parada de tranvía de Príncipes de España. Este barrio de César Casariego tiene 3.945 habitantes, el distrito de Ofra-Costa Sur 39.189 según datos de 2020.

Se asienta sobre una superficie de 23.000 metros cuadrados. La superficie total construida es aproximadamente de 6.000 metros cuadrados, sin contar el espacio dedicado a patios, aparcamientos y pistas deportivas. El Centro se compone de cinco pabellones. En el primero, que constituye la entrada al Centro, se ubica la sala de profesores, los despachos para cada miembro del equipo directivo, el servicio de fotocopias, la secretaría, la portería, la biblioteca y la sala de estudios, así como los departamentos de Información y Orientación Profesional y el de Innovación y Calidad. En los otros pabellones están las aulas comunes para la docencia, los laboratorios, los talleres, los departamentos didácticos y la sala de audiovisuales.

Además, el Centro cuenta con un Salón de Actos, un gimnasio, tres canchas deportivas, un terrero de Lucha Canaria, una Cafetería, varios patios interiores y dos aparcamientos para coches.

En sus aulas reciben formación aproximadamente 2.000 alumnos, impartidas por más de un centenar de profesores, en tres turnos diferentes, mañana, tarde y noche.

## 2.2. Características del alumnado

El alumnado proviene tanto de la zona cercana como de otros barrios de la capital atraídos por la oferta educativa del centro. En su mayor parte procede de familias de clase media/baja, empleadas en el sector servicios y con un poder adquisitivo limitado.

El Centro Integrado de Formación Profesional César Manrique se encuentra ubicado en Ofra-Costa Sur que es el nombre de uno de los cinco distritos en que se divide administrativamente el municipio de Santa Cruz de Tenerife. La sede del distrito se localiza en el barrio de César Casariego.

En el distrito de Ofra Costa-Sur se han ido construyendo barrios que han desplazado la actividad industrial hacia el extrarradio de la ciudad, aunque todavía existen algunas parcelas industriales. Se han ido ocupando espacios sin edificar en el sector de Ofra mediante promociones públicas, y se han rehabilitado y repuesto las viviendas de las barriadas construidas en los años sesenta que presentaban un avanzado estado de deterioro. Es el área con mayor densidad demográfica, puesto que muchos edificios superan las diez plantas de altura. Aún así, también hay lugar para anchas avenidas con árboles, como la avenida Príncipes de España en Ofra. Los barrios del área son: Tío Pino, Villa Benítez, Vistabella, Santa Clara, Camino del Hierro, César Casariego, Chimisay, Somosierra, Las Delicias, Chamberí, San Antonio, Moraditas, Mayorazgo, Ballester, La Multa, Miramar, Las Retamas, Las Cabritas, Juan XXIII, Nuevo Obrero, San Pío X, Tristán, García Escamez y Buenos Aires.

La población de la zona corresponde aproximadamente al 19% de habitantes de la ciudad de Santa Cruz de Tenerife. Según los datos del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, la inmigración mayoritaria de la zona es proveniente de Latinoamérica seguido de Europa y África y un pequeño porcentaje de Asia y Norteamérica.

Pero no solo se admiten estudiantes del área donde está ubicado el centro, sino también se aceptan alumnos y alumnas que vienen de cualquier municipio de la isla

e incluso de las islas menores. Por tanto, hay gran diversidad en el perfil socioeconómico de procedencia de las familias del alumnado.

## 2.3. Metodología

Tal como aparece en el Decreto 159/2017, de 31 de mayo, por el que se establece el currículo, se especifican las siguientes orientaciones metodológicas (BOC, 2017): “En el desarrollo del currículo debe predominar la utilización de metodologías activas en las que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Se ordenarán las actividades didácticas de forma progresiva, de manera que el alumnado tenga una escala sistemática y coherente que favorezca la construcción de los aprendizajes, partiendo en cada momento de sus conocimientos previos. Se incentivará la búsqueda guiada de soluciones propias potenciando la capacidad del alumnado para investigar. El profesorado despertará el interés por aprender y el alumnado debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje.

Se fomentará el aprendizaje cooperativo proponiendo tareas que requieran de una resolución conjunta, atendiendo a situaciones contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto a las que el alumnado responderá adecuando sus conocimientos, destrezas y actitudes desde su diversidad.

Se alternará la exposición teórica, acompañada de materiales didácticos que ejemplifiquen y clarifiquen los contenidos, con actividades prácticas basadas en la observación, el análisis, la experimentación y la reflexión crítica. Se deberán utilizar diversos soportes físicos y digitales, imágenes y audios, incorporando a las actividades didácticas medios tecnológicos modernos (especialmente los recursos informáticos y audiovisuales)”

Teniendo esto como base, se señalan las propuestas didácticas para la enseñanza de este módulo.

### 2.3.1. Estrategias didácticas generales

Este módulo profesional da respuesta a la necesidad del conocimiento procedimental de forma transversal en varias unidades de competencia. Esto es imprescindible para la aplicación de las funciones del lenguaje audiovisual y escénico en las producciones de cine, vídeo, televisión, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos en general

La formación del módulo se enfoca en alcanzar los objetivos generales a), o) y v) del ciclo formativo, y las competencias a), o) y t) del título, que se señalan a continuación en este trabajo.

Las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo están relacionadas con:

- Recursos expresivos del lenguaje audiovisual y radiofónico.
- Recursos expresivos para la construcción de bandas sonoras y montajes radiofónicos.
- Construcción de guiones audiovisuales, radio y espectáculos.
- Recursos expresivos del lenguaje escénico y escenografía.

La metodología que se emplea para conseguir los objetivos propuestos, por el carácter de este ciclo de formación profesional, debe ser activa y participativa, que busca el aprendizaje significativo. Se debe partir del nivel inicial del alumnado, de sus conocimientos previos, y de ahí, ir construyendo el aprendizaje en busca que lleguen a alcanzar la competencia de “aprender a aprender”.

Por tanto, el proceso de enseñanza aprendizaje de este módulo se fundamenta en un principio de metodología activa que permite al alumnado acceder a distintas fuentes de información durante los temas dados y también realizar actividades continuamente que son acordes a los contenidos expuestos.

Por todo ello, la adquisición de contenidos se pretende alcanzar mediante una combinación del aprendizaje por experimentación, por descubrimiento guiado y el aprendizaje significativo a través de las explicaciones. De esta forma, el alumnado

recibirá materiales organizados y preparados previamente, actividades prácticas sobre esos materiales y otras propuestas de actividades basadas en la investigación.

Las unidades de trabajo se organizan y temporalizan basándose en la complejidad y uniendo los conceptos procedimentales con cada una de ellas. Así, se pueden evaluar de forma continua.

