



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

La Cultura Audiovisual a través del
Aprendizaje-Servicio; una propuesta para
1º de Bachillerato

Trabajo fin de estudio presentado por:	Andrea Ganfornina García
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Medios de comunicación
Director/a:	Luis Mauro Sujatovich
Fecha:	Mayo 2025

Resumen

Este Trabajo Fin de Máster presenta una propuesta didáctica para la asignatura de Cultura Audiovisual en 1º de Bachillerato, basada en la metodología activa de Aprendizaje-Servicio (ApS). El objetivo principal es vincular el aprendizaje académico con el compromiso social, permitiendo que el alumnado aplique los conocimientos adquiridos mediante la creación de proyectos audiovisuales con impacto en su comunidad. A través de esta metodología, se busca desarrollar una formación integral que combine el análisis crítico de los medios con la expresión creativa, promoviendo la alfabetización mediática y el pensamiento reflexivo.

La propuesta incluye una secuencia didáctica completa, que abarca desde la investigación del ApS hasta el diseño de actividades centradas en la producción audiovisual, fomentando la creatividad, el trabajo en equipo y la sensibilidad hacia el entorno. Dada la importancia de los medios en la sociedad actual, esta asignatura se presenta como una herramienta clave para preparar al alumnado ante los retos del mundo digital, dándole un rol activo como creador y no solo como receptor de contenidos. En definitiva, se pretende formar estudiantes críticos, comprometidos y capaces de generar contenido significativo con un propósito educativo y social.

Palabras clave: Aprendizaje-Servicio, Cultura Audiovisual, Educación Crítica, Creatividad, Compromiso Social.

Abstract

This Master's Thesis presents a didactic proposal for the subject of Audiovisual Culture in the first year of Spanish upper secondary education (Bachillerato), based on the active methodology of Service-Learning (ApS). The main objective is to link academic learning with social engagement, allowing students to apply the knowledge acquired through the creation of audiovisual projects that have an impact on their community. This methodology aims to provide comprehensive education that combines critical media analysis with creative expression, promoting media literacy and reflective thinking.

The proposal includes a complete didactic sequence, covering everything from the study of Service-Learning to the design of activities focused on audiovisual production, encouraging creativity, teamwork, and awareness of the surrounding environment. Given the importance of media in today's society, this subject is presented as a key tool for preparing students to face the challenges of the digital world, giving them an active role as content creators rather than mere consumers. Ultimately, the goal is to educate critical, socially engaged students who are capable of generating meaningful content with both educational and social value.

Keywords: Service-Learning, Audiovisual Culture, Critical Education, Creativity, Social Engagement.

Índice de contenidos

1.	Introducción	6
1.1.	Justificación y planteamiento del problema	7
1.2.	Objetivos	8
1.2.1.	Objetivo general	8
1.2.2.	Objetivos específicos	8
2.	Programación didáctica	9
2.1.	Introducción de la Programación didáctica	9
2.2.	Contextualización	11
2.3.	Elementos curriculares	14
2.4.	Metodología	23
2.5.	Situación de aprendizaje/unidad didáctica/unidad formativa	26
2.6.	Organización de los espacios de aprendizaje	30
2.7.	Distribución del tiempo	31
2.8.	Selección y organización de los recursos y materiales	33
2.9.	Atención a la diversidad	34
2.10.	Evaluación	37
2.11.	Evaluación de la Programación didáctica	40
3.	Conclusiones	42
4.	Limitaciones y prospectiva	44
	Referencias bibliográficas	45

Índice de tablas

Tabla 1. Objetivos de etapa.	16
Tabla 2. Desarrollo de competencias.	18
Tabla 3. Relación entre las Competencias Específicas y las Competencias Clave.	18
Tabla 4. Relación entre Objetivos de Etapa y Competencias Clave.	20
Tabla 5. Relación entre Competencias Específicas, Criterios de Evaluación y Saberes Básicos.	20
Tabla 6. Relación de todos los elementos curriculares.	22
Tabla 7. Organización Situación de Aprendizaje.	27
Tabla 8. Secuenciación Didáctica.	27
Tabla 9. Descripción de la actividad.	29
Tabla 10. Distribución del tiempo. Asignatura Cultura Audiovisual.	31
Tabla 11. Cronograma Situación de Aprendizaje.	32
Tabla 12. Organización de recursos y materiales.	33
Tabla 13. Caso 1. Alumnos Neae.	35
Tabla 14. Caso 1. Alumnos Neae. Respuesta Educativa.	35
Tabla 15. Caso 2. Alumnos Neae.	36
Tabla 16. Caso 2. Alumnos Neae. Respuesta Educativa.	36
Tabla 17. Criterios de Evaluación.	38
Tabla 18. Rúbrica.	38
Tabla 19. Análisis DAFO. Situación de Aprendizaje.	40
Tabla 20. Cuestionario de autoevaluación.	40

1. Presentación

En la sociedad contemporánea la cultura audiovisual se ha consolidado como eje fundamental en la formación de los individuos, pues los medios de comunicación llegan a ser herramientas clave, no solo para consumir información, sino también para producir, convirtiendo en críticos activos de contenido audiovisual a las nuevas generaciones.

El avance tecnológico ha sido uno de los hechos que ha intensificado este importante cambio social, contribuyendo de este modo la creación de plataformas y materiales digitales que permiten tanto el acceso como la creación de contenido. Es decir, el espectador ha pasado de ser pasivo a activo, de ser consumidor a creador. En este sentido, la educación tiene un papel fundamental, pues también es responsable de la preparación para la comprensión y participación de los estudiantes consiguiendo la reflexión y crítica de los mismos en este entorno mediático. Es de suma importancia crear en los jóvenes competencias relacionadas con la creatividad y con el análisis de los mensajes que recibimos a través de los distintos medios audiovisuales.

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) plantea una propuesta didáctica centrada en la asignatura de Cultura Audiovisual en el currículo de 1º de Bachillerato, a través de una metodología innovadora que recibe el nombre de Aprendizaje-Servicio. Esta manera de trabajar ayudará a los docentes responsables a vincular los procesos de aprendizaje académico con la participación activa y el compromiso social. En definitiva, los alumnos encontrarán en esta manera de aprendizaje una forma de aplicar los conocimientos adquiridos al mismo tiempo que contribuyen positivamente a un problema de la sociedad que les rodea.

La propuesta que recibe el nombre 'La Cultura Audiovisual a través del Aprendizaje-Servicio; una propuesta para 1º de Bachillerato' ofrece a los estudiantes una formación integral relacionada con la asignatura mencionada y que abarque los aspectos teóricos correspondientes, pero que también brinde la oportunidad de crear contenido significativo que les permita reflexionar sobre el impacto de los medios de la sociedad actual a través del Aprendizaje-Servicio. Esta parte activa de la asignatura otorgará a los estudiantes los conocimientos para analizar, diseñar y crear piezas audiovisuales dirigidas a su comunidad.

