



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA


# 1104 – Comunicación y expresión sonora

4 sesiones semanales – 128 sesiones anuales

Ciclo 304 – Sonido para audiovisuales y espectáculos  
1º Curso – Grado Superior – matutino y vespertino – presencial  
Aulas 202 y Salón de actos

### IMS – Imagen y sonido

33028210 - CIFP Comunicación, imagen y sonido - Langreo



## 1. Concreción del currículo al ámbito productivo

### a. Aspectos del módulo relacionados con el entorno

**Comunicación y expresión sonora** es un módulo que se encuadra en el **primer curso** del ciclo formativo de grado superior de Sonido para audiovisuales y espectáculos.

El entorno sociocultural en el que se encuadra el centro viene condicionado por una fuerte tradición siderúrgica e industrial y pese a las crisis es una zona considerada cabecera hostelera, comercial y cultural del Valle del Nalón. Sin embargo, las características del ciclo formativo, con una fuerte demanda por parte de los estudiantes, hacen que éstos lleguen desde puntos muy diversos del Principado de Asturias, por lo que no se puede establecer un perfil sociocultural uniforme para los estudiantes del centro. Por las mismas razones de demanda, las clases suelen albergar a unos 25 alumnos por grupo.

El entorno laboral en el que se desarrolla este ciclo es muy diverso. Si nos ceñimos al Principado de Asturias podemos encontrar multitud de empresas dedicadas al sonido en sus diversos ámbitos o que bien necesitan profesionales del sonido. El sector del sonido para eventos y espectáculos representado por empresas como GAM, ERSON, Pronorte, etc. Sonido en audiovisuales (TPA, Ondas Vídeo, Vídeo Imagen, Proima-Zebrastur, etc.), no solo para televisión, sino también para cine, publicidad, documentales y series, sector cada vez con más presencia en el Principado y que demanda un gran número de profesionales debido la gran variedad de plataformas. También existen numerosas cadenas de radio (RTPA, Cadena Ser, Cadena COPE, etc.). No debemos olvidar tampoco un importante número de estudios de grabación, orquestas (clásicas, de música antigua, folclóricas y de música popular contemporánea) y espacios expositivos, así como clusters creativos y festivales de creación audiovisual (LEV).

Si además somos capaces de mirar más allá de la región, nos encontramos un importante número de actividades profesionales que pueden desarrollarse en la región en modalidad de teletrabajo para clientes de cualquier parte del mundo. En este aspecto nuestros alumnos pueden trabajar en el diseño y acondicionamiento acústico de espacios arquitectónicos, así como en la edición, mezcla, postproducción y masterizado de cualquier producto sonoro audiovisual e interactivo. En este ámbito merece especial atención el sector de la animación, los entornos interactivos y los videojuegos, éste último habiendo multiplicado por 4 los ingresos del sector audiovisual en el último año.

### b. Influencia de los medios y equipamientos del centro en la programación

El centro de estudios se sitúa en el distrito de La Felguera, en Langreo, a unos 20km de Oviedo. El centro, inaugurado en 2006, es un centro de Formación Profesional de referencia, posee Carta Universitaria Europea ERASMUS+ y está certificado en la norma ISO 9001:2015. A su vez, se realizan numerosos planes y proyectos de innovación con otros centros públicos del sector, lo que le ha permitido ser referencia nacional de la Red de Centros estatal por medio la plataforma Sincroniza, grupos de trabajo como el de vídeo sobre IP o el de 3D, Patrimonio musical, Sonido y música para videojuegos o Comisariado de exposiciones de fotografía, entre otros. Todo esto, junto con el enriquecimiento de experiencias y material que proporciona la Formación Profesional para el Empleo, han conseguido que el centro esté cada vez mejor dotado. Pese a todo, aún quedan importantes componentes del equipamiento por adquirir, que esperamos poder ir consiguiendo próximamente.

### c. Relaciones entre los RA y otros módulos

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

Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos anteriormente, para su impartición es conveniente que se dediquen las actividades de enseñanza–aprendizaje a la adquisición de las competencias de dichas funciones en coordinación con los módulos de Planificación de proyectos de sonido, Instalaciones de sonido, Sonido para audiovisuales, Control de sonido en directo, Grabación en estudio, Ajustes de sistemas de sonorización y Postproducción de sonido, así como con otros módulos de otros ciclos de la familia profesional que desarrollan las funciones de producción de audiovisuales, realización de cine y vídeo, postproducción de vídeo y postproducción de audio.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales a), b), m) y n) del ciclo formativo, y las competencias a), b) y h) del título.

Asimismo, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas de construcción y análisis de guiones técnicos y bandas sonoras, el estudio de proyectos sonoros para deducir necesidades comunicativas y la aplicación de la normativa legal en todo tipo de proyectos, actividades todas ellas que están vinculadas fundamentalmente con actividades de enseñanza/aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo y que están relacionadas con:

- La ambientación sonora y musical.
- La audición activa y la locución profesional.
- El diseño de bandas sonoras.
- La elaboración de guiones técnicos.

#### d. Otros aspectos

El ciclo formativo de grado superior de sonido se imparte tanto de mañana como de tarde. La presente programación es válida para ambos turnos, pero se adaptará en función del perfil del alumnado, las circunstancias sanitarias que se presenten, el resto de ciclos presentes en cada uno de los turnos y la metodología que el profesorado considere más acorde, en cada momento, al aprendizaje del alumnado.

Además, se tendrán en cuenta las consideraciones de la memoria del módulo del curso anterior, así como las conclusiones extraídas de la evaluación inicial.

Por último, está prevista la participación del centro en un proyecto de innovación, por lo que existe la posibilidad de que la presente programación se adapte para dar respuesta a las acciones del proyecto de innovación.

## **2. Competencias profesionales, personales y sociales**

La competencia general del ciclo, determinada por los requerimientos del sistema productivo, definida en Real Decreto 1682/2011, de 18 de noviembre, es:

“Definir, planificar y supervisar la instalación, captación, grabación, control, emisión, postproducción y reproducción del sonido en audiovisuales, radio, industria discográfica, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización, controlando y asegurando la calidad técnica y formal”.

Este módulo no está asociado a ninguna unidad de competencia en particular, sino que sirve de soporte para optimizar el aprovechamiento del resto de los módulos del ciclo. Sin embargo, a efectos de convalidación el Real Decreto 1682/2011, de 18 de noviembre especifica que “las personas matriculadas en este ciclo formativo que tengan acreditadas todas las unidades de competencia incluidas en el título, de acuerdo con el procedimiento establecido en el Real Decreto 1224/2009, de 17 de julio, de reconocimiento de las

competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral, tendrán convalidados los módulos profesionales 1104. Comunicación y expresión sonora y 1103. Electroacústica”.