### 2.3.2. Agrupamientos y espacios

En relación a los agrupamientos para la realización de las actividades, se prioriza el trabajo en grupo desde un enfoque de trabajo cooperativo para la colaboración y la autonomía del alumnado durante el aprendizaje. La situación sanitaria actual, junio 2021, obliga a mantener la distancia física de seguridad, por lo que la mayor parte de los trabajos se podrán hacer a través de plataformas virtuales que favorezcan el trabajo de varios usuarios simultáneamente, como las herramientas del Google Drive. En todo caso, cuando los trabajos y actividades grupales requieren que el alumnado comparta material, se llevará a cabo una limpieza previa del material y los usuarios de este realizarán desinfección de sus manos.

La ratio aproximada de este módulo es de 15 alumnos, por tanto, es fácil su división en varios grupos para la realización de actividades desde un punto de vista metodológico. Uno de los factores que se deben de tener en cuenta para la división por grupos del alumnado es que este ciclo requiere constantemente el uso de recursos tecnológicos.

Según la actividad y los materiales necesarios, se pueden dividir en dos, tres o cinco grupos. Los equipos pueden rotar de manera que todos hagan el mismo proceso en los espacios y con los materiales oportunos, pero variando el orden de uso.

En el caso de que, por la situación sanitaria, no se pudieran hacer estas agrupaciones o trabajar en espacios físicos se plantearía una metodología con

grupos más pequeños que permitiera el trabajo ágil a través de plataformas virtuales o en espacios físicos pero con mayores medidas de seguridad frente al covid19.

En la medida en que el centro aplicará una reducción horaria provocada por la reducción de las sesiones presenciales de 55 a 50 minutos para la ejecución de las medidas de higiene, desinfección y ventilación entre los diferentes turnos, y dado que esto provocará la pérdida de tiempo lectivo, se aplicará una compensación para solventar esa pérdida de tiempo presencial añadiendo contenido online para el alumnado.

Esta compensación se llevará a cabo mediante diferentes medios telemáticos como pueden ser el correo electrónico, plataformas, almacenamiento digital, etc. Dependerá de las necesidades del grupo y de la tipología del módulo.

### 2.3.3. Materiales y recursos didácticos

Las clases presenciales se desarrollan en un aula-taller que dispone del equipamiento, materiales y recursos necesarios para la producción de proyectos audiovisuales y espectáculos. Estas aulas se encuentran en el pabellón 1, donde se encuentran las aulas de Imagen y Sonido, FOL e Inglés, así como la sala de *Coworking* que desde el curso pasado se está utilizando como Servicio Integral de Empleo (SIE) en colaboración con el sindicato CCOO, la Consejería de Educación y el Servicio Canario de Empleo.

Las familias profesionales de Imagen y Sonido utilizan los talleres 1, 2 y 3, en los cuales se ubican los recursos necesarios para impartir las sesiones prácticas con el alumnado. Poseen instrumentos de sonido, iluminación y filmación. Prácticamente todas las aulas del centro están dotadas de ordenadores y proyector.

El Centro está integrado en la Red Medusa la cual proporciona internet a todas las dependencias, así como la telefonía a través de tecnología VoIP. Se ha destinado el antiguo gimnasio a una sala de Realidad Virtual Aumentada en colaboración con Eon Reality en un proyecto de formación y uso para el alumnado y profesorado de



toda la Comunidad Escolar de Canarias. En la actualidad este proyecto está detenido debido a la situación de alerta sanitaria provocada por el covid19.

Además, en el Pabellón 3 existe un aula de audiovisuales con capacidad para 70 personas en la cual se ha instalado un sistema de audio y proyección para posibles conferencias o cualquier otro evento.

En general, el Centro tiene buenos recursos tanto para el alumnado como a los docentes y para la gestión y administración aunque lo importante en este ciclo y en el departamento de Imagen y Sonido es realizar una buena organización para hacer lo más efectivo posible el uso de todos los recursos.

El profesor o profesora utilizará apuntes elaborados por sí mismo partiendo de biografía específica, además de vídeos explicativos a modo tutorial. Cada unidad de trabajo tendrá unos documentos y unas presentaciones a las cuales el alumnado tendrá acceso a través del moodle. Las tareas estarán relacionadas con dichos materiales y también podrán ser entregados a través de este. Se emplearán diferentes recursos didácticos acordes a los contenidos como simulaciones, análisis, *role playing*, visionados de vídeos y películas...

Además de los materiales tecnológicos, los alumnos dispondrán de pizarras, cartulinas, rotuladores, lápices... para los bocetos de sus trabajos en un primer momento.

En el caso de que la enseñanza en algún momento no pudiera ser presencial debido a las medidas sanitarias, se buscarían alternativas para hacer el mismo trabajo desde casa, lo cual no sería un problema debido a los recursos TIC existentes, a no ser que el alumnado no contase con los medios electrónicos necesarios, para lo cual se intentaría buscar una solución en conjunto con el centro.

## 2.4. Atención a la diversidad y alumnado con necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)

En la programación los módulos profesionales se atiende a la diversidad del alumnado en lo dispuesto en la Orden de 13 de diciembre de 2010 (Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes, 2010), por la que se regula la atención a la diversidad alumnado de las enseñanzas no universitarias en la Comunidad Autónoma de Canarias y a lo establecido en el proyecto curricular del ciclo formativo.

Para realizar esta práctica según la Orden, hace falta la adaptación de los contenidos y actividades a las capacidades reales del alumno/a. Promover la motivación del alumnado, partiendo de los intereses de los mismos. Fomentar los hábitos adecuados de trabajo y técnicas necesarias, en el que el aprendizaje tenga como base un proceso de investigación y construcción personal, con el fin de ofrecerles una formación continuada, siendo capaz el alumno/a de alcanzar la capacidad de aprendizaje “aprender a aprender”. Por último, es necesario tener en cuenta la utilidad y la aplicación de la enseñanza en los distintos procesos de aprendizaje.

En cuanto a los aspectos metodológicos, mencionados en la adaptación curricular presente en la Orden de 7 de abril de 1997, se destacan las adaptaciones individualizadas, tal como dice el artículo 22 de la Orden de 13 de diciembre de 2010: *“no supondrán la desaparición de los objetivos relacionados con las competencias profesionales 18 necesarias para el logro de la competencia general a que se hace referencia en cada uno de los títulos”*.

Las adaptaciones de las actividades del currículo se basarán en lo siguiente con tal de que este alumnado pueda participar en la actividad educativa:

- a) La elección de recursos espaciales adaptados, como aquellos necesarios para alumnos con minusvalías físicas, entre otras, para su autonomía.

b) La selección de recursos didácticos especiales para favorecer su interacción y comunicación estableciendo las medidas organizativas oportunas.