En definitiva, se pretende contribuir a que los estudiantes de Bachillerato reciban una formación integral, proporcionándoles las herramientas necesarias para que consigan desarrollar su visión crítica, analítica y creativa, al mismo tiempo que se fomenta su implicación en proyectos que beneficien su entorno social.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

Cada vez se hace más habitual la presencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana de los jóvenes, lo que convierte a la cultura audiovisual como materia esencial en la educación de los mismos. Las nuevas generaciones tienen cada vez más y más libertad de acceso a las redes sociales y plataformas digitales, así como a la influencia de los medios televisivos y cinematográficos. Esto obliga a los estudiantes a tener capacidades críticas, reflexivas y productivas ya que se encuentran inmersos en un entorno mediático que no les permite vivir si no están rodeados de tecnología constantemente. La cultura audiovisual, así como el resto de asignaturas relacionadas con esta problemática, están obligadas a adaptarse a las demandas actuales, sin limitarse a los aspectos teóricos y contextualizarse en la realidad de los jóvenes. Esto hace fundamental que dicha materia esté en constante revisión y modernización.

Por ello, se ha elegido el aprendizaje-servicio como metodología educativa idónea que se adapta a dichas necesidades ya que conecta el contenido curricular con los problemas y desafíos reales y actuales de su entorno.

Uno de los desafíos del contexto educativo en el que se encuentra la sociedad actual es ofrecer a los estudiantes una educación que los prepare para los retos de la sociedad contemporánea, acercándose a su futuro laboral. Así, se sale de la adquisición tradicional de los contenidos.

1.2.Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta educativa en la que los alumnos realicen un proyecto audiovisual utilizando la metodología activa de Aprendizaje-Servicio.

1.2.2. Objetivos específicos

Objetivo 1. Investigar la metodología activa Aprendizaje-Servicio y analizar su aplicación en la creación de proyectos audiovisuales.

Objetivo 2. Elaborar una secuencia didáctica que integre las distintas etapas del proceso de producción de una pieza audiovisual.

Objetivo 3. Diseñar actividades que incorporen técnicas de creatividad y estimulen la imaginación de los estudiantes en la realización de proyectos audiovisuales.

2. Programación didáctica

2.1.Introducción de la Programación didáctica

Una herramienta fundamental que permite al docente planificar los contenidos, objetivos, actividades y evaluación de su asignatura es la programación didáctica que, además, guiará al alumnado en su aprendizaje. La propuesta de "La Cultura Audiovisual a través del Aprendizaje-Servicio: una propuesta para 1º de Bachillerato" se adapta a las necesidades del estudiante fundamentándose en la legislación educativa española y en los principios pedagógicos de la normativa vigente dándole, así, un carácter actual e integrador.

La programación didáctica se considera un instrumento fundamental en la organización de los contenidos, también garantiza que la enseñanza impartida se adapte a las características del grupo de estudiantes, consiguiendo una enseñanza efectiva y coherente. Concretamente en la asignatura de cultura audiovisual, el objetivo principal es fomentar el pensamiento crítico del alumnado a través del análisis audiovisual junto a los contenidos teóricos sobre los medios audiovisuales más relevantes, dándole especial importancia al área cinematográfica.

Además de esto, se necesita una unión de los contenidos curriculares con las realidades que rodean al centro. Es decir, a su contexto social. Es por ello, que la propuesta metodológica de Aprendizaje-Servicio se adapta a esa unión, permitiendo a los estudiantes no solamente ser receptores de información, sino que también creadores de contenidos. Esta metodología es favorable para fomentar el trabajo en equipo, la crítica personal, la reflexión individual y grupal, siendo compatible con las competencias que defiende la LOMLOE y la normativa educativa andaluza. Estas promueven el desarrollo personal, académico y profesional a través de la cultura audiovisual.

El eje principal de la creación de la programación didáctica es el docente, pues posteriormente desempeñará la importante tarea de orientar y facilitar el proceso de aprendizaje del alumno, además de transmitir los conocimientos. El docente parte de las características y necesidades de los estudiantes, así como del estudio de su entorno para, de esta forma, realizar una programación donde se establezca todo el proceso educativo que

incluya desde los objetivos hasta las actividades y criterios de evaluación. La metodología de aprendizaje-servicio le ayudará a recrear situaciones que acerquen a los estudiantes a problemas concretos de su sociedad más cercana.

Es fundamental que el docente sea capaz de organizar los tiempos y los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades. Además, en el caso de la asignatura de Cultura Audiovisual, será el responsable de que se desarrollen las capacidades técnicas, creativas y comunicativas de los estudiantes, siendo una guía en sus análisis y creaciones audiovisuales.

La programación didáctica se convierte en un fomento de la autonomía del alumnado ya que no solamente se centra en la adquisición de la teoría, sino en el desarrollo de la práctica, permitiéndoles una mayor capacidad para enfrentarse a los retos de la sociedad contemporánea.

En conclusión, la asignatura de cultura audiovisual comprende desde una introducción teórica sobre la historia del cine acompañada de visualizaciones, pasando posteriormente por una etapa de aprendizaje sobre el análisis audiovisual y el fomento de la crítica simbólica en obras cinematográficas hasta llegar al proceso práctico que es la propuesta que aquí se expone. En definitiva, este escrito se concentra en la última unidad didáctica de la asignatura donde los alumnos pasarán a la acción realizando una pieza audiovisual basada en la metodología activa de aprendizaje-servicio.

Para ello, el marco legislativo necesario es el siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Ley Orgánica 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Bachillerato.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan bachillerato para el curso 2022/2023.

2.2.Contextualización

La propuesta de programación didáctica para la asignatura de cultura audiovisual en Bachillerato a través de la metodología aprendizaje-servicio se sitúa en Jerez de la Frontera, provincia de Cádiz, Andalucía (España). Una ciudad reconocida por su herencia cultural ubicada en el sur de España y destaca por su arraigo a la cultura flamenca relacionada con el cante y el baile. Sus arraigadas tradiciones poco a poco abren paso a otras artes como el audiovisual, pues la industria cinematográfica está creciendo en la provincia gaditana. De hecho, es la cuarta provincia del país con más salas por número de habitantes. (Mejías, 2023) Dicho entorno urbano cuenta con casi 215.000 habitantes cuyo sector económico predominante es el agroalimentario, siendo su paro del 23% (Aranda, 2024).

Contextualizar teniendo presente estos datos es fundamental para poder planificar una propuesta educativa que permita a los estudiantes conectar con la realidad que les rodea para aplicar el aprendizaje de forma útil.

Esta asignatura, que pertenece al departamento de artes plásticas y audiovisual, tiene un rol fundamental tanto en la formación de los estudiantes como en los avances sociales que requiere la sociedad contemporánea, más concretamente la del entorno social que aquí se menciona. Los medios audiovisuales son la principal fuente de información, comunicación y expresión en la actualidad. Es por ello que impartir en las aulas cultura audiovisual es fundamental para el crecimiento de la sociedad, pues fomenta la reflexión y la competencia crítica, da impulso a la creatividad, ayuda a la mejora de alfabetización mediática, prepara a

los alumnos para la sociedad digital que nos rodea, da impulso a las habilidades transversales y da la relevancia que se merece a la cultura. Para conectar estas afirmaciones con la realidad profesional es necesario utilizar una metodología activa como es el caso del aprendizaje-servicio.