Las competencias profesionales, personales y sociales de este título con las que se relaciona este módulo son las que se detallan a continuación:

- a) Diseñar el proyecto técnico de sonido para audiovisuales, radio, discográficos, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización, dando respuesta a los requerimientos acústicos, técnicos y comunicativos predefinidos y cumpliendo la normativa técnica y de seguridad.
- b) Determinar los recursos materiales, técnicos y logísticos, así como los componentes del equipo humano necesarios para la realización del proyecto de sonido, valorando su adecuación a las peculiaridades del proyecto, al presupuesto, al plazo establecido y a las condiciones del trabajo.
- h) Realizar la postproducción de bandas sonoras, sincronizando las diferentes pistas de sonido con las imágenes, realizando la mezcla y todos los procesos finales hasta la disposición de la banda sonora definitiva.

### 3. Objetivos generales

Los objetivos específicos de este módulo, extraídos de los objetivos generales del ciclo son:

- a) características acústicas de los espacios y localizaciones, y los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del proyecto técnico de sonido de productos audiovisuales, discográficos, radio, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización.
- b) Analizar las características de los equipos y materiales necesarios en proyectos de sonido, valorando calidades, funciones y presupuestos para determinar los recursos materiales, técnicos y logísticos en productos audiovisuales, discográficos radio, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización.
- m) Valorar la calidad del sonido captado, grabado y reproducido en producciones audiovisuales, musicales y espectáculos, aplicando códigos estéticos para responder con prontitud a las contingencias acontecidas durante el control del sonido directo.
- n) Construir la banda sonora definitiva de un proyecto audiovisual, realizando el montaje en directo o editado, así como los procesos de postproducción y acabado del proyecto sonoro, interpretando el guion técnico de sonido, para la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.

### 4. Relación de unidades

Nº	Unidad didáctica	H.	Resultados de aprendizaje					
			1104 – Comunicación y expresión sonora					
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6
1	Técnicas de audición activa	12		x				
2	El sonido y guion dentro del producto audiovisual o interactivo	28	x		x		x	
3	Indexación del archivo sonoro	12				x		
4	Fuentes y herramientas de creación sonora	40	x	x	x			
5	Diseño sonoro y musical para espectáculos y productos audiovisuales e interactivos	36	x		x			
		128						

## 5. Desarrollo de las unidades didácticas

Nº	Unidad didáctica		H.
1	Técnicas de audición activa		12
Nº	Resultados de aprendizaje		Completo
2	Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando las características expresivas y comunicativas de los elementos propios del lenguaje musical y relacionándolas con su aplicación en la sonorización de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.		N
Clave	Instrumentos de evaluación		Ponderación
PE	Prueba escrita, oral u otras		50%
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado		50%*
PA	Producciones del alumnado		
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
2	Se han diferenciado las notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical, identificando la notación, el motivo y la fase o periodo, a partir de la escucha activa de obras musicales representativas de la historia de la música.	PE, PP, PA	X
2	Se han reconocido y clasificado por familias, características y agrupaciones musicales los diferentes instrumentos empleados en la interpretación de composiciones musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos y épocas.	PE, PP, PA	X
2	Se ha interpretado la intención comunicativa de pasajes musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos.	PE, PP, PA	X
2	Se ha valorado la diferencia entre las frecuencias ISO y las notas musicales.	PE, PP, PA	X
Contenidos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiología del oído</li> <li>• Psicoacústica básica</li> <li>• Atención y escucha</li> <li>• Escucha reducida y características de los objetos sonoros</li> <li>• Análisis espectral y extracción de dimensiones acústicas</li> </ul>			
Actividades			
1	Explicación de contenidos		4 h.
Se explicarán los contenidos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.			
Tareas del profesor		Tareas del alumnado	Producto
Explicar y responder dudas, guiar en la resolución de problemas y supuestos prácticos planteados.		Tomar apuntes, preguntar dudas y resolver problemas o supuestos prácticos.	Apuntes y ejercicios resueltos.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación	
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenador, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos.	

2	Actividades prácticas	8 h.
Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrenamiento de la percepción auditiva</li> <li>• Ejercicios de escucha reducida</li> <li>• Análisis de espectrogramas</li> </ul>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar el desarrollo de las actividades prácticas, acompañar y supervisar al alumnado y responder sus dudas.	Resolver las actividades planteadas aplicando los contenidos explicados y elaborar las producciones que se pidan.	Producciones del alumnado.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenadores con software específico instalado, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Revisión de las producciones del alumnado y prueba sobre las mismas.

Nº	Unidad didáctica	H.	
2	El sonido y guion dentro del producto audiovisual o interactivo	28	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen.	N	
3	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N	
5	Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro con la aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PE	Prueba escrita, oral u otras	50%	
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado	50%*	
PA	Producciones del alumnado		
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
1	Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.	PE, PP, PA	X
1	Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	PE, PP, PA	X

3	Se han analizado las características de las bandas sonoras de productos audiovisuales según su tipología y estilo.	PE, PP, PA	X
3	Se ha desglosado la banda sonora de una producción sonora, audiovisual o de espectáculo, para determinar las características de los recursos de lenguaje sonoro que hay que emplear en su construcción.	PE, PP, PA	X
3	Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se han determinado los tracks, cortes, movimientos y otros elementos sintácticos de la banda sonora.	PE, PP, PA	X
3	Se han especificado, en el proceso de diseño de la banda sonora, las interacciones de música, ruidos y palabra.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el timing de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y constructivas de la secuencia audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	PE, PP, PA	X
3	Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.	PE, PP, PA	X
5	Se han utilizado diferentes modelos de guiones técnicos de sonido, según las características específicas de los distintos tipos estandarizados existentes de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
5	Se ha relacionado la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación del lenguaje sonoro y audiovisual, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción sonora o audiovisual.	PE, PP, PA	X
5	Se han justificado las alternativas posibles en el guion de un producto sonoro o audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.	PE, PP, PA	X
5	Se han aplicado los conceptos de orden, coherencia, empleo de frases cortas y lógicas, redundancia y valor sugestivo de las palabras y silencios, entre otros, en el proceso de escritura de un texto sonoro.	PE, PP, PA	X
5	Se han definido los planos sonoros, las duraciones y los coleos en la elaboración de guiones técnicos de sonido para proyectos sonoros o audiovisuales.	PE, PP, PA	X

Contenidos

- Organización sonora
  - Aplicación de las dimensiones espacio–temporales del sonido.
  - Ritmo sonoro.
  - Fidelidad.

