



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



GOBIERNO DEL  
PRINCIPADO DE ASTURIAS  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



Unión Europea  
NextGenerationEU.



Plan de Recuperación,  
Transformación y Resiliencia

*Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU*

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## 5008 – Subtitulación de obras audiovisuales, eventos y espectáculos en vivo.

5 sesiones semanales – 70 sesiones anuales

2022 – 2023

Rubén López Pérez

401 - Curso de Especialización en Audiodescripción y Subtitulación  
Curso de Especialización – matutino – presencial  
Aula 203

IMS – Imagen y sonido

33028210 - CIFP Comunicación, imagen y sonido - Langreo

LAS ACCIONES DESARROLLADAS EN EL MARCO DE ESTA ACTUACIÓN ESTÁN FINANCIADAS POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

## 1. Concreción del currículo al ámbito productivo

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

El Centro Integrado de Formación Profesional para la Comunicación, Imagen y Sonido de Langreo, (CIFP CISLAN) es un centro público inaugurado en 2006.

Desde nuestro centro se ofrece una formación integral que facilita el aprendizaje a lo largo de la vida profesional, dirigida a jóvenes y personas desempleadas. Por otro lado, también colabora con las empresas, actúa como dinamizador del sector audiovisual (Congresos, Jornadas, Reuniones de Asociaciones Profesionales, presentación de novedades, ...), y fomenta la cultura emprendedora y la innovación.

Pese a que la zona, La Felguera, se caracteriza por un pasado industrial y minero muy marcado; cuenta con nuevos proyectos que están intentando revitalizar la actividad cultural de la comarca. Además, cuenta con buenas comunicaciones con otras poblaciones, como Olloniego, donde se encuentra el Centro de Enseñanza y Producción Audiovisual, así como las principales empresas dedicadas a la postproducción audiovisual de Asturias (Proima y Zebrastur); Gijón (TPA) y Oviedo (BeatFilms, Médula, Cronistar, ...).

En el caso concreto del módulo de *Subtitulación de obras audiovisuales, eventos y espectáculos en vivo*, se han llevado en el Principado de Asturias a cabo diversas acciones relacionadas como representaciones de obras de teatro accesible o la proyección de películas del FICX en el Teatro Jovellanos de Gijón. Por otra parte, se ha detectado un incremento de la matriculación de alumnado sordo en los ciclos formativos del CIFP CISLAN.

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

El alumnado cuenta a su disposición con el equipamiento del Aula 203; conocida popularmente como *Sala Avid*.

Las estaciones de trabajo de ambas salas cuentan con unas características adecuadas a los requisitos técnicos de gran parte del software de subtitulación que se utilizará para impartir este módulo formativo. No obstante, al ser una entidad educativa sostenida con fondos públicos, tenemos algunas limitaciones de naturaleza económica, como la renovación del software y/o la adaptación a los requisitos, cada vez más exigentes, de este tipo de programas informáticos.

Por otro lado, se emplearán soluciones gratuitas que no requieren darse de alta con los datos personales del usuario, es decir, nuestro alumnado. Es por esta razón que se optará primordialmente por implementar Subtitle Edit, AegiSub, Qstit, así como OBS (streaming) o DaVinci Resolve (edición y postproducción).

### c. Relaciones entre los RA y otros módulos (orientaciones pedagógicas)

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar las funciones de planificar y elaborar proyectos de subtitulación de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.

Las funciones de planificar y elaborar proyectos de subtitulación de obras audiovisuales y espectáculos en vivo incluyen aspectos tales como:

- Desarrollar las habilidades lingüísticas necesarias para las tareas a desempeñar en el ámbito del subtitulado.
- Realizar estudios de viabilidad de proyectos de subtitulación.
- Redactar subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.
- Verificar subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales b), d), i), j), k), l), n), ñ), o), s), t), u), v), w), x), y y), y las competencias a), b), e), f), g), j), k), l), m), n), ñ) y p) del curso de especialización.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:

- La aplicación de la planificación de proyectos de subtítulos según los tipos de productos.
- La empatía y comprensión de las necesidades de las personas sordas o con discapacidad auditiva frente a los mensajes y productos audiovisuales.
- La elaboración de los subtítulos facilitando la comprensión de los diálogos, sonido, música y canciones por parte de los destinatarios.
- La aplicación de la normativa técnica vigente de subtítulos.

#### d. Otros aspectos

Según la disposición adicional tercera del *Real Decreto 94/2019, de 1 de marzo, por el que se establece el Curso de especialización en audiodescripción y subtítulos y se fijan los aspectos básicos del currículo*, en el que se regula la Accesibilidad universal en las enseñanzas de este curso de especialización se recoge lo siguiente:

1. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo de este curso de especialización los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en «diseño para todas las personas».
2. Asimismo, dichas Administraciones adoptarán las medidas que estimen necesarias para que este alumnado pueda acceder y cursar dicho curso de especialización en las condiciones establecidas en la disposición final segunda del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre.

## 2. Competencias profesionales, personales y sociales

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales que se relacionan a continuación:

- a) Analizar el material grabado, así como el guion o libreto de la obra audiovisual o espectáculo en vivo, para valorar la viabilidad del encargo de la clientela.
- b) Elaborar la documentación relativa a diálogos, voz en off, música y efectos de sonido con relación a sus códigos de tiempo, los personajes intervinientes y su asignación de color, en la redacción de los subtítulos para las personas con discapacidad auditiva.
- e) Elaborar los subtítulos de la obra audiovisual o espectáculo en vivo, utilizando técnicas de mecanografía, estenotipia, reconocimiento de voz, o rehablado, adaptándolos a los parámetros de visualización y velocidad de lectura para su adecuada integración y sincronización en el producto final, conforme a la normativa técnica vigente.
- f) Verificar la adecuación del texto del guion audiodescriptivo a la obra audiovisual o espectáculo en vivo, para asegurar la comprensión de la misma por las personas ciegas y con discapacidad visual, conforme a la normativa vigente.