La propuesta está diseñada para realizarse en un centro de Educación Secundaria y Bachillerato público ubicado en la localidad de Jerez de la Frontera, un entorno con una amplia diversidad tanto a nivel social como cultural. Cuenta con un enorme potencial en recursos humanos y materiales, además del bilingüismo, biblioteca, laboratorio, salón de actos, aula de convivencia y de informática.

La infraestructura del mismo se adapta a los avances pedagógicos que se han realizado en estos últimos años, lo que permite a los alumnos acercarse a las tecnologías digitales. Se caracteriza por el uso de las TICs y de los sistemas móviles de comunicación. Entre los materiales útiles para la realización idónea de la asignatura que aquí se desarrolla, destacan materiales como cámaras, focos, pizarras digitales y ordenadores, que se podrán utilizar en los platós situados en el sótano del centro. Además, se fomenta el uso controlado y adecuado de los teléfonos móviles a través de actividades previamente organizadas.

De esta forma, tanto las herramientas como la programación didáctica se retroalimentan para conseguir la implicación de los alumnos en las necesidades emergentes relacionadas con la tecnología actual, consiguiendo obtener como resultado unas generaciones preparadas que generen un impacto positivo en su entorno social.

Esta programación didáctica está destinada a los estudiantes pertenecientes al curso 1º de Bachillerato cuyas edades están comprendidas entre los 16 y 17 años. Estos están experimentando una etapa de cambio, pues deja de ser una educación obligatoria y deben encaminar su futuro profesional.

Esta etapa no solamente es una transición profesional, también personal y entre ellas están interrelacionadas. Los adolescentes comienzan a desarrollar una serie de capacidades

relacionadas principalmente con la autonomía para, así, desarrollar sus intereses y prioridades académicas y profesionales.

Para ello, la asignatura de cultura audiovisual es especialmente importante porque durante su estudio los alumnos se sentirán inmersos en un entorno audiovisual y, por tanto, tecnológico. Además, trabajar con alumnos de esa edad permite trabajar sobre temáticas complejas que ayudan a fomentar la reflexión crítica, mejorando las habilidades creativas. Es importante en este punto conocer el entorno tecnológico del alumnado, sus maneras de comunicación y consumo a través de plataformas. Así se podrá llevar a cabo una programación adaptada y actualizada.

Los perfiles de este grupo-clase son diversos a nivel académico y social, aunque la zona a la que pertenece el centro educativo está compuesta por una clase social media. Algunos de ellos presentan necesidades educativas específicas (NEAE). En total, el aula está compuesta por 26 alumnos, de los cuales 2 pertenecen a este grupo. Uno de ellos tiene discapacidad en movilidad y el otro está diagnosticado con Trastorno de la Hiperactividad. Por otro lado, es importante destacar que el 45% del grupo es de sexo femenino, frente al 55% de sexo masculino.

Conocer la heterogeneidad del aula es fundamental para adaptar esta propuesta de programación didáctica a las dificultades que presente cada alumno de manera individual y grupal. Este estudio es un motivo más para utilizar una metodología activa e inclusiva que garantice unas actividades accesibles para todos/as.

Se fomentará el trabajo en grupos heterogéneos para que entre los estudiantes se compartan diferentes visiones y perspectivas con el objetivo de trabajar de manera colaborativa. La metodología seleccionada facilita llevar a cabo proyectos en común, así como la responsabilidad, compromiso y concienciación del entorno.

La programación de la unidad didáctica sobre la asignatura cultura audiovisual no solamente se adapta a las necesidades del grupo-clase y al entorno social del centro, sino también a su contexto actual y sus preocupaciones más relevantes. Se llevarán a cabo actividades

relacionadas con la influencia de los medios audiovisuales en los jóvenes de edades comprendidas. Concretamente, los alumnos deberán realizar una pieza audiovisual que sirva de guía para los nuevos alumnos del centro mostrando las instalaciones, los procedimientos y consejos para adaptarse al nuevo entorno escolar, explicando las actividades extracurriculares... El objetivo de la actividad será facilitar la transición de los nuevos alumnos mejorando la integración de los mismos a través del sentido de pertenencia. Con la realización de este proyecto a través de la consigna indicada se podrá trabajar la responsabilidad social de manera individual y colectiva.

En definitiva, se relacionarán los problemas actuales de la sociedad que rodea a los alumnos con la fuerza que contiene el arte audiovisual para reflexionar sobre los mismos y reivindicar su solución.

Por último, es importante mencionar que la asignatura se adaptará al completo a los recursos tecnológicos actuales relacionados con la creación, edición y difusión de contenidos audiovisuales. La digitalización que vive la sociedad actual debe estar presente en esta programación para poder conseguir los objetivos expuestos, pues es una de las cuestiones más relevantes.

2.3.Elementos curriculares

En este apartado se pasará a desarrollar los elementos curriculares que guiarán la propuesta de unidad didáctica para la asignatura de 1º de bachillerato cultura audiovisual a través de la metodología activa de aprendizaje-servicio.

Se da comienzo con los objetivos de etapa y su posterior aplicación en el aula cuya finalidad principal es que los alumnos realicen un proyecto audiovisual.

Según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Bachillerato, los objetivos de etapa son los siguientes:

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no

discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Y, a nivel autonómico, según el Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, los objetivos de etapa son los siguientes:

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Tabla 1. Objetivos de etapa.

Objetivos de etapa		
	Estatales. Real Decreto 243/2022, de 5 de abril.	Autonómico Decreto 103/2023, de 9 de mayo.
Contribución al logro de los objetivos.	c) g) i) k) l)	c) g) i) k) l)
	x x x x x	x x x x x

Aplicación objetivo de etapa c)

Se hará especial hincapié en que el reparto de cargos en la creación del grupo para realizar en equipos la pieza audiovisual, deben estar repartidos de manera heterogénea consiguiendo un porcentaje equitativo entre hombres y mujeres dentro de los diferentes departamentos (guión, producción, dirección de fotografía, montaje...).

Aplicación objetivo de etapa g)

Los alumnos se verán envueltos en una realidad tecnológica durante todo el proceso de la unidad didáctica, destacando materiales de grabación, sala de montaje y edición, ordenadores, programas especializados, pantallas y proyectores.

Aplicación objetivo de etapa i)

Los alumnos deberán conocer el funcionamiento de los materiales mencionados para poder llevarlos a la práctica.

Aplicación objetivo de etapa k)

Durante toda la unidad didáctica se dará especial importancia al trabajo en equipo así como a la creatividad e imaginación para conseguir que los alumnos creen su propio proyecto.

Aplicación objetivo de etapa I)

Al final de la unidad, se realizará una autoevaluación donde los alumnos deberán reflexionar sobre los conocimientos adquiridos que le ayudan a mejorar su crítica personal y sensibilidad artística.