- Sincronismo.
- Sonido diegético y no diegético.
- Significación, contexto y semiótica del sonido.
- Técnicas y procedimientos de creación de efectos estereofónicos y cuadrafónicos:
  - Creación de espacio y perspectiva sonora
  - Desplazamiento de personajes
  - Localización de fuentes
- Realización de la ambientación sonora y musical:
  - Aplicación de los conceptos de sintonía, contraste, golpe musical, ráfaga, cortina, encadenado, fundido y fondo.
  - Procesos de creación de ambientes objetivos y subjetivos.
  - Incorrecciones más habituales en la ambientación sonora.
  - La música en la ambientación musical: pasajes musicales clásicos y modernos
- Características de la ambientación sonora según la tipología de programa: deportivo, entretenimiento, informativo y publicitario, entre otros.
- Introducción a la clasificación sonora
- Tipología y características de los guiones técnicos de sonido para proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.
- Aplicación de los efectos y signos de puntuación del lenguaje sonoro y musical a la realización de guiones técnicos de sonido.
- El guion técnico de sonido y el tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
- Técnicas de escritura para textos sonoros: orden, coherencia, tipología de frases, vocabulario y uso de la redundancia.
- Aplicaciones del valor sugestivo de la palabra en guiones de sonido.
- Planos sonoros, duraciones y coleos.

**Actividades**

1	Explicación de contenidos	12 h.
Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar y responder dudas, guiar en la resolución de problemas y supuestos prácticos planteados.	Tomar apuntes, preguntar dudas y resolver problemas o supuestos prácticos.	Apuntes y ejercicios resueltos.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenador, Aulas Virtuales y Herramientas 365.	Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos.	

2	Actividades prácticas (todas pueden ser no presenciales)	16 h.
Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buscar diferentes tipos de planos audiovisuales para entender su significado, así como puntos de vista.</li> <li>● Analizar la ambientación sonora y musical de programas informativos, de entretenimiento, interactivos o publicitarios.</li> <li>● Diseño de una ambientación sonora.</li> <li>● Buscar distintos tipos de guiones técnicos de sonido de proyectos sonoros, audiovisuales, interactivos y de espectáculos y analizar la narrativa y expresión de los efectos y los signos de puntuación del lenguaje sonoro y audiovisual, así como su corrección técnica.</li> <li>● Elaborar un guion técnico de sonido para diferentes productos audiovisuales o interactivos.</li> </ul>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar el desarrollo de las actividades prácticas, acompañar	Resolver las actividades planteadas aplicando los	Producciones del alumnado.



y supervisar al alumnado y responder sus dudas.	contenidos explicados y elaborar las producciones que se pidan.	
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenadores con software específico instalado, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Revisión de las producciones del alumnado y prueba sobre las mismas.

Nº	Unidad didáctica	H.	
3	Indexación del archivo sonoro	12	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
4	Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cada medio, identificando y gestionando las bases de datos precisas.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PE	Prueba escrita, oral u otras	50%	
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado	50%*	
PA	Producciones del alumnado		
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
4	Se han localizado en fuentes documentales externas los documentos sonoros adecuados a las características de un proyecto sonoro.	PE, PP, PA	X
4	Se han definido los ítems necesarios para el diseño de un sistema de clasificación de documentos sonoros que tenga en cuenta los procesos necesarios para su identificación (tema, música, intérprete, formato, pistas u otros), su codificación, su conservación y su gestión como base de datos.	PE, PP, PA	X
4	Se ha establecido un sistema de clasificación de documentos sonoros aplicable a diferentes medios (radio, producción de programas sonoros, audiovisuales, animación, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos) que permita el archivo de todo tipo de documentos sonoros y su localización.	PE, PP, PA	X
4	Se ha registrado y creado la documentación necesaria para la recepción y el archivo adecuado de diferentes documentos sonoros de origen técnico variado (disco, CD, cinta magnética, archivo informático, MP3, MP4 u otro formato de entrada).	PE, PP, PA	X
4	Se han realizado las tareas de mantenimiento de los equipos y medios técnicos precisos para el acceso, audición y uso de los materiales sonoros de un archivo de documentos sonoros.	PE, PP, PA	X
Contenidos			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características y necesidades generales y específicas según el tipo de archivo de documentos sonoros.</li> <li>• Recepción, registro y documentación de documentos sonoros según el soporte técnico.</li> <li>• Sistemas de identificación de documentos sonoros para su archivo. Sistema UCS.</li> <li>• Sistemas de codificación, conservación y gestión de bases de datos de documentos sonoros.</li> <li>• Procedimientos de gestión, mantenimiento y conservación de los equipamientos y medios técnicos para el acceso, audición y uso de los documentos sonoros localizados en archivos.</li> </ul>			
Actividades			
1	Explicación de contenidos		4 h.

Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar y responder dudas, guiar en la resolución de problemas y supuestos prácticos planteados.	Tomar apuntes, preguntar dudas y resolver problemas o supuestos prácticos.	Apuntes y ejercicios resueltos.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenador, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos.

2	Actividades prácticas (todas pueden ser no presenciales)	8 h.
Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis de librerías de sonidos.</li> <li>Estudio de los diferentes protocolos de nombrado de archivos en proyectos profesionales y del CISLAN.</li> <li>Indexación de sonidos captados y reindexación de librerías</li> <li>Empleo de herramientas de indexación automática o asistida por IA.</li> </ul>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar el desarrollo de las actividades prácticas, acompañar y supervisar al alumnado y responder sus dudas.	Resolver las actividades planteadas aplicando los contenidos explicados y elaborar las producciones que se pidan.	Producciones del alumnado.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenadores con software específico instalado, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Revisión de las producciones del alumnado y prueba sobre las mismas.

Nº	Unidad didáctica	H.	
4	Fuentes y herramientas de creación sonora	40	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen.	N	
2	Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando las características expresivas y comunicativas de los elementos propios del lenguaje musical y relacionándolas con su aplicación en la sonorización de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.	N	
3	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PE	Prueba escrita, oral u otras	50%	
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado	50%*	
PA	Producciones del alumnado		
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
1	Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de	PE, PP, PA	X

	creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.		
1	Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se han seleccionado los pasajes musicales clásicos o modernos más adecuados según la época y estilo del proyecto de ambientación musical.	PE, PP, PA	X
1	Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	PE, PP, PA	X
2	Se ha realizado el análisis formal de una obra musical, determinando ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica y forma, y su disposición en la obra.	PE, PP, PA	X
2	Se han diferenciado las notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical, identificando la notación, el motivo y la fase o periodo, a partir de la escucha activa de obras musicales representativas de la historia de la música.	PE, PP, PA	X
2	Se han reconocido y clasificado por familias, características y agrupaciones musicales los diferentes instrumentos empleados en la interpretación de composiciones musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos y épocas.	PE, PP, PA	X
2	Se ha interpretado la intención comunicativa de pasajes musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos.	PE, PP, PA	X
2	Se han reconocido las categorías de la voz humana y sus cualidades, así como las peculiaridades del lenguaje hablado y sus elementos diferenciadores, a partir de la escucha y análisis de diversos documentos sonoros.	PE, PP, PA	X
2	Se ha valorado el empleo de las técnicas de locución más adecuadas para su uso en situaciones de doblaje, locución, dramatización, realización de cuñas radiofónicas y spots publicitarios.	PE, PP, PA	X
3	Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el timing de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y constructivas de la secuencia audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	PE, PP, PA	X
3	Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un	PE, PP, PA	X

	producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.		
<b>Contenidos</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de la escena sonora y leyes gestálticas aplicadas al sonido.</li> <li>• Cognición sonora e inducción emocional.</li> <li>• Cualidades de la voz humana</li> <li>• Técnicas de locución según el producto y la finalidad propuesta: doblaje, locución, publicidad, dramáticos, informativos, mítines, presentaciones y eventos, entre otros.</li> <li>• Uso expresivo de los efectos sonoros: análisis, y técnicas de diseño.</li> <li>• El procesado sonoro como técnica expresiva. Tipos de procesamiento y su empleo en análisis y diseño de efectos sonoros.</li> </ul>			
<b>Actividades</b>			
1	Explicación de contenidos		12 h.
Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.			
<b>Tareas del profesor</b>		<b>Tareas del alumnado</b>	
Explicar y responder dudas, guiar en la resolución de problemas y supuestos prácticos planteados.		Tomar apuntes, preguntar dudas y resolver problemas o supuestos prácticos.	
		<b>Producto</b>	
		Apuntes y ejercicios resueltos.	
<b>Recursos</b>		<b>Instrumentos y procedimientos de evaluación</b>	
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenador, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos.	

2	Actividades prácticas (todas pueden ser no presenciales)		28 h.
Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y/o creación de los efectos sonoros para un producto específico radiofónico, audiovisual, interactivo o dramático para la comunicación de historias, ideas o sensaciones..</li> <li>• Uso de técnicas de locución y tratamiento de la voz en un proyecto de sonido para la comunicación de historias, ideas o sensaciones en productos radiofónicos, audiovisuales, interactivos o dramáticos.</li> <li>• Utilizar técnicas de locución para hacer un trabajo práctico de doblaje.</li> <li>• Creación y configuración de sintetizadores según las necesidades creativas.</li> </ul>			
<b>Tareas del profesor</b>		<b>Tareas del alumnado</b>	
Explicar el desarrollo de las actividades prácticas, acompañar y supervisar al alumnado y responder sus dudas.		Resolver las actividades planteadas aplicando los contenidos explicados y elaborar las producciones que se pidan.	
		<b>Producto</b>	
		Producciones del alumnado.	
<b>Recursos</b>		<b>Instrumentos y procedimientos de evaluación</b>	
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenadores con software específico instalado, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Revisión de las producciones del alumnado y prueba sobre las mismas.	

Nº	Unidad didáctica	H.
5	Diseño sonoro y musical para espectáculos y productos audiovisuales e interactivos	36
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen.	N
3	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N

Clave	Instrumentos de evaluación		Ponderación
PE	Prueba escrita, oral u otras		50%
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado		50%*
PA	Producciones del alumnado		
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
1	Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.	PE, PP, PA	X
1	Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonora, audiovisual y de espectáculos.	PE, PP, PA	X
1	Se han seleccionado los pasajes musicales clásicos o modernos más adecuados según la época y estilo del proyecto de ambientación musical.	PE, PP, PA	X
1	Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	PE, PP, PA	X
3	Se han analizado las características de las bandas sonoras de productos audiovisuales según su tipología y estilo.	PE, PP, PA	X
3	Se ha desglosado la banda sonora de una producción sonora, audiovisual o de espectáculo, para determinar las características de los recursos de lenguaje sonoro que hay que emplear en su construcción.	PE, PP, PA	X
3	Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se han determinado los tracks, cortes, movimientos y otros elementos sintácticos de la banda sonora.	PE, PP, PA	X
3	Se han especificado, en el proceso de diseño de la banda sonora, las interacciones de música, ruidos y palabra.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el timing de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y constructivas de la secuencia audiovisual.	PE, PP, PA	X
3	Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	PE, PP, PA	X
3	Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando	PE, PP, PA	X

	el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.		
<b>Contenidos</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos de análisis de obras musicales: ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica, forma y disposición.</li> <li>• Notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical.</li> <li>• Organización musical y su uso expresivo.</li> <li>• Los instrumentos musicales por familias y sus características.</li> <li>• Evolución de las técnicas de grabación y su repercusión creativa.</li> <li>• Síntesis sonora y técnicas fonográficas.</li> <li>• Técnicas Recopilación de Información Musical.</li> <li>• Agrupaciones musicales.</li> <li>• Estilos musicales en la historia de la música: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Épocas.</li> <li>○ Autores y compositores.</li> <li>○ Estilos.</li> <li>○ Estructura rítmica y tonal.</li> </ul> </li> <li>• Trascendencia y usos profesionales de las obras más significativas en la historia de la música.</li> <li>• Tipología y estilo de bandas sonoras.</li> <li>• Procedimientos de análisis de una banda sonora.</li> <li>• Elementos sintácticos de la banda sonora: tracks, cortes y movimientos.</li> <li>• La experiencia del usuario en el sonido.</li> <li>• Aplicación de los valores expresivos y comunicativos de los componentes de la banda sonora (palabra, música, efectos sonoros, ambientales y silencio) a la construcción de nuevas bandas sonoras.</li> <li>• Técnicas de complementariedad del sonido con la imagen y otros elementos gráficos en producciones audiovisuales, interactivas y espectaculares. Integración.</li> <li>• Proceso de construcción de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual, interactivo o de espectáculo.</li> <li>• Procedimientos de evaluación de bandas sonoras: valoración de la inteligibilidad, complementariedad, expresividad, originalidad, redundancia, contraste y otros elementos.</li> </ul>			
<b>Actividades</b>			
<b>1</b>	<b>Explicación de contenidos</b>		<b>6 h.</b>
Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.			
<b>Tareas del profesor</b>		<b>Tareas del alumnado</b>	
Explicar y responder dudas, guiar en la resolución de problemas y supuestos prácticos planteados.		Tomar apuntes, preguntar dudas y resolver problemas o supuestos prácticos.	
<b>Producto</b>			
Apuntes y ejercicios resueltos.			
<b>Recursos</b>		<b>Instrumentos y procedimientos de evaluación</b>	
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenador, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos.	
<b>2</b>	<b>Actividades prácticas (todas pueden ser no presenciales)</b>		<b>30 h.</b>
Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar una obra musical, determinando ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica y forma, y su disposición en la obra.</li> <li>• Análisis de una época de la historia de la música o un estilo musical</li> <li>• Escucha de pasajes musicales para identificar los instrumentos musicales.</li> <li>• Seleccionar, componer o adaptar piezas musicales para un producto específico radiofónico, audiovisual, interactivo o dramático para la comunicación de historias, ideas o sensaciones.</li> </ul>			