Las estrategias de intervención en el grupo o clase consistirán en:

a) Propuestas de actividades que el alumno/a sea capaz de realizar acorde a sus posibilidades, necesidades y motivaciones, ajustando el grado de exigencia.

b) Evaluación de los conocimientos previos del alumnado NEAE en cada UT para contemplar la adaptación necesaria basada en los resultados obtenidos. Al acabar la UT se realiza, de igual forma, una evaluación para determinar los conocimientos que han sido adquiridos.

c) Fomento del trabajo cooperativo, de tal manera que los alumnos con mayor capacidad trabajen en grupo y puedan colaborar con los que tienen mayores dificultades con el fin de mejorar el rendimiento académico y lograr mayor integración.

d) Apoyo al alumnado mediante un seguimiento y adaptación en las estrategias que han servido durante el proceso y valorar las que no tanto con el fin de buscar siempre el progreso.

En lo que respecta a la evaluación, en la Formación Profesional Específica, las adaptaciones no supondrán la desaparición de objetivos relacionados con las competencias profesionales necesarias para el logro de la competencia general de cada uno de los títulos. Por lo tanto, hay que entender que no es como en Secundaria, donde el profesorado que tutoriza es quien coordina el equipo educativo para realizar las adaptaciones del currículo necesarias con la participación del departamento de orientación. Tampoco ocurre como en el nivel de Bachillerato que se pueden hacer modificaciones del currículo ordinario pero sin que afecte a las capacidades básicas expresadas en los objetivos generales que son imprescindibles para conseguir finalmente la titulación.

El departamento de Orientación de este centro al ser un CIFP está orientado al ámbito laboral. La orientadora del centro es de la especialidad de FOL y trata temas

de orientación al empleo y a los estudios pero desde un enfoque laboral. Para otros temas de orientación como pudiera ser el alumnado NEAE cuenta con el apoyo del Equipo de Psicopedagogía de la zona que trabaja con varios centros de Santa Cruz.

En el centro al ser el alumnado mayor de edad no están obligados a decirle al centro su condición. Eso sí, en la Formación Profesional no sucede como en la ESO o Bachillerato que pueden cumplir unos requisitos mínimos, aquí ese tipo de alumnado se enfrenta a la misma evaluación que el resto de la clase. Si que es cierto que si se registra como alumnado NEAE tendrá apoyos extras por parte del profesorado, del centro y del equipo de psicopedagogos de la zona para conseguir titular como el resto de compañeros.

Ante esta situación, si en una primera valoración hecha por el equipo educativo se prevé la necesidad de realizar adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado NEAE, hace falta la valoración psicopedagógica realizada por el equipo psicopedagógico de zona, que tendrá carácter eminentemente contextual, por lo cual es necesaria la implicación de otros agentes como profesores, tutores y padres/madres/tutores.

Cuando es necesario realizar adaptaciones curriculares, se tiene que valorar la adecuación de actividades de enseñanza/aprendizaje, metodología, recursos e instrumentos de evaluación que están planificadas en la programación del módulo y se realizan las modificaciones sobre él. Estas modificaciones realizadas en la programación del módulo tienen que estar desarrolladas y señaladas como adaptación curricular personalizada. En ningún caso es posible que desaparezcan los objetivos en relación a los resultados de aprendizaje, que son obligatorios para el logro de la competencia general a la que se referencia en el título y que establece las enseñanzas mínimas.

El tutor o tutora, con la periodicidad que considere, debe realizar el seguimiento de la adaptación y el equipo educativo realizará el seguimiento en las sesiones de evaluación.

## 2.5. Competencias

### 2.5.1. Competencia general

La competencia general de este título consiste en planificar, organizar, supervisar y gestionar los 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.

### 2.5.2. Competencias profesionales

Las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se relacionan a continuación (Ministerio de Educación, 2011):

- a) Deducir las características formales y expresivas de los proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, a partir del análisis de su documentación técnica, cumpliendo los objetivos previstos para su realización.
- b) Desglosar los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para la producción de proyectos audiovisuales, de espectáculos y de eventos, determinando sus características específicas para su posterior consecución.
- c) Planificar la producción de los proyectos, estableciendo las diferentes fases, optimizando tiempos, recursos, costes y calidades, con la autonomía y eficacia requeridas.
- d) Calcular los costes de producción de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos para realizar presupuestos, evaluando las formas y fuentes de financiación idóneas según las características del proyecto y contribuyendo al análisis de su viabilidad.
- e) Gestionar la selección y contratación de los recursos humanos, técnicos y artísticos, asegurando su idoneidad y disponibilidad en los tiempos previstos

en el plan de trabajo audiovisual o en el plan de comercialización y explotación del espectáculo o evento.

f) Gestionar y organizar la disponibilidad y aprovisionamiento de recursos técnicos, materiales, espaciales y logísticos, asegurando el suministro, su idoneidad y funcionamiento, y elaborando el programa de contrataciones, compras, construcción y alquileres.

g) Controlar la aplicación del plan de trabajo en la resolución de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, respondiendo con prontitud y eficacia a las contingencias surgidas en todas las fases de su realización.

h) Gestionar el presupuesto asignado a cada una de las fases de realización de los proyectos, detectando y aportando soluciones para la corrección de las desviaciones que puedan surgir.

i) Desarrollar planes de promoción de obras audiovisuales, espectáculos y eventos, supervisando la aplicación, realizando el seguimiento de sus resultados, corrigiendo y dando alternativas en caso de no cumplirse los objetivos propuestos.

j) Cumplir los requerimientos de entrega del producto audiovisual al cliente final en las condiciones idóneas y adaptado a los diferentes medios de destino (cine, vídeo, multimedia, radio u otros), cumpliendo las normas estandarizadas en la profesión o establecidas mediante contrato.

k) Controlar el cumplimiento del plan de comercialización de la obra espectacular o el evento, sea en local estable, en recinto exterior acotado o en gira, con criterio de optimización de recursos y manteniendo la fidelidad al criterio artístico o comunicativo predeterminado en el proyecto.

l) Colaborar en el plan de explotación de la obra audiovisual, espectáculo o evento, aportando elementos a la negociación con distribuidoras audiovisuales, salas de exhibición, emisoras y redes o plataformas de distribución de espectáculos que permitan la amortización del proyecto y aseguren su rentabilidad.

- m) Gestionar las actividades asociadas al cierre de los aspectos técnicos, logísticos, administrativos, económicos y fiscales de los proyectos, organizando la documentación generada durante el proceso de producción y realizando un balance final como base de optimización de proyectos futuros.
- n) Aplicar el marco legal que regula los medios de comunicación, espectáculos y eventos, cumpliendo y haciendo cumplir la legislación vigente.
- ñ) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.
- o) 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 y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- p) 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.
- q) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- r) 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.
- s) 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.

t) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

u) 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.

v) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

## 2.6. Objetivos generales del Ciclo Formativo

Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes (Ministerio de Educación, 2011):

a) 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.

b) Relacionar las características de los recursos humanos, técnicos y materiales que intervienen en la producción de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, con las necesidades específicas de los proyectos, para proceder a su desglose.

c) 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

d) Valorar los costes de producción derivados de la puesta en marcha de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos, diferenciando las características de las formas y fuentes de financiación, para elaborar presupuestos.