En cuanto a las competencias clave, según el decreto autonómico, se trabajarán:

- Competencia digital.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente

- Competencia ciudadana.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

- Competencia emprendedora.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

- Competencia en conciencia y expresión cultural.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

Tabla 2. Desarrollo de competencias.

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Contribución al desarrollo competencial.				X		X	X	X

Según la Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, las competencias específicas que se trabajarán a lo largo de esta programación didáctica, son:

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.
3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.
4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Tabla 3. Relación entre las Competencias Específicas y las Competencias Clave.

Relación entre las Competencias Específicas y las Competencias Clave.	CD2	CC3	CE3	CCEC4
2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones		X	X	

y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.				
3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	X			X
4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	X		X	X

Según la Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, los saberes básicos que se trabajarán a lo largo de esta programación didáctica, son:

C. Expresión y narrativa audiovisual.

CULA.1.C.1. El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta. CULA.1.C.2. El guion técnico y el storyboard.

CULA.1.C.3. La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

CULA.1.D.1. Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.

CULA.1.D.2. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

CULA.1.D.3. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

CULA.1.D.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

Tabla 4. Relación entre objetivos de etapa y competencias clave.

Relación entre objetivos de etapa y competencias clave.	c)	g)	i)	k)	l)
CD2		X	X		
CC3	X			X	X
CE3				X	X
CCEC4				X	X

Tabla 5. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
2.	2.3	CULA.1.C.1. CULA.1.C.2. CULA.1.C.3. CULA.1.C.5.
3.	3.1 3.2 3.3	CULA.1.D.1. CULA.1.D.2.
	3.2 3.4	CULA.1.D.3.

4.	4.1	CULA.1.D.4.
----	-----	-------------

Criterios de evaluación:

- Competencia específica 2:

2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

- Competencia específica 3:

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.

3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición u otros, justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.

3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

- Competencia específica 4:

4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.

Tabla 6. Relación de todos los elementos curriculares.

Cultura audiovisual- 1º Bachillerato Situación de aprendizaje: Creación de un proyecto audiovisual				
Saberes básicos: C. Expresión y narrativa audiovisual. D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos. Metodología: Aprendizaje-Servicio				
Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencias específicas	Saberes básicos	Criterios de evaluación
c) g) i) k) l)	CD2 CC3 CE3 CCEC4	2. 3. 4.	CULA.1.C.1. CULA.1.C.2. CULA.1.C.3. CULA.1.C.5.	2.3
			CULA.1.D.1. CULA.1.D.2.	3.1 3.2 3.3
			CULA.1.D.3.	3.2 3.4
			CULA.1.D.4.	4.1

2.4. Metodología

Para encontrar una metodología idónea que se adapte a la perfección a las necesidades y objetivos de la asignatura, así como del entorno social y del grupo-clase, de cultura audiovisual en el curso 1º de Bachillerato, esta debe cumplir una serie de características. Por un lado, debe tener un carácter activo, participativo y, preferiblemente, inclusivo. Con estas características el docente asegura un aprendizaje significativo acompañado de un desarrollo óptimo de las competencias. Se busca una metodología que implique al alumno en su desarrollo tanto autónomo como colaborativo vinculando la teoría con la práctica.

Los principales modelos didácticos que se recogen son, por un lado, el Constructivista (teorías de Piaget y Vygotsky) que recoge la idea de que el ser humano crea su propio conocimiento a través de la experiencia favoreciendo que el estudiante sea el protagonista y que interactúe constantemente con la sociedad que le rodea. Por otro lado, el Aprendizaje Cooperativo que pone el eje en las dinámicas de trabajo en equipo para desarrollar las habilidades de comunicación, resolución de problemas y habilidades colaborativas y comunicativas. Y, por último, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) donde los estudiantes se ven obligados a llevar a cabo sus propias obras, permitiéndoles aplicar lo aprendido de manera práctica.

Los principios metodológicos más relevantes están relacionados con la Atención a la Diversidad, pues se adapta a las características, así como a las necesidades de los alumnos a nivel individual y grupal. Esto se logra a través del uso de estrategias inclusivas a la hora de organizar las actividades y los recursos materiales necesarios. Así se favorecerá el aprendizaje de todos los alumnos, incluidos aquellos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE).

Por otro lado, estos principios también están relacionados con el objetivo de que las metodologías sean activas y participativas, pues de esta forma se anima al alumno a tener una participación en clase. Esto favorece el desarrollo personal de las competencias expuestas. El docente se convierte en guía y el estudiante es responsable de su propio aprendizaje a través del descubrimiento y la creación.

Además, se busca que la materia integre conocimientos adquiridos en otras áreas del currículo. Por ejemplo, la lengua, la literatura o la educación plástica. Esta interdisciplinariedad amplía la perspectiva del estudiante y lo conecta con su entorno.

Es importante mencionar la competencia digital, pues es fundamental el uso de herramientas tecnológicas para poder llevar a cabo un producto audiovisual (tarea a la que se enfrentarán los alumnos en la etapa final de la asignatura). Esto conseguirá que los alumnos se sientan seguros con sus capacidades digitales en la sociedad actual pues, según Dunia Martín-Rivas, “la población adolescente sigue siendo analfabeta y vulnerable ante la cantidad de información que se recibe diariamente” (2023)

La metodología elegida para esta programación didáctica es el aprendizaje-servicio donde el estudiante es el protagonista, se realiza un servicio solidario y cuenta con tres etapas. La primera, la fase curricular donde se detecta la necesidad social y se conecta con el currículo. Después, se realizaría el servicio en sí. Y, por último, la evaluación y reflexión del trabajo realizado.

Se ha elegido esta metodología ya que, como afirma Pedro Ma Uruñuela (2018), es una manera de ampliar las iniciativas del centro y su compromiso con la sociedad. Por ello, los alumnos de cultura audiovisual, tendrán que realizar una pieza audiovisual para exponer a los alumnos de 4º ESO en la que expliquen los cambios a los que se enfrentarán con la entrada a bachillerato.

La propuesta que se presenta parte de una necesidad concreta en el entorno educativo: el tránsito de los alumnos de 4º de ESO a Bachillerato suele generar dudas, incertidumbre y cierta ansiedad, tanto por el aumento de la exigencia académica como por los cambios en la organización escolar. Esta transición, clave en la trayectoria educativa del alumnado, requiere un acompañamiento adecuado que, en muchas ocasiones, no está suficientemente estructurado dentro de los centros educativos.

A través del Aprendizaje-Servicio (ApS), los estudiantes de 1º de Bachillerato se convierten en agentes activos al diseñar y producir vídeos explicativos dirigidos a sus compañeros de 4º

de ESO, con el objetivo de orientarlos y acompañarlos en este proceso de cambio. Esta acción no solo responde a una necesidad real del centro, sino que también permite a los alumnos de Bachillerato aplicar conocimientos del ámbito audiovisual en un contexto significativo, reforzando así su aprendizaje mediante la elaboración de un producto con valor social.