<ul style="list-style-type: none"> <li>Integración de todos los recursos sonoros expresivos de un proyecto conforme a las necesidades de comunicación e integración con los apartados visual, escénico e interactivo.</li> </ul>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
Explicar el desarrollo de las actividades prácticas, acompañar y supervisar al alumnado y responder sus dudas.	Resolver las actividades planteadas aplicando los contenidos explicados y elaborar las producciones que se pidan.	Producciones del alumnado.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
Bolígrafo y papel, pizarra, proyector, ordenadores con software específico instalado, Aulas Virtuales y Herramientas 365.		Revisión de las producciones del alumnado y prueba sobre las mismas.

\*Desarrollado en el punto 7

## 6. Metodología

### a. Orientaciones pedagógicas.

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

Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos anteriormente, para su impartición es conveniente que se dediquen las actividades de enseñanza–aprendizaje a la adquisición de las competencias de dichas funciones en coordinación con los módulos de Planificación de proyectos de sonido, Instalaciones de sonido, Sonido para audiovisuales, Control de sonido en directo, Grabación en estudio, Ajustes de sistemas de sonorización y Postproducción de sonido, así como con otros módulos de otros ciclos de la familia profesional que desarrollan las funciones de producción de audiovisuales, realización de cine y vídeo, postproducción de vídeo y postproducción de audio.

Asimismo, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas de construcción y análisis de guiones técnicos y bandas sonoras, el estudio de proyectos sonoros para deducir necesidades comunicativas y la aplicación de la normativa legal en todo tipo de proyectos, actividades todas ellas que están vinculadas fundamentalmente con actividades de enseñanza/aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo y que están relacionadas con:

- La ambientación sonora y musical.
- La audición activa y la locución profesional.
- El diseño de bandas sonoras.
- La elaboración de guiones técnicos.

### b. Forma de trabajar general durante el curso.

Principios generales: La metodología docente empleada en este módulo se fundamenta en la adquisición de conocimientos teóricos comprobados de forma empírica, es decir mediante la realización de prácticas para experimentar los aspectos teóricos explicados en el módulo.

Estrategias:

- Antes de comenzar a explicar contenidos técnicos se plantearán retos al alumnado. Este tipo de retos hallarán respuesta a lo largo de la explicación de los contenidos, pero es importante dejar que el alumnado se enfrente a las preguntas que después resolverán los contenidos, para de esta forma estimular su creatividad frente a futuros retos y su interés por conocer la respuesta a los que se plantean en la unidad de trabajo.
- Una vez se ha despertado la curiosidad del alumnado se plantearán actividades de motivación como visionados de videos divulgativos, exposición de artículos de trabajos y experiencias de logros y últimos avances conseguidos mediante la aplicación de los contenidos que van a exponerse, así como debates sobre algún tema que atraiga la atención del alumnado y que enlace con los contenidos de la unidad de trabajo a desarrollar. De esta forma se persigue mostrar al alumno la utilidad práctica de los contenidos que va a estudiar para atraer su curiosidad e interés.
- Para exponer al alumnado los contenidos, siguiendo las teorías constructivistas, la organización de los mismos a lo largo del módulo partirán de los conocimientos previos del alumnado (citados en la introducción de la programación). De esta forma, partiendo del repaso de conocimientos asimilados, se irán construyendo nuevos conceptos apoyados sobre los antiguos, consiguiendo así solidez en la construcción de aprendizajes significativos.
- Respetando el punto anterior, la organización temporal de contenidos será consensuada con el resto de docentes de otros módulos del curso a través de un plan de prácticas trimestral, que además contemplará la posibilidad de realización de prácticas inter-ciclos e inter-módulos, siempre que éstas beneficien el desarrollo del aprendizaje de la presente materia, en particular con los siguientes módulos:
  - Sonido en audiovisuales.
  - Proyectos de juegos y entornos interactivos.
  - Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
  - Animación de elementos 2D y 3D.
  - Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
  - Realización de proyectos multimedia interactivos.
- Este módulo sirve para dar soporte a otros y como tal debe organizarse para que los contenidos impartidos se anticipen a los conocimientos requeridos a los alumnos por parte del temario de los otros módulos.
- Los términos técnicos explicados serán nombrados como habitualmente sean referidos coloquialmente en el entorno profesional, de forma técnica, de las formas coloquiales que se emplean en la realidad profesional y en su denominación inglesa. La bibliografía propuesta, así como los manuales de equipos se buscarán preferentemente en castellano, pero específicamente también deberán trabajar con documentación en inglés, ajustándonos así a la realidad de la documentación, equipos y programas que se van a encontrar en el mundo laboral y dotándoles de oportunidades de trabajo en otros países del espacio educativo. Además, el fomento del uso del inglés va acorde con la Política de Calidad del centro y les facilita el camino de cara a pedir una beca Erasmus en segundo curso.
- Las clases teóricas consistirán en la explicación de contenidos técnicos y teóricos apoyados, mediante presentaciones electrónicas, en demostraciones gráficas, sonoras, audiovisuales y prácticas de las explicaciones, recurriendo a gráficas, demostraciones mediante software específico, sonidos, fotografías o vídeos. Tratando de conducir de la forma más natural e intuitiva al alumno hasta la aplicación de los conceptos técnicos, en el caso de que fuera necesario, y siempre partiendo de conocimientos previos del alumno.
- Durante toda la explicación se intentará animar al alumnado a que pregunte cualquier duda que les vaya surgiendo, o a aportar experiencias personales o profesionales relacionadas con el tema



tratado. En todo momento se buscará la participación e implicación del alumnado para fomentar su responsabilidad sobre el aprendizaje, favoreciendo la adquisición de nuevas actitudes que potencien la evaluación como un proceso de retroalimentación continuo.