- e) 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.
- f) 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.
- g) 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.
- h) 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.
- i) 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.
- j) 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.
- k) 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.

l) 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.

m) Organizar los procesos completos de generación, recopilación y control de la documentación de producción de proyectos 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.

n) 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.

ñ) 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.

o) 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.

p) 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.

q) 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.

- r) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- s) 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.
- t) 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.
- u) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».
- v) 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 procedimientos de gestión de calidad.
- w) 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.
- x) 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.

## 2.7. Objetivos generales del Módulo

1. Los módulos profesionales de este ciclo formativo:

- a) Quedan desarrollados en el Anexo I del presente real decreto, cumpliendo lo previsto en el artículo 10 del Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio.

b) Son los que a continuación se relacionan:

0915. Planificación de proyectos audiovisuales.

0916. Gestión de proyectos de cine, vídeo y multimedia.

0917. Gestión de proyectos de televisión y radio.

0918. Planificación de proyectos de espectáculos y eventos.

0919. Gestión de proyectos de espectáculos y eventos.

**0920. Recursos expresivos audiovisuales y escénicos.**

0910. Medios técnicos audiovisuales y escénicos.

0921. Administración y promoción de audiovisuales y espectáculos.

0922. Proyecto de producción de audiovisuales y espectáculos.

0923. Formación y orientación laboral.

0924. Empresa e iniciativa emprendedora.

0925. Formación en centros de trabajo.

2. Las Administraciones educativas establecerán los currículos correspondientes, respetando lo establecido en este real decreto y de acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 8 del Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación general de la formación profesional del sistema educativo

Tomados de los objetivos generales del ciclo, los objetivos del módulo son:

a) 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.

c) 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.

f) 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. h) 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.

o) 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.

p) 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.

q) 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.

r) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

t) 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 procedimientos de gestión de calidad.

v) 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 procedimientos de gestión de calidad.

## 2.8. Contenidos y Criterios de Evaluación

El Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, define las materias que se imparten en este módulo. En este caso pertenecen todas las materias al primer curso del ciclo. De esta forma, los contenidos para este curso del módulo de Recursos expresivos audiovisuales y escénicos son los siguientes:

Valoración de los recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales:

- Metodología de análisis de los géneros audiovisuales.
- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.
- Técnicas de fragmentación del espacio escénico.
- El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales.
- 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. Resolución de situaciones audiovisuales:
- Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales.
- Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato.
- Técnicas básicas de realización audiovisual.
- Técnicas de realización de continuidad en el desplazamiento de un personaje.
- Técnicas de realización de continuidad en las tomas de uno y de dos sujetos estáticos.
- Técnicas de realización de continuidad en las tomas de dos, tres o más personajes.
- Aplicación de técnicas de montaje. Diseño de bandas sonoras:

- Análisis de los fundamentos expresivos del sonido. – Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras. – 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 guión de radio y la escaleta.

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

- Funciones técnicas, expresivas y comunicativas de la 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.

- Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción.
- Proceso de construcción del guión literario: idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento.
- Proceso de transformación del guión literario a guión 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 los guiones, escaletas, libretos y partituras de uso en espectáculos y eventos.
- Funciones de los códigos gestuales interpretativos en los espectáculos.

- Funciones del vestuario, maquillaje, caracterización, peluquería y otros elementos estilísticos.
- Adaptación de los textos.
- 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.

A continuación, se indican los criterios de evaluación en el artículo 10 del Real Decreto 1147/2011:

El alumnado al finalizar el curso deberá:

1. Valorar los recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales, relacionando sus características funcionales con la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.
2. 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.
3. 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.



4. 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.
5. Determinar la viabilidad de un guión 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.
6. 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.
7. 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.

## 2.9. Secuenciación y programación de las unidades de trabajo

El total de las horas lectivas de este módulo de Recursos expresivos audiovisuales y escénicos son 160 horas que se imparten durante los tres trimestres.

La organización de los contenidos se ha realizado por complejidad y adaptando la necesidad de su conocimiento y manejo para abordar otros módulos formativos asociados a este o a la resolución de prácticas fijadas.

Se ha dividido en dos mitades las unidades temáticas sobre el lenguaje audiovisual y la elaboración de guiones. Al principio se estudian los aspectos más sencillos y de inmediata aplicación y al final los más complejos.

Basándonos en la programación actual del centro, la distribución de los contenidos del currículo oficial en la programación sería de la siguiente manera:

- **UT 1: Lenguaje audiovisual**

- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.
  - Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales.
  - El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales.
  - Procedimientos de construcción de geografías sugeridas.
  - El campo y el fuera de campo.
  - Análisis de los fundamentos expresivos del sonido.
  - Técnicas de mantenimiento de la continuidad en los relatos audiovisuales.
  - Técnicas básicas de realización audiovisual.
  - Funciones técnica, expresiva y comunicativa de la puesta en escena.
  - Funciones del vestuario, maquillaje, caracterización, peluquería y otros elementos estilísticos.
  - Géneros radiofónicos.
  - Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical. Metodología de análisis de los géneros audiovisuales.
- **UT 2: Guiones Audiovisuales (I). Esta será la UT que se desarrollará más adelante en este trabajo.**
    - Tipos y formatos de guiones audiovisuales.
    - Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción.
    - Proceso de construcción del guión literario: idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento.
    - Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato.
    - El guion de radio y la escaleta.
    - Aplicación de técnicas de montaje.
- **UT 3: Lenguaje audiovisual (II)**
    - Metodología de análisis de productos audiovisuales.
    - Técnicas de realización de continuidad en el desplazamiento de un personaje.

- Técnicas de realización de continuidad en las tomas de uno y de dos sujetos estáticos.
- Técnicas de realización de continuidad en las tomas de dos, tres o más personajes.
- Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras.
- Técnicas de construcción de la banda sonora.
- Técnicas de realización de programas de radio.
- Procedimientos de manipulación audiovisual.
- Técnicas escenográficas: iluminación, ambientación, decoración, atrezzo, maquillaje, caracterización y peluquería.
- Valor expresivo de los elementos escenográficos en espectáculos y eventos.
- Funciones de la música, sonidos, audiovisuales y otros elementos en el lenguaje escénico.

- **UT 4: Guiones audiovisuales (II)**

- 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.
- Características de los guiones, escaletas, libretos y partituras de uso en espectáculos y eventos.
- Adaptación de los textos.
- Metodología de análisis de la estructura dramática y la estructura narrativa del texto en proyectos de espectáculos y eventos.