Además, esta propuesta favorece el desarrollo de competencias clave como la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y la responsabilidad cívica, todas ellas coherentes con los principios del ApS. El hecho de que los destinatarios del proyecto sean alumnos reales del mismo centro refuerza el carácter de servicio a la comunidad, ya que se busca mejorar el bienestar y la integración del alumnado en una etapa clave de su escolarización.

La Taxonomía de Bloom ayuda al docente a marcar sus objetivos de enseñanza de manera jerarquizada, clasificando los procesos cognitivos en seis niveles diferentes. El primero sería recordar o, lo que es lo mismo, identificar con el objetivo de que el alumnado se sienta identificado con los fundamentos de la cultura audiovisual. Por ejemplo, el lenguaje visual, la historia del cine, los diferentes géneros o las técnicas básicas de producción.

Después, comprender, donde se interpreta, resume o compara. Aquí los alumnos deben ser capaces de explicar cómo se estructuran las diferentes etapas de un proceso creativo audiovisual y comprender qué principios éticos se trabajan.

Aplicar está relacionado con usar y ejecutar. O lo que es lo mismo, hacer uso de los conceptos en situaciones concretas. En este paso, los alumnos deberán ser capaces de aplicar los conocimientos teóricos y prácticos en la realización de una pieza audiovisual en un contexto real que, en este caso, será el propio centro en relación a la metodología aprendizaje-servicio.

Por otro lado, analizar, donde hay que saber comparar y organizar la información. En este punto, el estudiante debe analizar el impacto de su trabajo en la comunidad que lo ha realizado y reflexionar sobre las técnicas utilizadas para que se haya conseguido dicho impacto.

Evaluar está relacionado con el debate crítico de la pieza audiovisual, lo aprendido durante el proceso. Aquí se fomenta la autocrítica, los comentarios constructivos, así como las sugerencias de mejora.

Por último, crear, donde se evaluará la capacidad del alumno para llevar a cabo un proyecto audiovisual al completo desde la planificación hasta el rodaje, edición y presentación final. Así como el desarrollo de la creatividad y habilidades técnicas

Las actividades recogidas en la programación de la asignatura Cultura Audiovisual serán diversas y se adaptarán a las diferentes fases por las que pasa la unidad didáctica. Desde ejercicios de escritura creativa en la primera fase para que consigan realizar un guión único y original, hasta el uso de material técnico para grabación y montaje de la pieza.

En definitiva, la metodología expuesta es coherente con los objetivos y la evaluación, pues se busca una enseñanza activa, reflexiva y participativa, centrándose en el desarrollo de competencias clave como es la competencia digital, el trabajo en equipo y la creatividad.

2.5.Situación de aprendizaje/unidad didáctica/unidad formativa

Esta situación de aprendizaje, realizada concretamente en el final del tercer trimestre de la asignatura de cultura audiovisual impartida en el curso de 1º de bachillerato, acercará al alumnado a la realidad laboral que les rodeará en un futuro próximo. Deberán realizar una pieza audiovisual para exponer a los compañeros de 4º ESO en la que se expliquen los cambios que vivirán con la entrada a bachillerato.

Primero, los estudiantes conocerán el proceso técnico, así como el equipo necesario. Después, se realizarán ejercicios de escritura creativa a partir de los cuales se elegirá la idea más original para llevar a cabo.

Es entonces cuando se podrá dividir al grupo-clase en equipos (producción, grabación, casting...) para llevar a cabo la preproducción, rodaje y montaje. Al final, se proyectará a los alumnos de 4ºESO.

Tabla 7. Organización Situación de Aprendizaje.

SA Nº	Temporalización	Curso	Grupo	Metodología
3	32 horas	1º Bachillerato	24 alumnos	ApS
Áreas relacionadas				
En esta SA se puede observar la aplicación de diferentes materias como Lengua (escritura creativa), Valores (crítica personal), Artes (creatividad e imaginación), Tecnología (manejo de material de grabación y montaje) y Oratoria (exposición del trabajo realizado).				
Título y justificación				
‘De ESO a Bachillerato: una guía visual para el cambio’.				
Creación de un proyecto audiovisual bajo la metodología Aprendizaje-Servicio.				

Tabla 8. Secuenciación didáctica.

Tipo de actividad	Descripción	Temporalización	Recursos
Actividades de motivación.	Explicación de la actividad, proceso y evaluación. Explicación del proceso técnico.	1 hora	Aula, proyector, altavoces y pantalla.
	Explicación del equipo técnico y documentos necesarios para una producción.	1 hora	Aula, proyector, altavoces y pantalla.
		Total: 2 horas.	
Actividades de planificación.	Realización de ejercicios de escritura creativa. Selección del escrito que se convertirá en el guion del proyecto.	1 hora.	Salón de actos.
	Reparto de tareas por equipos	1 hora.	Aula, proyector y pantalla.

	(guionistas, productores, actores...)		
	Preproducción por equipos.	1 hora.	Aula de informática, ordenadores.
	Preproducción por equipos.	1 hora.	Aula de informática, ordenadores.
	Preproducción por equipos.	1 hora.	Aula de informática, ordenadores.
		Total: 5 horas.	
Actividades de desarrollo.	Rodaje.	1 hora.	Material de grabación.
	Rodaje.	1 hora.	Material de grabación.
	Rodaje.	1 hora	Material de grabación.
	Montaje y postproducción.	1 hora.	Sala de montaje, ordenadores.
	Montaje y postproducción.	1 hora.	Sala de montaje, ordenadores.
	Montaje y postproducción.	1 hora.	Sala de montaje, ordenadores.
		Total: 6 horas.	
Actividades de evaluación.	Exposición a los compañeros de 4ºESO.	1 hora.	Salón de actos, proyector y pantalla.
	Prueba escrita.	1 hora.	Aula normativa.
		Total: 2 horas.	
		Total SA: 15 Horas	

Tabla 9. Descripción de la actividad.

Sesión 3/Actividad 3: “De ESO a Bachillerato: una guía visual para el cambio. El rodaje’. Rodaje.			
Tipología: Rodaje.			
Objetivos didácticos:	-Desarrollar la creatividad. -Fomentar el trabajo en equipo.		
Tiempo estimado: 3 horas.	Espacios: Diferentes espacios del centro (localizaciones)	Agrupamiento: Grupos de 3/4	Recursos: Material de grabación (imagen y sonido)
Descripción de la actividad:	El grupo-clase deberá realizar el rodaje de una pieza audiovisual cuya temática principal sea los consejos que darían a los alumnos de 4º ESO sobre su futura entrada en bachillerato. El alumnado se dividirá entre los diferentes equipos técnicos (grabación, interpretación, producción...)		Competencias clave:
			Competencia digital (CD2). Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC4).
Evaluación del aprendizaje.			
Procedimiento:	Observación	Momento:	Durante la actividad.
Agente:	Docente.		
Instrumento de evaluación: Rúbrica.			
C. específica.	Contenido.	Criterio de evaluación.	Indicador de logro.
3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del	CULA.1.D.3. Fases de trabajo: preproducción,	2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que	

lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	rodaje y postproducción. CULA.1.D.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.	representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.	
Contenidos transversales: Educación moral y cívica.			