- Al final de la exposición se realizarán, en la medida de lo posible, debates, coloquios u otras técnicas de participación grupal, para comprobar el grado de comprensión de la materia, así como fomentar el cambio de impresiones con el resto del grupo, el espíritu crítico y la importancia de escuchar a los demás y aprender a respetar las opiniones de todos/as. Además, se podrá incluir como instrumento de evaluación, la autoevaluación del alumnado, así como la coevaluación de los miembros del equipo de trabajo.
- Los contenidos impartidos en cada unidad de trabajo serán completos y actualizados, pero dejando líneas abiertas para que, partiendo de los mismos, el alumno esté preparado para investigar e indagar por su cuenta. Posteriormente a la explicación de los contenidos se les propondrán diferentes fuentes documentales para que investiguen nuevas técnicas, tecnologías y tendencias actuales en los distintos campos estudiados o desarrollen diseños básicos de los sistemas, productos y proyectos vistos en clase. De esta forma se pretende fomentar el espíritu crítico y el espíritu investigador y que el alumno aprenda a seguir formándose por su cuenta a lo largo de su vida profesional.

Métodos de trabajo en las sesiones de prácticas:

- La naturaleza de las prácticas variará dependiendo de la unidad de trabajo y será explicada con detalle en cada una de ellas. El desarrollo de las prácticas seguirá un patrón lógico:
  - En primer lugar, se explicará el funcionamiento del entorno en el cual se desarrollen las prácticas, así como unas normas de actuación y conducta, precauciones a tomar para la conservación del material y prevención de riesgos laborales asociados. Los documentos explicativos serán colocados en la plataforma web del módulo con anterioridad para que los alumnos los descarguen y los repasen antes de las sesiones de prácticas.
  - Posteriormente, se presentarán brevemente los contenidos teóricos que nos proponemos experimentar y se explicarán los pasos a seguir para llevar a cabo la práctica y contrastarlos.
  - Se dejará el tiempo necesario a los alumnos para desarrollar la práctica, experimentar una amplia variedad de situaciones y tomar notas sobre los fenómenos observados.
  - Finalmente, se les pedirá una memoria en la cual describan los procedimientos, resultados y conclusiones obtenidas, así como el posible producto generado en la práctica. En determinados casos, que se especificarán al alumnado, no será necesario entregar una memoria y bastará con presentar el resultado de la práctica.
- Toda la información y materiales didácticos serán facilitados al alumnado a través de la plataforma web del profesorado, que habilitará un espacio para colgar y enlazar dichos contenidos. Esta forma de trabajo salva la necesidad de imprimir en papel los contenidos didácticos y evita pérdidas de material o que se traspapele, facilitando que se encuentre todo correctamente ordenado.

Espacios:

Se empleará **un aula de ordenadores** que servirá de laboratorio para realizar las sesiones tanto teóricas como prácticas. En ocasiones puntuales podría emplearse el estudio de grabaciones musicales y cabinas de sonido.

Organización de agrupamientos y tiempo:

- Las prácticas se realizarán en grupos de varios estudiantes, de manera que se fomente el trabajo en equipo, el reparto responsable de tareas y les obligue a cooperar y coordinarse, de forma análoga a lo

que se van a encontrar en el mundo laboral. Dependiendo de la actividad práctica en concreto, se generarán dos tipos de grupos:

- Dúos. Se denominará así a agrupaciones de 2 alumnos de forma libre, pudiendo elegir a sus compañeros. Se tratará de guiar al alumnado para que elijan a su pareja de Dúo en base a intereses laborales comunes dentro de las disciplinas de la realización. Si hubiera un número impar de alumnos, uno de los dúos tendría 3 alumnos. La formación de este tipo de agrupación tiene carácter permanente y no se cambiará de compañero a menos que se den circunstancias extraordinarias que lo justifiquen, las cuales serán valoradas por el profesor caso por caso. Esta forma de asociación pretende simular la situación en la que el alumno genera su propio equipo de trabajo, como sería en el caso de que emprendiera. De esta forma se les muestran las ventajas e inconvenientes de la situación real, en la que deben repartirse las tareas y coordinarse.
  - Equipos. Los dúos serán a su vez agrupados entre sí al azar de manera que queden equipos con un mínimo de 4 y un máximo de 6 alumnos (tratando de priorizar la formación de este último tipo de equipo). En este tipo de agrupación tendrán que coordinarse con compañeros con los que tengan afinidad y con los que no la tengan, de forma similar a como ocurre al trabajar por cuenta ajena.
- La distribución de horas será de **4 horas semanales** de clase. Se impartirán primero los contenidos y posteriormente se experimentarán dichos contenidos mediante actividades prácticas guiadas.

c. Recursos utilizados en general.

Los recursos didácticos utilizados en el desarrollo de las clases serán:

- Pizarra
- Cañón de vídeo y ordenador con acceso a internet.
- Material para proyección de elaboración propia: (power point, vídeos, trabajos y proyectos realizados, composiciones, etc.).
- Películas, spots y otros materiales videográficos para el análisis e ilustración de contenidos.
- Material técnico del centro.
- Ordenadores del centro.
- Software específico.

d. Recursos que debe aportar el alumno/a.

El alumnado deberá aportar el siguiente **material**:

- Material de papelería (bolígrafo, papel, etc.).
- Calculadora científica.
- Auriculares de diadema, no de botón y adaptador de clavija.
- Dispositivo de memoria USB.
- Smartphone con aplicaciones sencillas útiles para el módulo (grabadora, etc.).

e. Apps o webs en las que debe darse de alta o inscribirse.

Mientras el alumnado trabaje en ordenadores del centro no tendrá que darse de alta en ningún perfil ni plataforma, salvo las que provee la Consejería de educación (educastur y Office365).

## 7. Procedimiento de calificación

Las capacidades descritas en los criterios de evaluación, que se evaluarán a través de los siguientes indicadores:

1. Prueba escrita, oral u otras de evaluación de contenidos (PE). Habrá varias a lo largo del curso y se realizarán tras terminar la teoría de cada evaluación. De la ponderación de las calificaciones obtenidas se obtendrá una calificación que supondrá el 50% de la calificación final de la evaluación. Se considerará superada esta parte si la calificación resultante es igual o superior a cinco puntos.
2. Producciones del alumnado (PA) y pruebas sobre las mismas (PP). Todas las producciones del alumnado (PA) generarán una calificación para el grupo de trabajo que supondrá un 40% de la calificación de dicha práctica y el 60% restante corresponderá a una prueba sobre las producciones del alumnado (PP) individual en el que habrá contenidos de cada actividad práctica grupal. Si las producciones del alumnado se realizan de forma individual, a criterio del profesorado, la calificación obtenida podrá suponer el 100% del valor de la actividad, eliminando la necesidad de prueba sobre las producciones del alumnado de dicha actividad. De todas las calificaciones de producciones del alumnado se extraerá una media que supondrá el 50% de la calificación final. Se considerará superada esta parte si la calificación resultante es igual o superior a 5 puntos. Entregar tarde la documentación y resultados que se pidan como resultado de la práctica implicará que la nota obtenida será como máximo 5 puntos. No presentarse al montaje o preparación de la práctica grupal y venir después, o marcharse antes de haber terminado de recoger de manera injustificada, supondrá una calificación de 0 puntos en la prueba sobre las producciones del alumnado asociada. No presentarse a un examen de forma injustificada obligará a repetirlo en convocatoria extraordinaria. La calificación máxima sólo se obtendrá si las entregas se hacen conforme a lo descrito en los contenidos transversales (apartado 10.1), de lo contrario quedará en un 90%.