LAS ACCIONES DESARROLLADAS EN EL MARCO DE ESTA ACTUACIÓN ESTÁN FINANCIADAS POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

- g) Verificar la redacción y adecuación del subtítulo a la obra audiovisual o espectáculo en vivo, para asegurar la comprensión de la misma por las personas con discapacidad auditiva, conforme a la normativa vigente.
- j) Cumplir la legislación vigente que regula la normativa de los medios de comunicación audiovisual y de la accesibilidad universal.
- k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- m) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientela y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- p) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

### 3. Objetivos generales

La formación del módulo contribuye a alcanzar los Objetivos generales **b)**, d), i), **j)**, **k)**, l), n), ñ), **o)**, **s)**, **t)**, **u)**, v), w), x), y y):

**b) Evaluar la viabilidad de proyectos de guiones audiodescriptivos, analizando las características técnicas de los géneros audiovisuales y espectáculos en vivo y las necesidades de las personas ciegas y con discapacidad visual.**

d) Identificar y aplicar estrategias y soluciones tecnológicas para la producción, comprensión y organización de discursos orales y textos escritos, así como ser capaz de detectar errores tanto en el discurso propio como ajeno.

i) Elaborar resúmenes y sinopsis de secuencias y escenas de la obra audiovisual o espectáculo, analizando sus aspectos artísticos y narrativos.

j) Analizar obras audiovisuales grabadas y espectáculos en vivo, valorando las duraciones y condiciones de los huecos del mensaje sonoro (bocadillos) para la redacción del guion de audiodescripción.

k) Redactar guiones de audiodescripción valorando estilos artísticos, géneros audiovisuales y espectáculos en vivo, para facilitar la comprensión del mensaje por las personas con discapacidad visual.

l) Analizar productos audiovisuales grabados o en directo, detectando los intervalos en los que insertar la información relativa a la presencia de diálogos, voz en off, música y efectos sonoros, y previendo la legibilidad de los subtítulos sobre el fondo de la imagen.

n) Analizar mensajes sonoros de productos audiovisuales y espectáculos grabados o en directo, para elaborar los textos de los subtítulos para las personas sordas y con discapacidad auditiva.

ñ) Redactar subtítulos de obras audiovisuales grabadas y espectáculos en vivo, manteniendo la integridad del mensaje sonoro y adecuándolos a los parámetros de visualización, sincronización y velocidad de lectura de los posibles usuarios, y al ritmo narrativo del producto final.

o) Evaluar la adecuación de guiones audiodescriptivos con los códigos de tiempo establecidos, el desarrollo de la obra o espectáculo en vivo.

s) Realizar locuciones de guiones audiodescriptivos en directo y grabados, adaptando el ritmo y la entonación al desarrollo de la obra audiovisual o espectáculo en vivo.

t) Evaluar y supervisar obras audiovisuales audiodescritas, considerando aspectos de inteligibilidad acústica y de comprensión del mensaje sonoro, así como el encargo de la clientela.

u) Analizar las características de interacción y audionavegación de productos audiovisuales, facilitando la accesibilidad del destinatario final.

v) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

w) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

x) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

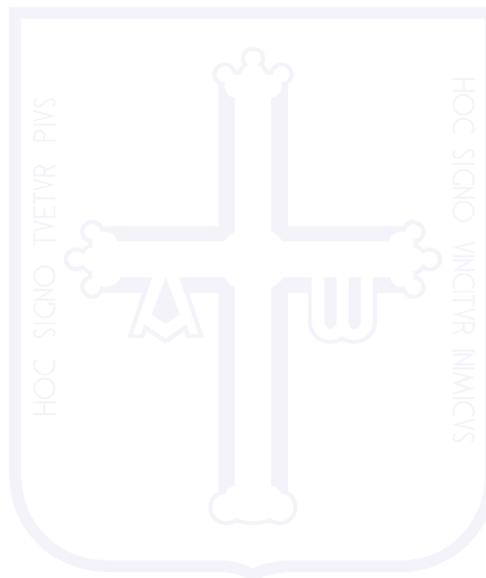
y) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

**Objetivos Generales** a los que alude del *Real Decreto 94/2019, de 1 de marzo, por el que se establece el Curso de especialización en audiodescripción y subtitulación y se fijan los aspectos básicos del currículo, pero que nada tienen que ver con el módulo formativo que nos ocupa.*

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU

#### 4. Relación de unidades

Nº	Unidad didáctica	H.	Resultados de aprendizaje				
			1161 – Luminotecnia				
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
0	Presentación y Evaluación Inicial	2					
1	Evaluación de proyectos de elaboración de subtítulos	14	x				
2	Elaboración de la documentación previa de productos audiovisuales y espectáculos en vivo	14		x			
3	Redacción de subtítulos de obras audiovisuales grabadas	14			x		
4	Emisión y lanzamiento de subtítulos en espectáculos en vivo	14				x	
5	Evaluación de la adecuación de los subtítulos integrados en el producto final a las normas técnicas vigentes	12					x
		70					



## 5. Desarrollo de las unidades didácticas

Nº	Unidad didáctica	H.
0	Presentación y Evaluación Inicial	2
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo
	<i>En esta Unidad Didáctica se pretende informar, motivar y centrar al alumnado en el módulo que va a cursar, por lo tanto, no procede una evaluación de contenidos pudiéndose, por otro lado, aprovechar la ocasión para detectar su nivel actitudinal.</i>	
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos del módulo</li> <li>• Otros módulos del Ciclo Formativo.</li> <li>• Programación del módulo.</li> <li>• Instalaciones y medios de los que se va a disponer para desarrollar las actividades del módulo.</li> <li>• Normas de seguridad e higiene en el uso de instalaciones y medios técnicos.</li> <li>• Normas para el desarrollo de las actividades de enseñanza- aprendizaje.</li> <li>• Rol profesional al que está asociado el módulo: competencias profesionales, capacidades profesionales, evolución.</li> <li>• Entorno profesional.</li> </ul>		
Actividades		
1	Introducción al Módulo Formativo	1 h.
Se explicará la programación y la metodología durante el curso.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
— Exponer las <i>líneas maestras</i> de la programación didáctica del módulo de Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales: Objetivos Generales, Competencias, Secuenciación de UUT, Metodología y Evaluación.	— Preguntar al profesor por aquellas cuestiones que no le hayan quedado claras y/o detalles que considere relevantes y no se hayan abordado durante la exposición.	
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
— Ordenador — Conexión a Internet — Herramientas Office365 — Campus de Educastur (Moodle)		
2	Cuestionario de Evaluación Inicial	1 h.
Evaluación inicial sobre conocimientos previos, recursos e intereses. Esta actividad podría desarrollarse de modo no presencial.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
— Diseñar el Cuestionario de Evaluación Inicial.	— Responder a las preguntas del cuestionario.	— Respuestas del alumnado para detectar los conocimientos previos y sobre los cuales diseñar la Programación Didáctica del módulo RMPA.