2.6.Organización de los espacios de aprendizaje

Esta Situación de Aprendizaje requiere de diferentes tipos de espacios que se detallan a continuación.

Por un lado, el aula convencional o aula de informática donde se desarrollarán las actividades de motivación, siendo estas las más teóricas o expositivas. Es importante que estos espacios cuenten con proyector, pantalla y altavoces, así como pizarra, de manera que el docente pueda usarlos como apoyo audiovisual en sus explicaciones.

Para la segunda fase se requiere de lugares amplios, puede ser un aula polivalente o zona de trabajo colaborativo. Aquí se realizan las actividades de planificación en la que los alumnos tendrán que trabajar por equipos de forma creativa, por lo que es importante contar con una zona donde ellos se sientan libres de colocarse de la manera que les apetezca. De esta forma,

se rompe con el aula normativa y se fomenta la libertad del estudiante, asunto que ayuda a su imaginación.

En el caso de las actividades de desarrollo, que en esta Situación de Aprendizaje será un rodaje realizado en varias sesiones, se hará uso de diferentes áreas. Se pondrá a disposición del alumnado espacios interiores como aulas vacías, pasillos o despachos. También espacios exteriores como el jardín, o los alrededores del centro si la toma de grabación lo requiere. Y, por último, un espacio técnico donde poder desarrollar los conocimientos relacionados con iluminación y sonido. Es decir, la creación de un mini set de rodaje.

Una vez finalizada esta parte práctica, se necesitará el aula de informática para la postproducción de la pieza audiovisual. Ideal para concentrarse en el montaje y poder escuchar bien el audio de la grabación.

Para la proyección del contenido, se hará uso del salón de actos. En este área se podrá reunir a todos los alumnos de 4ºESO.

Y, para terminar, el aula normativa será el espacio idóneo para terminar la Situación de Aprendizaje, llevar a cabo la evaluación y reflexionar en este espacio más íntimo sobre lo aprendido.

Como se puede observar, la combinación de tantos espacios ayudará a hacer el desarrollo más dinámico y a mejorar la motivación de los alumnos, pues salen de la zona de confort.

2.7.Distribución del tiempo

Tabla 10. Distribución del tiempo. Asignatura Cultura Audiovisual.

1º Bachillerato Cultura Audiovisual		
Trimestre	Título	Fecha y Sesiones
Primer trimestre	Bloque A. Historia del cine internacional. SA01. ¿Por qué nos cuesta ver cine clásico?	18 sesiones.
	Bloque B. Historia del cine de animación. SA02. El arte de dar vida a lo	15 sesiones.

	imposible.	
	Bloque C. Historia del cine documental. SA03. La realidad en foco.	15 sesiones.
Segundo trimestre	Bloque D. Análisis audiovisual. Cine de ficción. SA04. Más allá de la pantalla.	15 sesiones.
	Bloque E. Análisis audiovisual. Cine de animación. SA05. Lenguaje visual en el cine de animación.	12 sesiones.
Tercer trimestre	Bloque F. Análisis audiovisual. Publicidad y videoclips. SA06. Impacto en segundos.	9 sesiones.
	Bloque G. Producción Audiovisual. SA07. De ESO a Bachillerato: una guía visual para el cambio.	15 sesiones.

Tabla 11. Cronograma Situación de Aprendizaje.

Cronograma Situación de Aprendizaje				
Sesiones	Semana 01	Semana 02	Semana 03	Semana 04
Sesión 01	Actividad 1			
Sesión 02	Actividad 1			
Sesión 03	Actividad 2			
Sesión 04	Actividad 2			
Sesión 05		Actividad 2		
Sesión 06		Actividad 2		
Sesión 07		Actividad 2		

Sesión 08		Actividad 3		
Sesión 09			Actividad 3	
Sesión 10			Actividad 3	
Sesión 11			Actividad 3	
Sesión 12			Actividad 3	
Sesión 13				Actividad 3
Sesión 14				Actividad 4
Sesión 15				Actividad 4

2.8. Selección y organización de los recursos y materiales

Tabla 12. Organización de recursos y materiales.

Tipo de actividad	Nº	Espacio	Recursos y materiales
Actividades de motivación.	1	Aula normativa.	Proyector, altavoces y pantalla.
	2	Aula normativa.	Proyector, altavoces y pantalla.
Actividades de planificación.	1	Aula polivalente.	Folios, fotografías, objetos varios.
	2	Aula polivalente.	Proyector, altavoces y pantalla.
	3	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
	4	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
	5	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
Actividades de desarrollo.	1	Localizaciones de rodaje.	Material de grabación. - Cámaras, trípodes, focos, monitor. - Micrófono externo, pértiga. - Claqueta. - Cargadores y baterías. - Atrezzo.

			- Guiones.
	2	Localizaciones de rodaje.	Material de grabación. - Cámaras, trípodes, focos, monitor. - Micrófono externo, pértiga. - Claqueta. - Cargadores y baterías. - Atrezzo. - Guiones.
	3	Localizaciones de rodaje.	Material de grabación. - Cámaras, trípodes, focos, monitor. - Micrófono externo, pértiga. - Claqueta. - Cargadores y baterías. - Atrezzo. - Guiones.
	4	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
	5	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
	6	Aula de informática.	Ordenadores, proyector, altavoces y pantalla.
Actividades de evaluación.	1	SUM	Proyector, altavoces y pantalla.
	2	Aula convencional	Proyector, altavoces y pantalla.

2.9. Atención a la diversidad

En la asignatura de cultura audiovisual impartida a los alumnos de 1º de bachillerato, se encuentran dos alumnos con necesidades específicas. Uno de ellos con discapacidad en movilidad y otro con Trastorno de Hiperactividad.

Para ello, se prestará especial atención a estos estudiantes consiguiendo un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo.

Tabla 13. Caso 1. Alumnos NEAE.

Informe individualizado para la respuesta educativa del estudiante
Nombre y apellidos: María Fernández Domínguez. Etapa/Nivel: 1º bachillerato. Tutor/a: Eva López.
Cómo es y cómo se ve a sí mismo/a
María es una adolescente de 16 años con discapacidad en movilidad. Actualmente solo puede trasladarse en silla de ruedas. Además, su mano derecha está completamente inmovilizada. Está pendiente de una operación para la mejora de esta extremidad. Esta discapacidad es de nacimiento, lo que no ha supuesto para María ningún cambio. También tiene problemas de visión.
Aprendizaje
María no tiene discapacidad intelectual. Lleva el ritmo de la clase, no necesita adaptaciones curriculares.
Participación
En las actividades teóricas y en las clases convencionales, María participa sin ningún tipo de adaptación. En las actividades físicas se adapta a sus posibilidades.
Presencia/acceso
No tiene ningún tipo de absentismo más allá que las faltas justificadas por sus revisiones médicas. El contacto con la familia es cercano y colaborador.

Tabla 14. Caso 1. Alumnos NEAE. Respuesta educativa.