- **UT 5: La puesta en escena**

- Técnicas de fragmentación del espacio escénico.
- 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.
- Tipología de los espectáculos y eventos.
- Funciones de los códigos gestuales interpretativos en los espectáculos.
- 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.
- El vestido de escena

Nº UT	Nombre de UT	DURACIÓN	EVALUACIÓN	PORCENTAJES
1	Lenguaje audiovisual (I)	40 horas	1ª Evaluación	20%
2	Guiones audiovisuales (I)	30 horas	1ª y 2ª Evaluación	20%
3	Lenguaje audiovisual (II)	30 horas	2ª Evaluación	20%
4	Guiones audiovisuales (II)	30 horas	2ª y 3ª Evaluación	20%
5	La puesta en escena	30 horas	3ª Evaluación	20%
TOTAL		160 horas		100%

Elaboración propia

## 2.10. Evaluación

### 2.10.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Los instrumentos que permitirán la recogida de información para el proceso de evaluación serán los siguientes:

- Las de enseñanza-aprendizaje serán observadas por el profesor o profesora en las diversas actividades.
- Entrega de trabajos.
- Elaboración de documentos de planificación.
- Prácticas de actividades.
- Elaboración de informes tras las prácticas de las actividades planificadas.
- Pruebas sobre los contenidos.

### 2.10.2. Criterios de calificación

Para evaluar la adquisición de conocimientos, la práctica de los contenidos y las actitudes necesarias para el desempeño de las destrezas que se deben adquirir en este módulo, se evalúa:

1. Mediante la observación directa del alumnado durante las actividades y la asistencia diaria, la puntualidad en las entregas, su actitud en el desempeño de las prácticas y su capacidad de trabajo en equipo, compromiso y participación. (20 % de la nota - registro actitudinal)
2. Con la realización de pruebas objetivas, que podrán ser exámenes de cualquier tipo, el dominio de los términos técnicos y la adquisición de contenidos. (30% de la nota - registro conceptual)
3. Mediante la elaboración de las prácticas de los contenidos. Supondrá el 40% de la nota (50% de la nota - registro procedimental). Cada trabajo se puntuará de forma proporcional la dificultad que conlleve y el número de prácticas que se desarrollen en cada trimestre.

Para la aplicación de los criterios de calificación es imprescindible que el alumnado cumpla con los siguientes requisitos:

- Asistencia regular a clase
- Superar al menos con un 5 cada uno de los criterios.

Dentro de cada registro, los porcentajes serán los siguientes:

Conceptual (30%)	Procedimental (50%)	Actitudinal (20%)
Realización adecuada de las pruebas objetivas (70%)	Elaboración de las prácticas propuestas (50%)	Buen comportamiento y disposición para realizar las diferentes prácticas (60%)
Correcto empleo de los términos técnicos (10%)	Presentaciones escritas y orales realizadas de forma apropiada usando los recursos necesarios (30%)	Capacidad de trabajar en equipo cooperando con el resto del alumnado (20%)
Redacción, caligrafía y ortografía correcta en los trabajos (20%).	Creatividad en la elaboración de los trabajos adaptándose a los medios y en la selección de temas escogidos o determinados por el profesorado (20%)	Disciplina en las entregas acorde a las fechas de las prácticas fijadas en el calendario (20%).

Elaboración propia

Solo se considerará justificada la falta de asistencia a una prueba objetiva, teórica o práctica, cuando se acredite una causa justificada documentalmente. En este caso, se fijará una nueva fecha para la realización de la prueba que podrá coincidir con la fecha de la recuperación.

El alumno deberá sacar una nota mínima de 5 en cada ejercicio conceptual y procedimental para proceder al cálculo de la media final. En el caso de no superarlo, quedará pendiente de recuperación a no ser que en el transcurso de las clases se

haya superado con otra práctica. Si la parte que ha quedado suspendida corresponde a las pruebas teóricas, en la última evaluación se hace una recuperación en la que se debe de sacar como mínimo un 5.

### 2.10.3. Actividades de ampliación y refuerzo

Se planean actividades de refuerzo para el alumnado que no haya conseguido llegar a los objetivos de las unidades. Estas actividades están basadas en la repetición de las mismas actividades con ciertas modificaciones que se adapten a la circunstancia. También, para los alumnos que terminen las actividades y le sobre tiempo, se propondrán actividades de ampliación basadas en propuestas de investigación sobre algún tema que tenga relevancia.

## 2.11. Actividades complementarias y extraescolares

En el César Manrique se proponen las actividades extraescolares de: Visualización de obras cinematográficas o teatrales, visita técnica al escenario del 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 que puedan ir surgiendo a lo largo del curso. Asistencia a festivales de distinta índole relacionados con el mundo del cine, la fotografía o el espectáculo.

El fin de estas actividades trata de acercar la formación del alumnado con la realidad del sector audiovisual de Canarias. Para ello se dispone la invitación a participar en diferentes eventos y foros vinculados a la actividad televisiva, cinematográfica y de espectáculos desarrollados en Tenerife. Las propuestas son las siguientes:

1. Celebración de varios festivales cinematográficos que pueden resultar interesantes para el alumnado como:
  - Festival de Cortometrajes en lenguaje de signos II Filmsign – noviembre
  - Festival de Cortos Villa de La Orotava – noviembre

- Festival Internacional de Documental MiradasDoc – enero
  - Festival Internacional de Cine Medioambiental FICMEC – mayo
2. El Aula de Cine de la Universidad de La Laguna, y la formación cultural Charlas de Cine celebran cada semana eventos de proyección cinematográfica en los que se habla de forma grupal sobre las películas proyectadas y se cuenta con la palabra de expertos y/o los propios realizadores de las obras.
  3. La academia Esetec, que tiene como una de sus líneas de trabajo la impartición de cursos del entorno audiovisual, también organiza charlas sobre las profesiones de cine, dadas por profesionales del sector de primer orden. Cada año cambia la oferta y las fechas, por lo que no se puede concretar.
  4. Asistencia a películas, documentales, etc. que sean de interés, así como a otras charlas, dentro y fuera del centro, de profesionales del sector que se consideren de utilidad debido a su aportación de conocimientos y experiencia al alumnado.

Se procurará también contar con un profesional del maquillaje dramático, si fuera posible, para que realice una clase de caracterización, en la que explique todo lo referente a materiales, técnicas, planificación y adquisición de lo necesario para este apartado de la Producción.

Todas estas propuestas deben adaptarse según sea posible que se realicen o no estas actividades debido a las restricciones sanitarias relacionadas con el virus covid19.

## 2.12. Procedimientos para valorar el desarrollo y resultados de la programación didáctica al acabar el curso escolar

Una vez finalice el curso escolar, el departamento de Imagen y Sonido, para revisar las programaciones, tendrá en cuenta los datos de los informes trimestrales de



seguimiento que aparecen en la programación según la correcta temporalización de las unidades de trabajo; las actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación que sean adecuadas.