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU

Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Estaciones de Trabajo</li> <li>— Conexión a Internet</li> <li>— Herramientas Office365</li> <li>— Campus de Educastur (Moodle)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionario.</li> </ul>

Nº	Unidad didáctica	H.	
1	Evaluación de proyectos de elaboración de subtítulos	14	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
1	Evalúa la viabilidad de proyectos de elaboración de subtítulos, analizando las características técnicas del material audiovisual grabado, espectáculo en vivo y evento, las necesidades del destinatario y la normativa aplicable.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PP1	Pruebas Prácticas	70%	
CP1	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	20%	
A1	Autoevaluación	10%	
G1	Gamificación	+0,5	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
1	Se ha verificado la calidad de vídeo y audio del material de preparación grabado, adaptando en su caso el código de tiempos.	PP1	
1	Se han verificado la lista de diálogos, “cue list” y efectos de sonido, y su correlación con el código de tiempos.	PP1	
1	Se ha dispuesto el contenido audiovisual del producto en el formato para trabajar adecuadamente teniendo en cuenta las características de tamaño, calidad, relación de aspecto (4/3, 16/9, 16/9 Letterbox) y soporte.	PP1	X
1	Se ha analizado el contenido y el entorno sonoro del producto audiovisual (grabado o directo) que se va a elaborar teniendo en cuenta las posibilidades de adecuación a la norma de subtitulación.	PP1, CP1	X
1	Se han valorado las necesidades de las personas sordas y con discapacidad auditiva, teniéndolas en cuenta en la elaboración de proyectos de subtitulación.	PP1, CP1, A1	X
1	Se han analizado las etapas y procesos de la elaboración de subtítulos, así como las funciones de las personas que intervienen, seleccionando la técnica que se va a emplear (rehablado, subtitulación escrita, estenotipia, reconocimiento de voz, entre otros).	PP1, CP1, A1	X
1	Se han identificado las características del futuro escenario de reproducción en directo (TV, teatro, congresos, entre otros).	PP1, CP1, A1	X
1	Se han elaborado informes de viabilidad técnica aplicados a proyectos de subtitulación.	PP1, CP1	X
Contenidos			
Evaluación de proyectos de elaboración de subtítulos:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de las características técnicas de productos audiovisuales grabados para subtitulación.</li> </ul>			

LAS ACCIONES DESARROLLADAS EN EL MARCO DE ESTA ACTUACIÓN ESTÁN FINANCIADAS POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de las características técnicas de espectáculos en vivo para subtitulación.</li> <li>• Necesidades de las personas sordas y con discapacidad auditiva en relación con el acceso a la información.</li> <li>• Etapas y procesos de la elaboración de subtítulos.</li> <li>• Funciones de los profesionales intervinientes en la elaboración de subtítulos.</li> <li>• Características de las técnicas de subtitulación: escrita, reablado, estenotipia, reconocimiento de voz.</li> <li>• Elaboración de informes de viabilidad de proyectos de subtitulación.</li> </ul>		
Actividades		
1	Pruebas Prácticas	11 h.
<p>El alumnado deberá preparar el subtulado de una pieza audiovisual, en la que deberá aplicar los contenidos conceptuales trabajados en la presente Unidad Didáctica, atendiendo a las diferentes características que definen un proyecto de subtulado y las indicaciones que se precisen.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Seleccionar las piezas audiovisuales para subtítular.</li> <li>-Evaluar el trabajo presentado por el alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Planificar el trabajo de subtitulación.</li> <li>-Manejar el software de subtulado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Archivos de subtulado, en el formato requerido.</li> <li>-Audiovisuales subtulados.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subtitle Edit.</li> <li>- Reproductor VLC.</li> <li>- DaVinci Resolve.</li> <li>- Shutter Encoder.</li> <li>- Aulas Virtuales (Taller).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>
2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	2 h.
<p>Además de la subtitulación de obras audiovisuales, se plantea como un método para aprender la observación analítica de los productos presentados por otros compañeros del grupo/clase. Para ello, esta evaluación no será libre y arbitraria, sino que se emplearán los mismos instrumentos que el profesor: rúbricas y/o guías de evaluación. En este sentido, la herramienta Taller de Aulas Virtuales será determinante.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseñar los instrumentos de evaluación, así como habilitar su posterior utilización para el alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Revisar y evaluar el trabajo de otros compañeros de clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad Taller, de Aulas Virtuales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>
3	Autoevaluación	1 h.
<p>El alumnado realizará un cuestionario con preguntas relacionadas con la Unidad Didáctica vigente. La diferencia con una prueba objetiva de conocimientos normal (examen), es que no tiene un número determinado de oportunidades y no se ha de realizar en una fecha y hora establecida. Es decir, el alumnado ha de tener la suficiente madurez para realizar la Autoevaluación cuando éste se considere apto para afrontarlo y sin límite de oportunidades. Lógicamente, se recomienda su realización, tras realizar las actividades anteriormente enunciadas. Estos</p>		

cuestionarios podrán evaluar tanto contenidos teóricos como aspectos relacionados con la práctica formativa.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios de evaluación sobre aspectos teórico-prácticos.</li> <li>— Evaluar los cuestionarios.</li> <li>— Resolver las dudas que suscite la lectura de los diferentes apartados de la Unidad Didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cumplimentar los cuestionarios de Autoevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios de Evaluación.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Ordenador</li> <li>2. Conexión a Internet</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Cuestionarios (Moodle).</li> </ul>

4	Gamificación	1 h.
<p><b>Opcionalmente</b>, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas.</li> <li>— Velar por la protección de datos del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados, e incluso en la Autoevaluación.</li> <li>— Responder a las preguntas formuladas por el sistema.</li> <li>— Participa en alguna actividad propuesta por el profesorado.</li> </ul>	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba de Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle)</li> <li>— Otras actividades gamificadas.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet.</li> <li>— Ordenador para el profesor.</li> <li>— Proyector.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>— Kahoot!</li> <li>— Flippity</li> <li>— Plickers</li> <li>— Quizizz</li> </ul>

Nº	Unidad didáctica	H.	
2	Elaboración de la documentación previa de productos audiovisuales y espectáculos en vivo	14	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
2	Elabora la documentación previa relativa a diálogos, voz en off, música y efectos de sonido de productos audiovisuales y espectáculos en vivo, analizando la intencionalidad del mensaje, el lenguaje empleado y la adecuación a la velocidad de lectura y a la normativa de subtitulación.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PP2	Pruebas prácticas	70%	
CP2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	20%	
A2	Autoevaluación	10%	
G2	Gamificación	+0,5	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
2	Se ha comprobado el guion y comparado su contenido con el producto audiovisual grabado efectuando las correcciones necesarias.	PP2, CP2	
2	Se ha analizado el contenido del libreto o guion del espectáculo en vivo identificando los momentos en los que se integrarán los subtítulos de los diálogos, música y canciones.	PP2, CP2	X
2	Se han volcado los diálogos al software de subtitulado o, en su caso, se han transcrito directamente valorando la necesaria velocidad de lectura en pantalla.	PP2	X
2	Se ha analizado el lenguaje empleado en los diálogos y la intencionalidad del mensaje del producto a subtitular.	CP2	
2	Se ha elaborado una lista de los personajes principales y secundarios, asignándoles colores para su identificación visual en el producto final, previendo su legibilidad con las luminancias y tonalidades de la imagen.	PP2	X
2	Se ha listado la voz en off, música y efectos de sonidos con respecto al código de tiempos para su subtitulación.	PP2	X
2	Se ha recopilado información adicional para incluir en el producto final que se va a subtitular de acuerdo con los resultados del visionado rápido efectuado.	PP2, CP2	
2	Se han relacionado las necesidades de los usuarios finales con el tratamiento aplicado para subtitulación estándar o para discapacidad auditiva.	PP2, CP2, A2	X
2	Se han identificado las características del producto final que se va a obtener (DCP, programa de TV en directo, obra teatral, congreso, soportes de almacenamiento de contenido audiovisual, Youtube, entre otros).	PP2, CP2, A2	X
Contenidos			
Elaboración de la documentación previa de productos audiovisuales y espectáculos en vivo: <ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis de guiones de productos audiovisuales y de espectáculos en vivo.</li> <li>Formatos y características del producto final.</li> </ul>			