Esto dará lugar a la obtención de una calificación en cada evaluación aplicando los siguientes porcentajes:

Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación
PE	Prueba escrita, oral u otras	50%
PP	Prueba sobre las producciones del alumnado	50%
PA	Producciones del alumnado	

El alumnado obtendrá en cada evaluación una calificación final numérica (de 1 a 10) sin decimales, obteniendo el aprobado siempre con una nota igual o superior al 5.00 que surge de la aplicación de los porcentajes marcado en la tabla anterior.

Para conocer la nota final en convocatoria ordinaria del alumnado se le aplicará una media aritmética obteniendo así la calificación final en convocatoria ordinaria. Se han de superar todas las evaluaciones.

Cualquier indicio de plagio o copia de algún trabajo que no sea propio obtendrá a calificación numérica de cero. La reiteración de este hecho supondrá un suspenso directo en la evaluación en que se produjera esta circunstancia.

Podría darse el caso de que en una evaluación no valgan lo mismo todas las pruebas prácticas en función de la envergadura de las pruebas prácticas o del número de pruebas prácticas que se hagan en cada trimestre. Si este caso se diera, el alumnado será informado con antelación a la realización de las pruebas escritas de cada evaluación.

## 8. Procedimiento de recuperación

### 8.1. Recuperación trimestral

El alumnado que no alcance los objetivos dispondrá de la opción de examinarse en una evaluación final durante el mes de mayo al término de la evaluación ordinaria.

Cuando Jefatura de Estudios determine se realizará una prueba con diferentes partes. Además, el alumnado deberá realizar o mejorar los trabajos y ejercicios no completados durante el curso.

Las producciones del alumnado (PA) que el alumnado tuviera pendientes se entregarán en la fecha marcada por el profesorado o en su defecto hasta un día antes de la prueba escrita, oral u otras (PE) de la recuperación trimestral (evaluación final). Esta Prueba escrita, oral u otras podrá ir acompañada de una Prueba sobre las producciones del alumnado (PP). La calificación final se obtendrá de aplicar los mismos porcentajes descritos en el punto 7. Para promocionar será necesario obtener una nota mínima de 5 y superar todos los resultados de aprendizaje.

## **8.2. Evaluación extraordinaria**

El alumnado que no supere la evaluación final de junio tendrá la posibilidad de alcanzar los objetivos en una evaluación extraordinaria que se desarrollará a lo largo del mes de junio tras la evaluación final ordinaria. El plan de recuperación será personalizado y tratará sobre los criterios de evaluación mínimos de los resultados de aprendizaje no superados.

El alumnado deberá asistir a clase para realizar trabajos y ejercicios de recuperación y/o hacer otros no completados durante el curso. En los últimos días de junio se realizará un examen con pruebas teóricas y prácticas.

Las producciones del alumnado (PA) que el alumnado tuviera pendientes se entregarán en la fecha marcada por el profesorado o en su defecto hasta un día antes de la Prueba escrita, oral u otras (PE) de la evaluación extraordinaria. Esta Prueba escrita, oral u otras podrá ir acompañada de una Prueba sobre las producciones del alumnado (PP) que se notificará con antelación al alumnado. La calificación final se obtendrá de aplicar los mismos porcentajes descritos en el punto 7. Para promocionar será necesario obtener una nota mínima de 5 y superar todos los resultados de aprendizaje.

### Pendientes

El alumnado de segundo con el módulo pendiente de primero tendrá la posibilidad de alcanzar los objetivos en un procedimiento de recuperación a lo largo de los dos primeros trimestres. Se proporcionará un plan con la entrega de ejercicios y trabajos a lo largo del curso.

Al final del segundo trimestre, jefatura de estudios convocará una prueba que constará de varias partes. Las producciones del alumnado (PA) que el alumnado tuviera pendientes se podrán entregar hasta un día antes de la Prueba escrita, oral u otras (PE). Esta Prueba escrita, oral u otras podrá ir acompañada de una Prueba sobre las producciones del alumnado (PP). La calificación final se obtendrá de aplicar los mismos porcentajes descritos en el punto 7. Para promocionar será necesario obtener una nota mínima de 5 y superar todos los resultados de aprendizaje.

## **8.3. Sistema especial de evaluación**

Cuando el alumno acumule más del 15% de faltas de asistencia del trimestre deberá acudir a un sistema alternativo de evaluación. Esté alumno podrá seguir asistiendo a clase y participando del proceso enseñanza-aprendizaje con todos sus derechos.

Se puede establecer en el RRI la posibilidad de no aplicar este sistema alternativo a alumnos que hayan superado el 15% cuando el profesor considere que cuenta con el suficiente número de referencias para obtener una calificación.

La prueba realizada versará sobre los criterios de evaluación mínimos de los resultados de aprendizaje no superados por cada alumno, por lo que los trimestres o unidades superados no formarán parte de este procedimiento especial de evaluación.

Estas pruebas se realizarán durante el periodo de recuperación trimestral. Cuando las ausencias se concentren en un periodo bien definido se podrán realizar ejercicios o pruebas tras la incorporación del alumno/a.

El sistema especial de evaluación tendrá los mismos criterios de calificación que la evaluación ordinaria.

Los alumnos que acudan a este sistema alternativo deberán ser informados por el profesor de que se les aplicará dicho procedimiento. Jefatura de Estudios publicará en el tablón de anuncios los alumnos que deben acudir a este procedimiento alternativo.

Se tendrá en cuenta para el cómputo de faltas de asistencia los retrasos acumulados. Tres retrasos se contabilizarán como una falta de asistencia completa.

## **9. Atención a la diversidad**

### **9.1. Adaptaciones de acceso**

La Administración educativa establecerá medidas de acceso al currículo reservando un porcentaje de plazas para alumnado con un grado determinado de discapacidad. Tras la evaluación inicial el profesor/a comprobará la necesidad de incorporar algún tipo de adaptación para que exista la posibilidad de alcanzar los resultados de aprendizaje.