### 2.12.1. Estrategias para desarrollar la educación en valores

Tanto las características del centro como del entorno, se plantean estrategias que puedan favorecer la educación en valores. La estrategia global de trabajo del CIFP César Manrique, que está acogida íntegramente en la transversalidad en valores de este módulo, va orientada a los siguientes ámbitos:

### 2.12.2. Convivencia

- Fomentar la convivencia democrática y participativa en donde el alumnado sea protagonista en la resolución del conflicto
- Favorecer medidas y actuaciones que puedan prevenir y resolver los conflictos de forma dialogada y pacífica
- Impulsar la convivencia en igualdad entre hombres y mujeres en donde se ponga de manifiesto una relación entre iguales, respetuosa y flexible ante determinadas circunstancias sociales o culturales.
- Favorecer y asegurar la no discriminación por opción sexual, sea cual fuese su procedencia cultural, creencias... Entendiendo que en un centro educativo tiene cabida cualquier tipo de opción sexual siempre y cuando no altere el normal desarrollo de la vida y convivencia del centro.
- Potenciar la interculturalidad, la paz y las actitudes solidarias ante determinados hechos, con especial interés en las desigualdades sociales y el respeto a la diversidad.

### 2.12.3. Salud

- Promover hábitos de vida saludable en donde el alumno valore la importancia de poseer una dieta equilibrada, junto con otros factores íntimamente relacionados con la salud (actividad física regular, buena utilización del tiempo libre...)

#### 2.12.4. Consumo responsable

- Promover pautas de comportamiento crítico y responsable en materia de consumo, en donde se ponga de manifiesto el desproporcionado consumismo actual y sus repercusiones desde el punto de vista social.

#### 2.12.5. Medio ambiente

- Propiciar en el alumnado una actitud crítica y reflexiva sobre el uso y abuso que se está haciendo sobre el medio urbano y natural, con especial atención al impacto del ser humano sobre el medio ambiente.
- Concienciar a los alumnos de la importancia del desarrollo sostenible y de la aplicación de estrategias que garanticen un medio ambiente adecuado para las generaciones venideras.

#### 2.12.6. Nuevas tecnologías

- Fomentar el buen uso de las nuevas tecnologías como fuente de información y formación.
- Despertar en el alumnado la inquietud por la investigación utilizando como recurso didáctico las nuevas tecnologías.

Se intentará fomentar el trabajo interdisciplinar entre las distintas áreas a través de proyectos, centros de interés... y se potenciará un planteamiento didáctico, en donde el alumnado relacione las propuestas pedagógicas de cada área con el fin de favorecer una educación en valores variada e integral.

Las estrategias para el desarrollo de la educación en valores de este módulo se basan, fundamentalmente, en aspectos como la responsabilidad, el diálogo, la profesionalidad, la igualdad y el derecho a la legítima diferencia, el trabajo en equipo y el compromiso, con el único objetivo de formar futuros profesionales y crear buenas personas.

La lucha contra la violencia de género y la normalización de la igualdad de género e identidad sexual, la concienciación medioambiental, la solidaridad, la promoción de la salud y el consumo responsable, entre otros temas, serán tratados continuamente

a través de los audiovisuales seleccionados como material de trabajo, el impulso de esta temática en las creaciones de los alumnos y el comentario o debate de cuestiones de interés relacionadas con ellos y enmarcables en el módulo. En el cine se tratan infinidad de temas que llevan a la reflexión en valores y es la herramienta principal de trabajo del módulo de Procesos de Realización de Cine y Vídeo.

# 3

## UNIDAD DE TRABAJO

---

Tras la exposición de Programación Anual de Aula, se da paso al desarrollo de la Unidad de Trabajo. Esta Unidad se fundamenta en la creación del guión para videojuegos. Se sigue la estructura estandarizada en las programaciones para la aplicación en los centros de Formación profesional teniendo como referencia la programación actual del CIFP César Manrique.

Comienzo por la definición de la titulación en la que se enmarca dicha unidad de trabajo. Pertenece al primer curso del ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos. Este ciclo está dentro del Departamento de Imagen y Sonido en la rama de Estudios Audiovisuales.

Esta Unidad de Trabajo está fundamentada en el guion de videojuegos para ampliar el horizonte profesional del alumnado hacia este sector novedoso y en auge desde una perspectiva creativa y no tan técnica. Por otro lado, como se verá a continuación, esta unidad propone la interacción del ciclo sobre el que se ha realizado la programación con el ciclo superior de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.

### 3.1 Número, título y duración

La Unidad de Trabajo (UT) que se va a desarrollar se denomina “Guiones audiovisuales (I)”, es la 2ª unidad a impartir dentro del módulo de Recursos expresivos audiovisuales y escénicos, que está dentro del primer curso del Ciclo de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos.

En la siguiente tabla se muestra la UT, el porcentaje de evaluación y el tiempo estimado.

Nº	Nombre de la UT	Porcentaje de Evaluación	Tiempo estimado
UT: 2	Guiones audiovisuales (I)	20%	30 horas (4 semanas, 15 sesiones)

Elaboración propia

### 3.2 Justificación

Esta unidad se dedicará a estudiar las tipologías y formatos de los guiones ahondando en las técnicas narrativas que se emplean en el sector audiovisual en la actualidad. Se pretende que el alumnado sea capaz de construir su propio guion literario a partir de ideas creativas aplicando los procedimientos de forma técnica. Como novedad, además de crear guiones para vídeo o radio, se introducirá el guion para videojuegos.

Con esto se logra integrar dentro del departamento de Imagen y Sonido a un ciclo novedoso y reciente en el centro que es el Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos. Ambos ciclos se pueden

retroalimentar con ideas realizadas de guion para realizar videojuegos y los alumnos de PAE pueden observar la realidad de cómo esos guiones se convierten y se adaptan.

### 3.3 Objetivos

En esta unidad se seguirán los siguientes objetivos:

- Diferenciar los tipos y formatos de guiones audiovisuales
- Conocer las técnicas narrativas para el proceso de construcción de guiones literarios
- Poder articular el espacio y el tiempo dentro de los relatos audiovisuales a través de diferentes procedimientos
- Emplear de forma correcta el guión de radio y la escaleta
- Aplicar técnicas de montaje acordes a los guiones realizados

### 3.4 Contenidos

Para alcanzar los objetivos se siguen los siguientes contenidos que se clasifican entre conceptuales (referido al conocimiento teórico), procedimentales (referidos a las habilidades y destrezas), y los actitudinales (referidos a los valores).

Los contenidos conceptuales parten de varias fuentes bibliográficas especializadas de referencia en el campo tales como:

- Achica-Allende García, J. M. (2019). Narrativas transmedia y videojuegos: la retroalimentación entre los mundos transmediales y la comunidad prosumidora.
- Navarrete-Cardero, L. (2012). Introducción a la teoría, el guión y el diseño de videojuegos. *El País [Blog]*.
- Navarrete-Cardero, L. (2012). ¿Un aula de videojuegos? Un acercamiento académico al videojuego. *El País [Blog]*.

- Ramon, C., & Serra, M. (2003). EL guion multimedia. *Universitat Oberta de Catalunya*.