- Elementos intervinientes en la banda sonora de un audiovisual. Diálogos, voz en off, canciones, música y efectos de sonido.
- Volcado de diálogos mediante software de subtitulación.
- Aplicación de la normativa técnica vigente de subtitulación.
- Características de la percepción y lectura de subtítulos.
- Subtitulación estándar y subtitulación para accesibilidad.
- Análisis de las características del lenguaje empleado y de la intencionalidad de los diálogos en productos audiovisuales y espectáculos en vivo.
- Elaboración de listados de personajes y asignación de colores.
- Legibilidad de los colores según el fondo de la imagen.
- Recopilación de información adicional del producto: temática, obras de la dirección, y otra.

Actividades

1	Pruebas Prácticas	11 h.
El alumnado deberá preparar el subtulado de una pieza audiovisual, en la que deberá aplicar los contenidos conceptuales trabajados en la presente Unidad Didáctica, atendiendo a las diferentes características que definen un proyecto de subtulado y las indicaciones que se precisen.		
Tareas del profesor		Tareas del alumnado
-Seleccionar las piezas audiovisuales para subtitar. -Evaluar el trabajo presentado por el alumnado.		-Planificar el trabajo de subtitulación. -Manejar el software de subtulado.
		-Archivos de subtulado, en el formato requerido. -Audiovisuales subtulados.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
- Subtitle Edit. - Procesador de Texto (MS Word o Write). - DaVinci Resolve. - Shutter Encoder. - Aulas Virtuales (Taller).		- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.

2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	2 h.
Además de la subtitulación de obras audiovisuales, se plantea como un método para aprender la observación analítica de los productos presentados por otros compañeros del grupo/clase. Para ello, esta evaluación no será libre y arbitraria, sino que se emplearán los mismos instrumentos que el profesor: rúbricas y/o guías de evaluación. En este sentido, la herramienta Taller de Aulas Virtuales será determinante.		
Tareas del profesor		Tareas del alumnado
-Diseñar los instrumentos de evaluación, así como habilitar su posterior utilización para el alumnado.		-Revisar y evaluar el trabajo de otros compañeros de clase.
		- Rúbricas y/o Guías de Evaluación.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
- Actividad Taller, de Aulas Virtuales.		- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.

3	Autoevaluación	1 h.
El alumnado realizará un cuestionario con preguntas relacionadas con la Unidad Didáctica vigente. La diferencia con una prueba objetiva de conocimientos normal (examen), es que no tiene un número determinado de oportunidades y no se ha de realizar en una fecha y hora establecida. Es decir, el		

alumnado ha de tener la suficiente madurez para realizar la Autoevaluación cuando éste se considere apto para afrontarlo y sin límite de oportunidades.  
Lógicamente, se recomienda su realización, tras realizar las actividades anteriormente enunciadas. Estos cuestionarios podrán evaluar tanto contenidos teóricos como aspectos relacionados con la práctica formativa.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios de evaluación sobre aspectos teórico-prácticos.</li> <li>— Evaluar los cuestionarios.</li> <li>— Resolver las dudas que suscite la lectura de los diferentes apartados de la Unidad Didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cumplimentar los cuestionarios de Autoevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios de Evaluación.</li> </ul>
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenador</li> <li>— Conexión a Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios (Moodle).</li> </ul>	

4	Gamificación	1 h.
<p><b>Opcionalmente</b>, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas.</li> <li>— Velar por la protección de datos del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados, e incluso en la Autoevaluación.</li> <li>— Responder a las preguntas formuladas por el sistema.</li> <li>— Participa en alguna actividad propuesta por el profesorado.</li> </ul>	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba de Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle)</li> <li>— Otras actividades gamificadas.</li> </ul>
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet.</li> <li>— Ordenador para el profesor.</li> <li>— Proyector.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Kahoot!</li> <li>— Flippity</li> <li>— Plickers</li> <li>— Quizizz</li> </ul>	

Nº	Unidad didáctica	H.	
3	Redacción de subtítulos de obras audiovisuales grabadas	14	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
3	Redacta subtítulos de obras audiovisuales grabadas, analizando la integridad del mensaje sonoro y adecuándolo a los parámetros de visualización y al ritmo narrativo del producto final.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PP3	Pruebas prácticas	70%	
CP3	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	20%	
A3	Autoevaluación	10%	
G3	Gamificación	+0,5	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
3	Se ha creado el texto de las unidades de subtítulo con código de tiempos de entrada y salida, aplicando software de subtitulación.	PP3	X
3	Se han adaptado las unidades de subtítulo en base a las necesidades del destinatario final.	PP3	X
3	Se ha asignado a cada unidad de subtítulo las características visuales de formato necesarias (posición, color, etiquetas, entre otras) dependiendo de las características de la imagen.	PP3, CP3, A3	X
3	Se han transcrito adecuadamente los discursos orales, con coherencia y corrección lingüística.	PP3, CP3, A3	X
3	Se han transcrito con corrección ortográfica y gramatical los subtítulos de diálogos, música y efectos sonoros aplicando las normas técnicas de subtítulo para personas con discapacidad auditiva y empleando técnicas y tecnologías de mecanografía, estenotipia, tecnologías de reconocimiento de voz, reablabo u otras herramientas de gestión de subtitulación.	PP3, CP3, A3	X
3	Se han sincronizado los subtítulos con los diálogos de los personajes, música y efectos de sonido, conforme a los requisitos de la normativa vigente.	PP3, CP3	X
3	Se ha sincronizado el fichero de subtítulos con el código de tiempos del producto audiovisual.	PP3	X
3	Se ha adaptado el texto de los subtítulos a las condiciones de lectura respetando el habla específica de los personajes, la inteligibilidad del texto, la intencionalidad de la obra audiovisual y su ritmo narrativo.	PP3, CP3, A3	X
3	Se ha verificado el cumplimiento de la normativa técnica vigente y los parámetros de calidad del subtítulo.	CP3, A3	X
Contenidos			
Redacción de subtítulos de obras audiovisuales grabadas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Creación y adaptación del texto de los subtítulos a las condiciones de la imagen y del usuario final.</li> <li>Creación del formato definitivo de cada subtítulo según las características de la imagen.</li> <li>Redacción de los subtítulos aplicando técnicas de mecanografía, estenotipia, reablabo,</li> </ul>			