En su caso, se podrán realizar adaptaciones dirigidas al alumnado con diferentes grados de capacidades visuales, auditivas, motoras, ... que lo precise. Estas modificaciones se podrán realizar en lo referente a metodología y organización en el aula, recursos y materiales didácticos y en los procedimientos de evaluación.

El profesorado reforzará el apoyo con el fin de estimular su atención y motivación, corregir las deficiencias y seguir detalladamente los progresos y dificultades del alumnado de forma individual. En el caso de que sea necesario recursos específicos en función del tipo de capacidad se pondrá en conocimiento de la administración educativa o de alguna organización especializada en estas necesidades.

### **9.2. Dificultades de aprendizaje**

El alumnado con dificultades para alcanzar los objetivos contará con las siguientes medidas de refuerzo:

- Conjunto de actividades añadidas sobre aquellos aspectos en los que encuentran mayores dificultades.
- Se le proporcionará información más detallada de aquellos aspectos en lo que tiene mayores dificultades de comprensión.
- Se ajustarán los criterios de valoración a mínimos, en caso de que no se observe viable alcanzar los resultados de aprendizaje completos.

## **10. Aspectos transversales**

### **10.1 Educación en valores e igualdad**

Se valorará mediante observación directa del trabajo del alumno en clase, teniendo en cuenta su participación, respeto a los compañeros, capacidad de expresión, su integración real en las clases, actitud positiva frente a

la asignatura, inteligencia emocional y disposición de trabajo en el aula. Estos contenidos de valores e igualdad serán tenidos en cuenta en todas las actividades y en el normal desarrollo de las clases en cada uno de estos apartados:

- Cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de educación, como es el caso de la asistencia puntual y regular a clase, así como de las normas de convivencia del centro.
- Corrección en las normas de ortografía y en la expresión oral.
- Actitud receptiva y positiva a los cambios tecnológicos y adaptación a los mismos.
- Participación activa y esfuerzo en el aula y en las actividades realizadas individualmente y en grupo.
- Participación activa en las actividades y contenidos on-line desarrolladas para la clase.
- Cumplimiento de la tarea asignada dentro del grupo de prácticas.
- No abandonar el puesto de trabajo asignado durante las prácticas.
- No interrumpir al profesor durante sus explicaciones si no es motivado por una duda o emergencia.
- Cuidado y uso responsable del material de trabajo y de las instalaciones puestas a su disposición prestando especial atención a situaciones que supongan un riesgo de pérdida, robo o deterioro, respetando también la prohibición de comer o beber fuera de las zonas destinadas a ello.
- Organización y puntualidad en la presentación de trabajos y prácticas realizadas.
- Capacidad de escucha de los demás compañeros y de toma de las decisiones que le competen.
- Espíritu de superación y de mejora, así como presentación de propuestas de actividades más allá de lo estrictamente exigido.
- Respeto absoluto a sus compañeros y al profesor en todos los ámbitos, cuidando además la higiene y el decoro.
- Asistir a clase en condiciones óptimas para el aprendizaje, evitando consecuentemente el consumo de cualquier sustancia que pueda alterar su rendimiento en clase o en su profesión.
- Capacidad de evaluación y valoración del trabajo propio y de los compañeros.
- Mostrar respeto y cumplimiento de las normas de salud y riesgos laborales.
- Mostrar respeto y cumplimiento de los valores de igualdad, interculturalidad y derechos humanos.

### **10.2 Programación de actividades complementarias y extraescolares**

A lo largo de este curso se participará en actividades complementarias como ponencias de mujeres del sector del sonido, visibilizando el trabajo femenino en un sector muy masculinizado, apoyando la igualdad y ofreciendo modelos de éxito y liderazgo profesional. En su mayoría, si no todas, se seguirán por Teams.

Por otra parte, está previsto participar en un proyecto de innovación tecnológica y educativa en la que los alumnos deberán salir del centro para acometer proyectos de sonido envolvente interactivo. Estará dirigido a formatos interactivos y de realidad virtual y derivados, dentro del sector del patrimonio cultural. Así mismo, se contempla un proyecto de innovación relacionado con el sonido interactivo para videojuegos.

### **10.3 Actividades interdepartamentales**

Pese a que hay actividades programadas por el departamento de FOL dirigidas al alumnado de Sonido, son de carácter general y transversal, no específicas de este módulo.

## **11. Seguimiento de la programación**

En las reuniones de departamento se cubrirá un cuestionario sobre el desarrollo de la programación docente. Trimestralmente se realizará un análisis más detallado del transcurso de la programación docente y de sus áreas de mejora.

## **12. Adaptación de la programación a las limitaciones de presencialidad**

### **12.1 Recursos educativos**

Los materiales educativos serán facilitados en formato escrito o en vídeo, así como las actividades prácticas y pruebas que hubiera que realizar. Se resolverán dudas mediante la plataforma Teams. Además, todos los contenidos y recursos estarán ordenados y colgados en Aulas Virtuales.

### **12.2 Actividades en el modelo no presencial**

Si las condiciones sanitarias lo exigen y los recursos materiales lo permiten, las prácticas que así lo permitan se realizarán de manera individual.

En caso de que se diera una limitación parcial o total de la presencialidad, las clases seguirán impartándose en su horario habitual y sin modificaciones a través de la plataforma TEAMS, proporcionada por la Consejería de Educación del Principado de Asturias. Estas sesiones quedarán grabadas y estarán disponibles para las alumnas y alumnos, por si hubiera alguien con limitaciones de acceso a Internet.

Los y las alumnas tendrán acceso a la teoría y a los enunciados de ejercicios y prácticas a través de las aulas virtuales de Educastur. Los contenidos serán los mismos tanto en el modo presencial como en el modo no presencial. Se intentará, en la medida de lo posible, grabar en video las clases y subirlas también al campus.

Se mantendrá con el alumnado un flujo constante de información, así como un canal de comunicación abierto a través de Teams.

### **12.3 Procedimiento de evaluación y calificación**

En el caso de realizar prácticas individuales podrá, a criterio del profesorado, eliminarse el examen práctico individual.

Los procedimientos de evaluación y los criterios de calificación en caso de presencialidad limitada parcial o total serán los mismos que en el caso de normalidad absoluta, con la salvedad de que los exámenes se harán on-line a través de las aulas virtuales y las presentaciones se harán a través de la plataforma TEAMS.

## **13. Atención al alumnado**

El alumnado que no pueda asistir por motivos de salud o de aislamiento preventivo seguirá un plan de trabajo individualizado que se diseñará en función de sus necesidades y temporalidad. El profesorado a través del tutor prestará apoyo docente y emocional para asegurar la continuidad en el proceso educativo.