A continuación se presentan divididos los contenidos según su naturaleza:

a) Conceptuales

- Conocimiento de las técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de características básicas de la imagen.
- Técnicas de fragmentación del espacio escénico
- Procedimientos de construcción de geografías sugeridas: El campo y el fuera de campo.
- Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales.
- Técnicas de construcción de la banda sonora.
- Técnicas de realización de programas de radio.

b) Actitudinales

- Conocer la labor del guionista dentro de la producción de audiovisuales.
- Utilización del lenguaje visual y sonoro acorde al ambiente que se quiera relatar.
- Colaboración y madurez para trabajar en equipo.
- Potenciar el desarrollo de la cultura audiovisual ante las nuevas invenciones tecnológicas.

c) Procedimentales

- Analizar los mensajes audiovisuales.
- Aplicación de la composición en productos audiovisuales.
- Emplear procedimientos de manipulación de material audiovisual.
- Empleo de diversas técnicas de mantenimiento, articulación, realización y montaje en los elementos audiovisuales.
- Análisis de los elementos sonoros.
- Empleo del guion de radio y la escaleta.
- Adaptar guiones al formato multimedia de videojuegos.

## 3.5 Actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación

Para llevar a cabo los contenidos mencionados en el apartado anterior, se han elaborado varias actividades. En ellas se contempla, que si fuera necesario por haber alumnado NEAE en la clase, se hicieran las adaptaciones necesarias.

### **Actividad 1:** Conocer los elementos del guión audiovisual

#### a) Iniciación

- *Brainstorming* sobre qué conocen sobre la elaboración de guiones.
- Explicación para la identificación de los elementos que aparecen en un guión.
- Visionar o lectura de ejemplos de guiones narrativos.
- Clase expositiva sobre las escaletas en diferentes narrativas.

#### b) De desarrollo

- Kahoot con preguntas teóricas de los elementos del guion narrativo audiovisual.
- En grupos de tres crear un pequeño guion narrativo partiendo de un *storyboard*.

#### c) De acabado

- En grupos también de tres redactar un pequeño guion en el que se recojan todos los elementos empleando la escaleta y lo desarrollen

### **Actividad 2:** El guión de videojuegos

#### a) Iniciación:

- Realizar una pequeña investigación sobre el mundo de los videojuegos actual y la producción de sus guiones narrativos.



- Clases expositivas teóricas sobre la interactividad en el guion de los videojuegos.
- Visionado de vídeos a modo documentación de las diferencias en la producción de guiones para videojuegos.

b) De desarrollo:

- Clase conjunta con los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos para ver el proceso de diseño y programación de videojuegos de primera mano.
- Análisis individual de un guion de videojuegos a elección del alumno.

c) De acabado

- Elaborar en grupos un guion para un videojuego empleando elementos interactivos propios.

1. Actividades de evaluación

La evaluación de las actividades se muestra en las siguientes tablas:

Actividades de Enseñanza-aprendizaje	Actividades de evaluación (con porcentajes)	Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los elementos del guión audiovisual</li> <li>- El guión de videojuegos</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prácticas en clase (30%)</li> <li>2. Trabajos grupales (60%)</li> <li>3. Actitud y trabajo autónomo (10%)</li> </ol>	RA: 5  CE: a, c, d, e

Elaboración propia

Para poder desarrollar las actividades de enseñanza aprendizaje y con ello alcanzar los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación de manera adecuada, se han tenido en cuenta las estrategias educativas que se exponen a continuación.

- **Actividad 1:** Conocer los elementos del guión audiovisual

Agrupamiento: Grupos de 3	Tiempo estimado 15 horas	Tipo de actividad: Desarrollo y práctica de contenidos	Estrategia cognitiva: Conocimiento, comprensión y aplicación	Ubicación: Aula-taller
------------------------------	--------------------------	---	---	---------------------------

Objetivo de la actividad:

- Identificación de los elementos propios del guion narrativo audiovisual
- Conocer el formato de *storyboard*
- Saber emplear correctamente la escaleta

Recursos:

- Proyector pantalla
- Cámaras de vídeo
- Focos
- Ordenadores
- Material didáctico (mayormente informático)

Secuencia/Desarrollo:

- Toda la clase hará un brainstorming para introducir la teoría y se darán sesiones expositivas para desarrollar los contenidos que luego tendrán que emplear para sus prácticas (Duración: 2h)
- Indagarán buscando ejemplos de guiones que compartiremos en clase y se hará visionado de piezas audiovisuales para compararlas con su guion (Duración 2h)

- Se profundizará en clases de escaletas en las que cada grupo buscará un ejemplo de diferente soporte: televisión, cine, radio... (Duración: 2h)
- Realizar un Kahoot sobre los contenidos teóricos estudiados hasta el momento (Duración: 1 h)
- Realizar un pequeño guion narrativo aplicando los contenidos partiendo de un storyboard y leerlo en clase (Duración: 3 h)
- Elaborar un guion breve y sencillo empleando la escaleta y producirlo para luego co-evaluarlo en clase (5 horas)

**Seguimiento docente:**

Durante el trabajo del alumnado el docente estará en el aula para resolver dudas y guiar las actividades en relación con los objetivos que se desean.

**Evaluación de la actividad:**

La evaluación de esta actividad se basará en los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación seleccionados. Se valorará que el alumno sea independiente para la búsqueda de fuentes de información adecuadas y trabaje en equipo de forma adecuada. Además se valora el correcto uso de las TIC. Se evalúa mediante la co-evaluación de la clase con una rúbrica (Anexo 1).

Elaboración propia

● **Actividad 2:** El guión de videojuegos

Agrupamiento: Grupos de 5 e Individual	Tiempo estimado 15 horas	Tipo de actividad: Desarrollo y práctica de	Estrategia cognitiva: Comprensión, aplicación,	Ubicación: Aula-taller
--	--------------------------	---	--	------------------------

		contenidos	análisis y el	
--	--	------------	---------------	--

Objetivo de la actividad:

- Conocer las particularidades del guion para videojuegos
- Estudiar la interactividad para este tipo de guiones
- Tomar contacto con trabajo de producción de videojuegos

Recursos:

- Proyector pantalla
- Ordenadores
- Material didáctico (mayormente informático)

Secuencia/Desarrollo

- Investigación autónoma sobre la actualidad de los videojuegos y el desarrollo de sus guiones para hacer una puesta en común (Duración: 1h)
- Desarrollo de clases expositivas de contenidos en los que se compara la interacción de un guion de videojuegos con otros formatos (Duración 2h)
- Clase conjunta con los alumnos del Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos para ver el proceso de diseño y programación de videojuegos de primera mano. (Duración 2h)
- Análisis de un videojuego y de su guion (a elección del alumno o alumna) con sus recursos interactivos (Duración 4 h)
- Elaboración en grupos de 5 un guion para un videojuego empleando elementos interactivos y la escaleta adaptada (Duración 5h)

Evaluación de la actividad:

La evaluación de esta actividad se basará en los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación seleccionados. Se valora el trabajo en grupo y el resultado final del guion interactivo con la caracterización de personajes. El profesor o profesora empleará una rúbrica para el trabajo final (Anexo 2).