<p>tecnologías de reconocimiento de voz y otras herramientas de generación de subtítulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacción de los subtítulos respetando la literalidad del mensaje hablado.</li> <li>• Redacción de los subtítulos aplicando reglas ortográficas y gramaticales, y respetando el habla, el mensaje y el contexto sonoro de la obra audiovisual. Excepciones según inteligibilidad del texto.</li> <li>• Sincronización de los textos de los subtítulos con el desarrollo de la obra audiovisual y con el código de tiempos.</li> </ul>		
Actividades		
1	Pruebas Prácticas	11 h.
<p>El alumnado deberá preparar el subtulado de una pieza audiovisual, en la que deberá aplicar los contenidos conceptuales trabajados en la presente Unidad Didáctica, atendiendo a las diferentes características que definen un proyecto de subtulado y las indicaciones que se precisen.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<p>-Seleccionar las piezas audiovisuales para subtitular. -Evaluar el trabajo presentado por el alumnado.</p>	<p>-Planificar el trabajo de subtitulación. -Manejar el software de subtitulado.</p>	<p>-Archivos de subtulado, en el formato requerido. -Audiovisuales subtitulados.</p>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subtitle Edit.</li> <li>- Reproductor VLC.</li> <li>- OBS.</li> <li>- Aulas Virtuales (Taller).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>
2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	2 h.
<p>Además de la subtitulación de obras audiovisuales, se plantea como un método para aprender la observación analítica de los productos presentados por otros compañeros del grupo/clase. Para ello, esta evaluación no será libre y arbitraria, sino que se emplearán los mismos instrumentos que el profesor: rúbricas y/o guías de evaluación. En este sentido, la herramienta Taller de Aulas Virtuales será determinante.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<p>-Diseñar los instrumentos de evaluación, así como habilitar su posterior utilización para el alumnado.</p>	<p>-Revisar y evaluar el trabajo de otros compañeros de clase.</p>	<p>- Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</p>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad Taller, de Aulas Virtuales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>
3	Autoevaluación	1 h.
<p>El alumnado realizará un cuestionario con preguntas relacionadas con la Unidad Didáctica vigente. La diferencia con una prueba objetiva de conocimientos normal (examen), es que no tiene un número determinado de oportunidades y no se ha de realizar en una fecha y hora establecida. Es decir, el alumnado ha de tener la suficiente madurez para realizar la Autoevaluación cuando éste se considere apto para afrontarlo y sin límite de oportunidades. Lógicamente, se recomienda su realización, tras realizar las actividades anteriormente enunciadas. Estos cuestionarios podrán evaluar tanto contenidos teóricos como aspectos relacionados con la práctica formativa.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU

<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios de evaluación sobre aspectos teórico-prácticos.</li> <li>— Evaluar los cuestionarios.</li> <li>— Resolver las dudas que suscite la lectura de los diferentes apartados de la Unidad Didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cumplimentar los cuestionarios de Autoevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios de Evaluación.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenador</li> <li>— Conexión a Internet</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios (Moodle).</li> </ul>

4	Gamificación	1 h.
<p><b>Opcionalmente</b>, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas.</li> <li>— Velar por la protección de datos del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados, e incluso en la Autoevaluación.</li> <li>— Responder a las preguntas formuladas por el sistema.</li> <li>— Participa en alguna actividad propuesta por el profesorado.</li> </ul>	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba de Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle)</li> <li>— Otras actividades gamificadas.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet.</li> <li>— Ordenador para el profesor.</li> <li>— Proyector.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>— Kahoot!</li> <li>— Flippity</li> <li>— Plickers</li> <li>— Quizizz</li> </ul>

Nº	Unidad didáctica	H.	
4	Emisión y lanzamiento de subtítulos en espectáculos en vivo	14	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
4	Emite y lanza subtítulos de espectáculos en vivo y eventos, aplicando técnicas de reablado o estenotipia y respondiendo a las contingencias producidas durante el transcurso del espectáculo o evento.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PP4	Pruebas prácticas	70%	
CP4	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	20%	
A4	Autoevaluación	10%	
G4	Gamificación	+0,5	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
4	Se ha determinado el número de subtituladores y cabinas u otros recursos necesarios según las características del espectáculo en vivo y el desarrollo de los ensayos.	PP4	X
4	Se ha verificado la disponibilidad de los equipos que van a ser usados y de todas las necesidades técnicas.	PP4	X
4	Se ha subtitulado en directo el espectáculo en vivo, aplicando la técnica de reablado o estenotipia a las condiciones de desarrollo del evento.	PP4	
4	Se ha realizado el fichero de subtitulado completo para su reproducción en semidirecto, aplicando software específico de subtitulado en directo.	PP4, CP4	X
4	Se han verificado las pruebas técnicas de integración y montaje para el lanzado en directo según el desarrollo de los ensayos.	PP4, CP4	X
4	Se ha realizado en directo la sincronización manual o asistida del fichero de subtitulado, mediante la escucha activa efectuada durante el desarrollo del espectáculo en directo.	PP4	X
4	Se ha realizado la evaluación de la subtitulación en directo para su aplicación en futuras actuaciones.	PP4, CP4	
Contenidos			
<p>Emisión y lanzamiento de subtítulos en espectáculos en vivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinación de recursos humanos y materiales para el lanzamiento de espectáculos en vivo.</li> <li>• Verificación de la disponibilidad de los equipos de subtitulación en directo.</li> <li>• Reablado en directo o estenotipia de subtítulos en espectáculos en vivo y eventos. Clips de audio pregrabados. Retardos. Fidelidad y cantidad de información que se va a transmitir.</li> <li>• Pruebas técnicas y ensayos para el lanzamiento de subtítulos en directo. Acomodación de los subtítulos a la velocidad de lectura del destinatario.</li> <li>• Sincronización manual o asistida de subtítulos. Subtítulos lanzados. Subtítulos reablados en directo. Software específico de subtitulado en directo. Respuesta a las contingencias.</li> <li>• Evaluación de la subtitulación del espectáculo. Mejora.</li> </ul>			
Actividades			
1	Pruebas Prácticas		11 h.
El alumnado deberá preparar el subtitulado de una pieza audiovisual, en la que deberá aplicar los contenidos conceptuales trabajados en la presente Unidad Didáctica, atendiendo a las diferentes			

características que definen un proyecto de subtítulo y las indicaciones que se precisen.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
-Seleccionar las piezas audiovisuales para subtítulo. -Evaluar el trabajo presentado por el alumnado.	-Planificar el trabajo de subtítulo. -Manejar el software de subtítulo.	-Archivos de subtítulo, en el formato requerido. -Audiovisuales subtítulados.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Subtítulos.</li> <li>- Qstit.</li> <li>- Aulas Virtuales (Taller).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>