Necesidades del alumno/a	Respuesta educativa
Problemas de visión.	Se coloca a la alumna en primera fila.
Movilidad reducida.	Uso exclusivo de ascensor. Encargada del centro en trasladarla en los cambios de clase, recreos, salidas...
Inclusión.	Sesiones con el orientador y tutor del centro para posible inestabilidad emocional. Fomentar los trabajos en grupo para la inclusión de la alumna.

Tabla 15. Caso 2. Alumnos NEAE.

Informe individualizado para la respuesta educativa del estudiante
Nombre y apellidos: Raúl Jiménez Ramírez. Etapa/Nivel: 1º bachillerato. Tutor/a: Eva López.
Cómo es y cómo se ve a sí mismo/a
Raúl es un alumno con Trastorno de Hiperactividad. Su concentración es límite y, normalmente, presta más atención solo en las actividades de aquellas competencias que domina. Le cuesta aceptar las sesiones con el educador particular y, a veces, no entiende el motivo por el que se le separa del grupo.
Aprendizaje
Aunque ha llegado a la Educación Secundaria no obligatoria, Raúl necesita de un apoyo especial y refuerzo en algunas materias.
Participación
Está muy integrado en el grupo, es un compañero querido y participa sólo cuando domina en exceso el tema que se está tratando.
Presencia/acceso
Presenta poco interés habitualmente, aunque con una mejora paulatina.

Tabla 16. Caso 2. Alumnos NEAE. Respuesta educativa.

Necesidades del alumno/a	Respuesta educativa
Problemas de atención.	Esquemas y resúmenes que le ayuden a trabajar la materia expuesta.
Distracción y dificultad para seguir instrucciones.	Sesiones individuales con PT. Situado en primera fila del aula.

2.10. Evaluación

La Situación de Aprendizaje diseñada en esta programación didáctica transcurre en la evaluación final de la asignatura Cultura Audiovisual destinada a los alumnos de 1º de bachillerato y llevando a cabo la autoevaluación como medida calificadora.

A continuación se pasa a detallar las competencias específicas y los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para la superación de la situación de aprendizaje.

- Competencia específica 2:

2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

- Competencia específica 3:

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.

3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos: guion, planificación, interpretación, grabación, edición u otros, justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.

3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

- Competencia específica 4:

4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.

Tabla 17. Criterios de evaluación.

Competencia específica	Criterio de evaluación	Peso
2	2.3	2
3	3.1	2
	3.2	2
	3.3	1
	3.4	1
4	4.1	2

Tabla 18. Rúbrica.

Criterios	Excelente	Notable	Satisfactorio	Insuficiente
2.3. Creatividad y expresión personal.	La producción audiovisual representa de manera muy creativa ideas, opiniones y sentimientos personales; utiliza la propia imagen y el sonido con originalidad y rigor ético.	La producción expresa con claridad ideas y sentimientos personales, con un uso adecuado de imagen y sonido.	La expresión personal es algo limitada o poco clara; uso básico de imagen y sonido.	No se identifica expresión personal clara; uso inadecuado o poco ético de imagen o sonido.
3.1. Organización del equipo.	Se organiza un equipo de trabajo equilibrado, reconociendo claramente las habilidades individuales y asignando tareas con criterio y eficacia.	El equipo está bien distribuido y se han tenido en cuenta algunas habilidades personales.	El reparto de tareas es poco equilibrado o no se justifica claramente.	No hay evidencia de organización o el trabajo fue realizado individualmente sin planificación.

3.2. Planificación del proyecto.	La planificación es detallada, contempla todos los aspectos (guion, medios, roles, imprevistos) con justificación razonada.	Hay una planificación clara, aunque algunos elementos no están suficientemente desarrollados.	La planificación es parcial o superficial; faltan aspectos importantes.	No hay planificación clara o esta es incoherente.
3.3. Resolución de imprevistos.	Muestra gran flexibilidad y creatividad para afrontar imprevistos; los incorpora de forma eficaz en la producción.	Identifica y resuelve algunos imprevistos de forma adecuada.	Reconoce algunos imprevistos pero no los gestiona bien.	No identifica ni resuelve adecuadamente los imprevistos.
3.4. Uso técnico y trabajo colaborativo.	La producción es técnicamente precisa y creativa; se nota un trabajo colaborativo eficaz y un resultado final de calidad.	Uso correcto de técnicas y herramientas; buena colaboración.	Uso técnico básico con algunos errores; colaboración limitada.	Técnica inadecuada o deficiente; no hay colaboración efectiva.
4.1. Elección del lenguaje y medios técnicos	Justifica muy bien el lenguaje y los medios técnicos elegidos, considerando claramente al público objetivo.	Hay una justificación adecuada de las elecciones, aunque puede mejorarse.	La justificación es poco clara o algo genérica.	No se justifica la elección del lenguaje ni los medios, o no se tiene en cuenta el público.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

Tabla 19. Análisis DAFO. Situación de Aprendizaje.

Debilidades	Amenazas
- Desigual dominio técnico entre los alumnos (cámara, edición, sonido). - Posibles dificultades en la planificación o distribución del trabajo en grupo. - Riesgo de centrarse más en lo técnico que en el contenido informativo y pedagógico. - Limitaciones de tiempo o recursos materiales para la producción.	- Falta de interés del público objetivo (alumnos de 4.º) si no se cuida el tono o formato. - Expectativas poco realistas sobre el cambio a Bachillerato pueden generar polémica si no se maneja bien el mensaje. - Problemas técnicos o de organización que afecten al resultado final. - Posible falta de acompañamiento docente si hay sobrecarga de otros contenidos.
Fortalezas	Oportunidades
- Desarrollo de la creatividad y habilidades técnicas (grabación, edición, guion). - Trabajo colaborativo que potencia la organización y reparto de tareas. - Relación directa con su experiencia personal reciente (paso a Bachillerato), lo que aumenta la motivación y empatía. - Utilización de un medio cercano al alumnado (formato audiovisual) para comunicar eficazmente.	- Generar un producto con impacto real en otros estudiantes (4.º ESO), con utilidad informativa. - Fomentar el pensamiento crítico y reflexivo sobre el sistema educativo y sus etapas. - Posibilidad de presentar el trabajo públicamente (charla, proyección, feria educativa, etc.). - Aumento de la autoestima al sentirse referentes o mentores de alumnos menores.

Tabla 20. Cuestionario de autoevaluación.

Autoevaluación para el docente
1. Planificación y diseño del proyecto.
¿He definido claramente los objetivos del proyecto?
¿He vinculado adecuadamente el proyecto con las competencias y criterios del currículo?
¿He previsto los recursos materiales y temporales necesarios?
¿He tenido en cuenta las posibles dificultades técnicas o de organización?