Elaboración propia

## CONCLUSIONES

---

Este trabajo de fin de máster se presenta como un proyecto de enseñanza-aprendizaje para referenciar la labor docente en una programación didáctica y en concreto, en una unidad de trabajo, del nivel de formación profesional reglada en el área de Imagen y Sonido. En este trabajo queda reflejado lo aprendido durante el Máster, tanto en las asignaturas generales como específicas de formación profesional, como en las prácticas externas realizadas en el CIFP César Manrique, una oportunidad de experimentar la docencia de primera mano.

Para su elaboración se han tomado de referencia diferentes documentos oficiales. Por un lado los documentos legales como el Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Producción de audiovisuales y espectáculos, que ha sido indispensable para enmarcar el trabajo en un marco legislativo. Por otro lado la documentación propia del CIFP César Manrique (PGA, PEC, etc.) y otra bibliografía de referencias didácticas para la elaboración de unidades de trabajo y sus contenidos. Así como, los contenidos didácticos que se han trabajado durante las asignaturas del máster han servido para la determinación de la metodología y la didáctica empleada.

Se pretende que mediante este programa se actualice la formación en el ámbito audiovisual y se cree un puente entre otra rama novedosa en la formación profesional y en los departamentos de Imagen y Sonido como es la animación elementos 2D, 3D y programación de videojuegos.

También se debe mencionar que en este programa se han tenido en cuenta las restricciones que han sucedido durante el último curso relacionado con el virus covid19, creando adaptaciones curriculares de las actividades y abriendo puertas a formas de trabajo no presenciales con herramientas virtuales.

El enfoque, por el carácter del propio ciclo, es en su mayoría práctico por lo que el trabajo evaluado son proyectos y actividades que se realizan en clase aunque haya algunas que sean un poco más teóricas para evaluar los contenidos.

De forma general, en las actividades de los ciclos del departamento de Imagen y Sonido, como en la propuesta en la UT, hay actividades que se realizan de forma individual y colectiva con grupos diferentes. El alumnado tiene que saber trabajar de ambas formas como preparación para su futuro laboral. Es decir, para buscar recursos por sí mismo y cooperar respetando diversas opiniones.

Esta desvinculación entre ciclos genera en el centro que no haya acuerdos claros en cuanto a la división de presupuestos o el reparto de aulas puesto que cada uno busca sus propios objetivos. Mediante una unión más sólida en la que los ciclos pudieran compenetrarse, estos problemas se podrían solventar puesto que todos buscarían las mejores soluciones para el conjunto y no de forma individual.

Como conclusiones generales, podemos considerar que existe una carencia en los ciclos del departamento de Imagen y Sonido que es el desarrollo de la narrativa, es decir de la guionización y el storytelling, en lo cual se sustenta este trabajo.

Esta carencia viene de que se profundiza en la parte técnica pero no en la creativa. La unidad de trabajo con las actividades propuestas pretende solventar esta carencia poco a poco. Es decir, es el primer paso para que el alumno o alumna que haga este ciclo desarrolle las competencias de forma proyectiva, es decir, que pueda convertirse en un profesional integral ya que, si conoce y tiene destrezas en guion, podrá desarrollar proyectos desde su totalidad fomentando dentro de la Formación Profesional el emprendimiento en el sector.

# BIBLIOGRAFÍA

---

CIFP César Manrique (2020). Programación General Anual (2020-2021).

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes (2021). ¿Qué es la Formación Profesional?. Recuperado de: [https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/formacion\\_profesional/informacion/que-es-la-formacion-profesional](https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/formacion_profesional/informacion/que-es-la-formacion-profesional)

Granada, P. A. (2014). El Universo de la narrativa transmedia en el videojuego. *Revista e-ikon*, 1(1), 58-61.

Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria. (2014). BOE 238, de 1 de octubre de 2014, 77325-77326. <https://www.boe.es/boe/dias/2014/10/01/pdfs/BOE-A-2014-9901.pdf>

ORDEN de 7 de abril de 1997, por la que se regula el procedimiento de realización de las adaptaciones curriculares de centro y las individualizadas, en el marco de la atención a la diversidad del alumnado de las enseñanzas no universitarias en la Comunidad Autónoma de Canarias. BOE, 53 (25 de abril de 1997),4273-4290. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/1997/053/boc-1997-053-003.pdf>

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. BOC, 250 (22 de diciembre de 2010), 32374-32398. <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2010/250/001.html>

Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria. BOE, 259 (30 de septiembre de 2020), 82212-82224. <https://www.boe.es/eli/es/rdl/2020/09/29/31>



Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre por el que se establece el currículo del Ciclo Formativo de Grado Superior correspondiente al Título de Técnico Superior en Producción de audiovisuales y espectáculos. BOE 302 (16 de diciembre de 2011), 137724 - 137797.

<https://www.boe.es/boe/dias/2011/12/16/pdfs/BOE-A-2011-19600.pdf>

Resolución conjunta de 9 de septiembre de 2020, por la que se dictan instrucciones a los centros educativos de la Comunidad Autónoma de Canarias para la organización y el desarrollo de la actividad lectiva, durante el curso escolar 2020-2021. BOC, 189 (15 de septiembre de 2020), 25250-25284.41

<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2020/189/006.html>

Tenerife, C. S. D. A. W. E. *Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife: Inicio*. Equipo web - Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.

<https://www.santacruzdetenerife.es/web/inicio>

# ANEXO

---

- **Anexo 1: Rúbrica actividad 1:** Conocer los elementos del guión audiovisual

Puntuar del 1 al 5 siendo (siendo 1 muy mal y 5 muy bien)

Equipos	Empleo de la escaleta	Producción	Trabajo en equipo	Originalidad	Duración
Grupo 1					
Grupo 2					
Grupo 3					
Grupo 4					
Grupo 5					

- **Anexo 2: Rúbrica actividad 2:** El guión de videojuegos

ÍTEMS	3 Puntos	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos
Elementos del guion	Se introducen todos los elementos del guion	Introduce más de tres elementos del guion de los	Introduce correctamente menos de tres elementos del	No introduce correctamente los elementos del guion

	trabajados en clase	trabajadores en clase	guion	
Escaleta	Emplea perfectamente la escaleta	Emplea la escaleta con pocos fallos	Tiene muchos fallos en el dominio de la escaleta	No domina la escaleta
Personajes	Aparecen más de tres personajes que interactúan coherentemente	Aparece más de un personaje	Solo aparece un personaje	Los personajes no interactúan con coherencia
Interactividad	Se realiza el guion pensando constantemente en los elementos de interactividad. Más de cinco recursos.	Tiene más de tres recursos interactivos.	Tiene menos de tres recursos interactivos	No emplea ningún recurso interactivo
Creatividad	Es un guion completamente original	La idea es una adaptación empleando varias ideas pero introduce elementos originales que lo diferencian	La idea no es original, se ha tomado de una existente, pero tiene elementos originales	La idea no es original