2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	2 h.
<p>Además de la subtítulo de obras audiovisuales, se plantea como un método para aprender la observación analítica de los productos presentados por otros compañeros del grupo/clase. Para ello, esta evaluación no será libre y arbitraria, sino que se emplearán los mismos instrumentos que el profesor: rúbricas y/o guías de evaluación. En este sentido, la herramienta Taller de Aulas Virtuales será determinante.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
-Diseñar los instrumentos de evaluación, así como habilitar su posterior utilización para el alumnado.	-Revisar y evaluar el trabajo de otros compañeros de clase.	- Rúbricas y/o Guías de Evaluación.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad Taller, de Aulas Virtuales.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.</li> </ul>

3	Autoevaluación	1 h.
<p>El alumnado realizará un cuestionario con preguntas relacionadas con la Unidad Didáctica vigente. La diferencia con una prueba objetiva de conocimientos normal (examen), es que no tiene un número determinado de oportunidades y no se ha de realizar en una fecha y hora establecida. Es decir, el alumnado ha de tener la suficiente madurez para realizar la Autoevaluación cuando éste se considere apto para afrontarlo y sin límite de oportunidades. Lógicamente, se recomienda su realización, tras realizar las actividades anteriormente enunciadas. Estos cuestionarios podrán evaluar tanto contenidos teóricos como aspectos relacionados con la práctica formativa.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios de evaluación sobre aspectos teórico-prácticos.</li> <li>— Evaluar los cuestionarios.</li> <li>— Resolver las dudas que suscite la lectura de los diferentes apartados de la Unidad Didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cumplimentar los cuestionarios de Autoevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios de Evaluación.</li> </ul>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenador</li> <li>— Conexión a Internet</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios (Moodle).</li> </ul>

4	Gamificación	1 h.
<p><b>Opcionalmente</b>, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas.</li> <li>— Velar por la protección de datos del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados, e incluso en la Autoevaluación.</li> <li>— Responder a las preguntas formuladas por el sistema.</li> <li>— Participa en alguna actividad propuesta por el profesorado.</li> </ul>	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba de Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle)</li> <li>— Otras actividades gamificadas.</li> </ul>
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet.</li> <li>— Ordenador para el profesor.</li> <li>— Proyector.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Kahoot!</li> <li>— Flippity</li> <li>— Plickers</li> <li>— Quizizz</li> </ul>	

Nº	Unidad didáctica	H.	
5	Evaluación de la adecuación de los subtítulos integrados en el producto final a las normas técnicas vigentes	12	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
5	Evalúa la comprensión de los subtítulos integrados en el producto final, analizando las características perceptivas de las personas sordas y con discapacidad auditiva y valorando la adecuación sintáctica y ortográfica del mensaje.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
PP5	Pruebas prácticas	70%	
CP5	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	20%	
A5	Autoevaluación	10%	
G5	Gamificación	+0,5	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
5	Se ha revisado el fichero de subtítulo, corrigiendo posibles errores de texto, habla, adaptación, código de tiempos, y tiempo de permanencia, entre otros.	PP5	X
5	Se ha realizado el control de calidad de los programas subtítulos de televisión, películas y espectáculos en vivo, valorando el porcentaje de precisión y la cantidad de información transmitida y elaborando un informe para la mejora de futuros productos.	CP5	X
5	Se ha comprobado que el número de líneas y caracteres que emplea cada subtítulo se ajusta a las condiciones de percepción que establece la norma de subtitulación, facilitando la lectura.	PP5, CP5	X
5	Se ha verificado el adecuado contraste de colores entre caracteres y contorno o caja, así como la diferencia establecida de coordenadas de colores entre personajes.	PP5	
5	Se ha verificado que la asignación de líneas de texto distintas para cada personaje y la velocidad de exposición del texto en la pantalla sigue el ritmo del producto audiovisual o espectáculo.	PP5, CP5	X
5	Se ha verificado la adecuada posición del subtítulo de efectos sonoros en la pantalla.	PP5, CP5	X
5	Se ha verificado la adecuada sincronía del subtítulo con el movimiento de los labios de los personajes y con los cambios de plano, minimizando retardos.	PP5, CP5, A5	X
5	Se ha comprobado que los subtítulos de la música describen el tipo, identificación de la pieza y la sensación que se quiere transmitir, y eventualmente la letra en el caso de ser relevante para la comprensión de la misma.	PP5, CP5	X
5	Se han cumplido en los subtítulos las indicaciones de la normativa técnica vigente de subtitulación.	PP5, CP5, A5	X
Contenidos			
Evaluación de la adecuación de los subtítulos integrados en el producto final a las normas técnicas			

vigentes:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrección de errores del fichero de subtitulado.</li> <li>• Control de calidad de programas subtitulados de televisión, películas y espectáculos en vivo. Precisión. Cantidad de información. Porcentaje. Elaboración de Informes.</li> <li>• Comprobación de formatos del texto, posición y contraste según la norma de subtitulación.</li> <li>• Verificación de la velocidad y permanencia del texto como elementos facilitadores de la lectura.</li> <li>• Corrección de la sincronía del fichero de subtitulación con el movimiento labial de los personajes y cambio de planos.</li> <li>• Verificación de la descripción, conforme a la normativa técnica vigente, de las canciones, la música, efectos sonoros y elementos suprasegmentales.</li> </ul>		
Actividades		
1	Pruebas Prácticas	9 h.
El alumnado deberá preparar el subtitulado de una pieza audiovisual, en la que deberá aplicar los contenidos conceptuales trabajados en la presente Unidad Didáctica, atendiendo a las diferentes características que definen un proyecto de subtitulado y las indicaciones que se precisen.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
-Seleccionar las piezas audiovisuales para subtitular. -Evaluar el trabajo presentado por el alumnado.	-Planificar el trabajo de subtitulación. -Manejar el software de subtitulado.	-Archivos de subtitulado, en el formato requerido. -Audiovisuales subtitulados.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
- Subtitle Edit. - Reproductor VLC. - DaVinci Resolve. - Shutter Encoder. - Aulas Virtuales (Taller).	- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.	
2	CoEvaluación de las Pruebas Prácticas	2 h.
Además de la subtitulación de obras audiovisuales, se plantea como un método para aprender la observación analítica de los productos presentados por otros compañeros del grupo/clase. Para ello, esta evaluación no será libre y arbitraria, sino que se emplearán los mismos instrumentos que el profesor: rúbricas y/o guías de evaluación. En este sentido, la herramienta Taller de Aulas Virtuales será determinante.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
-Diseñar los instrumentos de evaluación, así como habilitar su posterior utilización para el alumnado.	-Revisar y evaluar el trabajo de otros compañeros de clase.	- Rúbricas y/o Guías de Evaluación.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
- Actividad Taller, de Aulas Virtuales.	- Evaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.	
3	Autoevaluación	1 h.
El alumnado realizará un cuestionario con preguntas relacionadas con la Unidad Didáctica vigente. La diferencia con una prueba objetiva de conocimientos normal (examen), es que no tiene un número determinado de oportunidades y no se ha de realizar en una fecha y hora establecida. Es decir, el alumnado ha de tener la suficiente madurez para realizar la Autoevaluación cuando éste se considere apto		