2. Acompañamiento y gestión del aula.
¿He explicado de forma clara las instrucciones del proyecto?
¿He facilitado el trabajo en equipo con orientaciones específicas?
¿He proporcionado apoyo técnico (edición, grabación, sonido) cuando ha sido necesario? ¿He favorecido la autonomía del alumnado en la toma de decisiones?
3. Evaluación y retroalimentación.
¿He utilizado instrumentos de evaluación adecuados (rúbrica, coevaluación, etc.)?
¿He dado retroalimentación útil durante el proceso, no solo al final?
¿He observado progreso en las competencias audiovisuales y sociales del alumnado?
4. Impacto educativo y emocional.
¿Percibo que el alumnado se ha sentido motivado por la actividad?
¿Se ha generado un producto con valor comunicativo y pedagógico real para los estudiantes de 4.º de ESO?
¿He propiciado la reflexión del alumnado sobre su experiencia en el paso a Bachillerato?

3. Conclusiones

Con este escrito se ha demostrado que la asignatura de Cultura Audiovisual se ve enriquecida con la Situación de Aprendizaje propuesta que recibe el nombre "De ESO a Bachillerato: una guía visual para el cambio" buscando ser innovadora y significativa, consiguiendo contemplar los diferentes contenidos que engloban la asignatura. Uno de los objetivos más importantes de esta iniciativa es acercar al alumnado al futuro laboral a través de una experiencia real dando un servicio a su propia comunidad educativa y siendo un proceso beneficioso para el que la realiza y el que la recibe.

Para ello, la metodología de Aprendizaje-Servicio (ApS) logra implicar al alumnado al completo de manera individual y grupal, consiguiendo además desarrollar las competencias técnicas y creativas, además de valores éticos como la empatía y la responsabilidad.

Esta Situación de Aprendizaje permite que los estudiantes experimenten el proceso completo de una producción audiovisual. Aunque la asignatura comienza con clases expositivas y teóricas, al final del curso el grupo-clase llevará lo aprendido a la práctica de manera activa y vivencial.

El trabajo en equipo es una de las herramientas fundamentales que se trabajan en esta propuesta. Por ello, la distribución de roles en los diferentes equipos técnicos del sector audiovisual potencia las habilidades organizativas, comunicativas y de liderazgo. Además, fomenta la autoevaluación y la autocrítica.

Por otro lado, las medidas específicas para la atención a la diversidad favorecen la integración y, por tanto, la participación de los alumnos con necesidades educativas especiales. Esto también supone un valor añadido para el resto de alumnado, pues promueve una educación equitativa y justa. En definitiva, un entorno inclusivo que se adapte a las adversidades que se presenten atendiendo a los diferentes ritmos y estilos del proceso enseñanza-aprendizaje de cada alumno.

En relación a los espacios que se utilizan en la situación de aprendizaje destaca la versatilidad. Previamente se requiere una organización bien planificada de estos entornos físicos que se adaptan a cada una de las fases del proyecto. Esto es un impacto positivo que

rompe con la educación clásica, estimulando la creatividad y la autonomía del alumnado, además de permitir una gestión eficiente y aprovechada de los recursos del centro.

Para reforzar la utilidad del proyecto realizado por los alumnos de 1º de bachillerato, es imprescindible cumplir con la finalidad concreta del mismo: la proyección a los alumnos de 4º de ESO. Además, la autoevaluación empodera el análisis personal de cada uno, mejorando la reflexión de su propio proceso de aprendizaje.

En conclusión, esta propuesta para la asignatura de cultura audiovisual busca el desarrollo integral de los estudiantes, conectando los contenidos curriculares con la realidad social y laboral que les rodea.

4. Limitaciones y prospectiva

A pesar de los múltiples beneficios mencionados anteriormente sobre la propuesta didáctica, es importante y necesario reconocer las limitaciones para conseguir una crítica constructiva pensada para una futura mejora de resultados.

Primero es importante mencionar la limitación temporal con la que se cuenta, ya que la realidad del desarrollo completo de un proyecto audiovisual es más largo que el estipulado. Además, pueden surgir imprevistos técnicos que dificulten la actividad.

Esta falta de tiempo también se puede ver limitada por la atención que requieren los alumnos con necesidades especiales que se encuentran en este grupo (discapacidad motora y TDAH). Aunque también hay que reconocer que la propuesta educativa se engloba al final del curso, momento en el que las herramientas de diversidad están bastante trabajadas ya que se ha dado hincapié desde los inicios del curso.

Dicho esto, también es fundamental mencionar que se trabaja con material de alto coste y que la responsabilidad de los mismos son los propios alumnos, por lo que crear consciencia sobre el uso correcto será una acción primordial. Incluso en muchos centros es difícil encontrar personal técnico adecuado para resolver incidencias.

Debido a cuestiones de calendario, de carga docente o de cuestiones organizativas, el objetivo de coordinación interdepartamental puede verse afectado a pesar de que en esta propuesta se ven integradas áreas como Lengua, Artes, Tecnología y Valores.

Por último, la evaluación subjetiva, concretamente la autoevaluación, como herramienta de calificación puede generar cierta falta de objetividad. Por ello, será importante reforzar con una prueba bajo una rúbrica clara y coherente.

Referencias bibliográficas

Aguilera-Ruiz, C., García-Carrasco, J., Ortiz-Jiménez, L., & Ruiz-Robles, A. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261–266.

Aranda, M. (2024, octubre 31). Jerez, con una tasa del 23%, el octavo municipio de España con más paro. *Diario de Jerez*.

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. (2022). *Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Bachillerato para el curso 2022/2023*. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/inspeccion-educativa/normativa/instrucciones/-/instruccion/detalle/2922634>

Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (2023). *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 90, de 11 de mayo de 2023. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/1>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, pp. 17158–17207. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Ley Orgánica 17/2007, de 10 de diciembre, de reforma del Estatuto de Autonomía para Andalucía. (2007). *Boletín Oficial del Estado*, 310, de 27 de diciembre de 2007, pp. 53481–53501. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2007/12/10/17>

Martín-Rivas, D. (2023). *Proyecto de Aprendizaje-Servicio sobre alfabetización mediática e informacional en la asignatura Cultura Audiovisual* [Trabajo de fin de máster, Universidad no especificada].

Mejías, J. (2023, junio 19). Cádiz, una provincia apasionada del cine. *La Voz de Cádiz*.

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (2023). *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 106, de 5 de junio de 2023. https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/106/BOJA23-106-00001-9974-01_00304190.pdf

Ortega, M. d. (2016). *Análisis del sector industrial agroalimentario en Jerez de la Frontera* [Trabajo fin de grado, Universidad de Cádiz]. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/30546/trabajo%20corregido%20ultima%20versi%C3%B3n%20revisada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, 80, de 4 de abril de 2022, pp. 45397–45490. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243>

Swanson, E., Barnes, M., Fall, A. M., & Roberts, G. (2017). Predictors of Reading Comprehension Among Struggling Readers Who Exhibit Differing Levels of Inattention and Hyperactivity. *Reading & Writing Quarterly*, 34(2), 132-146. doi:[10.1080/10573569.2017.1359712](https://doi.org/10.1080/10573569.2017.1359712)

Uruñuela, P. M. (2018). *La metodología del Aprendizaje-Servicio: Aprender mejorando el mundo* (Vol. 215). Narcea.