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU

para afrontarlo y sin límite de oportunidades. Lógicamente, se recomienda su realización, tras realizar las actividades anteriormente enunciadas. Estos cuestionarios podrán evaluar tanto contenidos teóricos como aspectos relacionados con la práctica formativa.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios de evaluación sobre aspectos teórico-prácticos.</li> <li>— Evaluar los cuestionarios.</li> <li>— Resolver las dudas que suscite la lectura de los diferentes apartados de la Unidad Didáctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cumplimentar los cuestionarios de Autoevaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios de Evaluación.</li> </ul>
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenador</li> <li>— Conexión a Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Cuestionarios (Moodle).</li> </ul>	

4	Gamificación	1 h.
<p><b>Opcionalmente</b>, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas.</li> <li>— Velar por la protección de datos del alumnado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados, e incluso en la Autoevaluación.</li> <li>— Responder a las preguntas formuladas por el sistema.</li> <li>— Participa en alguna actividad propuesta por el profesorado.</li> </ul>	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba de Autoevaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle)</li> <li>— Otras actividades gamificadas.</li> </ul>
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>— Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet.</li> <li>— Ordenador para el profesor.</li> <li>— Proyector.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Kahoot!</li> <li>— Flippity</li> <li>— Plickers</li> <li>— Quizizz</li> </ul>	

## 6. Metodología

### a. Orientaciones pedagógicas.

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar las funciones de planificar y elaborar proyectos de subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.

Las funciones de planificar y elaborar proyectos de subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo incluyen aspectos tales como:

- Desarrollar las habilidades lingüísticas necesarias para las tareas a desempeñar en el ámbito del subtítulo.
- Realizar estudios de viabilidad de proyectos de subtítulos.
- Redactar subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.
- Verificar subtítulos de obras audiovisuales y espectáculos en vivo.

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:

- La aplicación de la planificación de proyectos de subtítulos según los tipos de productos.
- La empatía y comprensión de las necesidades de las personas sordas o con discapacidad auditiva frente a los mensajes y productos audiovisuales.
- La elaboración de los subtítulos facilitando la comprensión de los diálogos, sonido, música y canciones por parte de los destinatarios.
- La aplicación de la normativa técnica vigente de subtítulos.

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

Para cada unidad didáctica, se realizará la introducción teórica del tema y posteriormente se procederá a la aplicación de los contenidos a través de prácticas planteadas al efecto. Se realizará siempre, y en función de los medios disponibles, una demostración del contenido práctico a desarrollar, exhibiendo ejemplos concretos y proponiendo otros sobre los que trabajar, apoyando siempre la originalidad, las ideas de calidad y la participación en clase. En este sentido se distinguen varios tipos de actividades individuales, en grupo o para toda la clase. Se desarrollarán dos tipos de ejercicios: las llamadas prácticas donde se trabajarán varios puntos desde el análisis a la consecución de objetivos dependiendo de la unidad a la que pertenezca, y las actividades, ejercicios cortos diarios de un solo punto a realizar y entregar en el momento.

Las prácticas desarrollarán la adquisición de los resultados de aprendizaje y las actividades criterios de evaluación concretos y elementos para conseguir precisamente ese objetivo final.

Se intentará aplicar un aprendizaje activo y participativo, que será seguido y supervisado por el profesorado favoreciendo la adquisición de resultados a través de proyectos en los que se desarrolle el diálogo y la participación y que redunde en la autonomía y fomente el aprendizaje individual, la organización de la información y la aplicación de conocimientos y habilidades a acciones significativas.

No obstante, y pese a que la UD06. *Evaluación de la adecuación de los subtítulos integrados en el producto final a las normas técnicas vigentes* se centre en el control de calidad de los

*Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU*

productos finales que se generen dentro del módulo que nos ocupa, el alumnado evaluará el trabajo propio y de sus compañeros de clase, a través de la Actividad Taller, de Aulas Virtuales. Se emplea de este modo la CoEvaluación como una forma de aprender, tras el análisis del trabajo propio y ajeno, en la búsqueda de una solución a un mismo problema.

c. Recursos utilizados en general.

Las clases se desarrollarán principalmente dentro del Aula Taller 203 (AT203). El espacio está dotado con suficientes ordenadores para el alumnado del curso de especialización, así como el software (Subtitle Edit, DaVinci Resolve, VLC, Subtivals, Qstit, Web Captioner, OBS, ...) que se empleará para la subtitulación de los diferentes productos audiovisuales y/o escénicos con los que se trabajarán.

d. Recursos que debe aportar el alumno/a.

El alumnado deberá traer consigo unos auriculares personales y, opcionalmente, un pendrive para el almacenamiento de los trabajos realizados. En el primer caso, se recomienda que sean de uso personal por razones de higiene y respeto para el trabajo de los/as demás compañeros/as. Para el almacenamiento de las prácticas los estudiantes utilizarán carpetas alojadas en la nube de la aplicación OneDrive. Este servicio está proporcionado por la Consejería de Educación del Principado de Asturias.

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

No es necesario, puesto que el software con el que trabajaremos en el CIFP CISLAN no lo requiere. El alumnado tan sólo deberá darse de alta en el servicio Office 365 y Aulas Virtuales (Campus - Educastur). Además, el acceso a los diferentes programas y servicios de Office365 está garantizado por un acuerdo establecido entre Microsoft y la propia Consejería de Educación, con lo que no se pondría en peligro la protección de datos del alumnado.

Estas estrategias metodológicas estarán en continua revisión, en función de los resultados obtenidos, el calendario, el número de personas que finalmente integre la clase y los recursos a nuestro alcance. Para todas las actividades propuestas, el profesorado tendrá que asegurarse que:

- El alumnado ha entendido en qué consiste la actividad y bajo qué contenidos se adscribe.
- Los contenidos previos han sido asimilados antes de su aplicación.
- Se han puesto a su disposición todos los recursos disponibles para su realización o se ha dirigido la consecución de los objetivos y recursos.
- La necesidad de evaluar el proceso metodológico en función de los resultados y la consecución de objetivos por si fuera necesario modificarlo en algún aspecto.
- Toda actividad se cerrará con una puesta en común de resultados.

## 7. Procedimiento de calificación

a. Criterios de calificación para la obtención de la nota media

Los aspectos evaluables versarán sobre las actividades prácticas, la auto y co evaluación de las mismas, y la autoevaluación de los contenidos conceptuales.

*Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU*

Como la evaluación es continua, la nota de la evaluación final ordinaria (2ª Evaluación en este curso) será determinante para obtener la calificación final. Ésta será el resultado de hallar la media de las calificaciones obtenidas en cada evaluación parcial. En dicha evaluación, se calificarán los contenidos principales impartidos durante todo el curso, incluyendo los mínimos exigibles. Asimismo, las notas de la 1ª Evaluación tendrán un carácter informativo sobre el progreso del alumnado.

Para superar el módulo, dicha calificación final deberá ser igual o superior a 5. La calificación de las sesiones de evaluación, en virtud del sistema Sauce, será un número entero entre 1 y 10. La nota media que cuente con decimales se redondeará al alza cuando sea igual o superior a 0,5. Es decir, un 5,5 se convierte en un 6.

Al inicio de curso, se informará a través de un documento al alumnado sobre los criterios e instrumentos de evaluación y los criterios de calificación del módulo.

La calificación final será numérica (de 1 a 10) sin cifras decimales y estará distribuida en los siguientes porcentajes:

- **Pruebas Prácticas (70%):**

Se exige asistencia, presentación y entrega en fecha y forma.

Se debe obtener en dichos instrumentos de evaluación una nota igual o superior a 5 para hacer media con el resto de los criterios de calificación.

Para la calificación de este apartado, se tendrá en cuenta:

- En cada una de las tareas propuestas será necesaria una nota igual o superior a 5 sobre 10 puntos para que su evaluación se considere positiva.
- Si se realizan correctamente las actividades propuestas, según el plan previsto en tiempo y forma. Sólo se tendrán en cuenta los trabajos presentados antes de la fecha tope de entrega establecida. En caso de imposibilidad de asistencia ese día, se recomienda presentarlo por medios telemáticos (Moodle), tras consultar previamente al profesorado. Los trabajos no presentados en fecha podrán ir, a criterio del docente y dependiendo de la naturaleza del trabajo, al periodo de recuperación. En el caso de las actividades de clase que no se realicen, a criterio del profesorado y requiriendo estas unas condiciones y un tiempo de ejecución que no se puedan reproducir, tendrán una calificación de 0.
- Si se opera con la habilidad adaptada a su nivel los equipos técnicos, así como el empleo de las técnicas adecuadas para la actividad a realizar.
- Si se trabaja en las tareas de preparación de las actividades, según el plan previsto en tiempo y forma.
- Respeto por las normas de trabajo y comportamiento.
- Respeto a los demás compañeros y sus opiniones.
- Valorar las diferentes funciones de los equipos de trabajo.

Los criterios de calificación específicos se establecerán para cada una de las actividades o trabajos y se utilizará un registro de evaluación/calificación, diseñado con anterioridad.

El alumnado que se incorpore más tarde a la actividad escolar tendrá que examinarse y realizar los mismos trabajos que el resto de alumnado, a ser posible para la primera evaluación parcial.

Las actividades complementarias serán obligatorias y la no asistencia se computará como falta de asistencia en los módulos afectados por su horario (justificada o injustificada). En estos casos se podrá exigir al alumno/a un trabajo en el que se recojan los contenidos que se han trabajado en la actividad.

Las actividades en grupo tendrán una nota individualizada atendiendo, no sólo al resultado, sino también al proceso de elaboración, actitud y capacidad de trabajo en equipo, así como la exposición individual oral en el aula ante el grupo clase cuando la hubiere. Se exigirá una asistencia al 80 % de las horas de dedicación en el aula para ser considerado trabajo en equipo; si la no asistencia a clase supera lo establecido, se penalizará y el profesor podrá proponerle la realización de una tarea de forma individual.

- **CoEvaluación de las Pruebas Prácticas (20%):**

Se exige asistencia, presentación y entrega en fecha y forma.

La actividad de Coevaluación ha de realizarse obligatoriamente por todo el alumnado, incluso si no realizó ninguna entrega de la Prueba Práctica que se encuentre vigente. La razón es que se abre una forma más de aprender, de la que se privaría al alumnado. Igualmente, la Prueba Práctica propuesta no concluye, tras realizar el envío; aún quedaría autoevaluar y coevaluar los productos finales resultantes.

La forma de ponderar esta nota y la anterior procederá del resultado de la Actividad Taller. El envío estará programado para recibir como máximo un 70% y la CoEvaluación tendrá un peso de un 20%.

- **Autoevaluación (10%):**

Se trata de un cuestionario sobre aspectos relacionados con los contenidos conceptuales. La diferencia radica en que la calificación final se obtiene del promedio obtenido en los diferentes intentos que realice el alumnado. Esto intentos son ilimitados.

El alumnado podrá participar en el diseño del mismo, gracias a la actividad Gamificación, en la cual se le pide que formule preguntas que puedan resultar de interés para su posterior incorporación a al cuestionario de Autoevaluación.

El alumnado que no apruebe una evaluación tiene una oportunidad de recuperación en los trimestres posteriores. Así, en el 2º trimestre existe la oportunidad de recuperar el 1º.

b. Evaluación trimestral

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará tomando como referencia las capacidades y criterios de evaluación establecidos para cada módulo profesional.

Los criterios de evaluación establecen el nivel aceptable de consecución de la capacidad correspondiente y, en consecuencia, los resultados mínimos que deben ser alcanzados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dada la evidente interrelación entre los contenidos de los temas del módulo y/o la importancia de la asimilación de los mínimos exigibles de todas las unidades al final del curso, el alumno deberá conocer en cada evaluación los contenidos de las anteriores. Dado que el régimen ordinario de clases lectivas es inferior a 400 horas, se realizará una evaluación parcial y dos finales, la primera de estas últimas justo antes de iniciarse el periodo de FCT.

- **Evaluación inicial.** Al inicio del curso, se realizará una Prueba de Evaluación Inicial para conocer la formación académica previa y los intereses de los alumnos hacia el módulo; tal y como se indica en la Resolución de 18 de junio de 2009, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la organización y evaluación de la Formación Profesional del sistema educativo en el Principado de Asturias, antes del término del primer mes de clase.
- **Evaluación Ordinaria (Evaluación continua)** La evaluación de los módulos profesionales de un Ciclo Formativo será continua, es decir, se realizará durante todo el proceso formativo correspondiente, como indican la Orden 676/93, de 7 de Mayo y la Orden de 14 de Noviembre de 1994.

La evaluación continua conlleva la asistencia al módulo obligatoria, regular y continuada de acuerdo con la normativa aprobada por el centro.

Se deben superar los contenidos que versen sobre conocimientos y habilidades, a lo largo del curso para obtener una calificación positiva (mayor o igual a 5 puntos). Además, a lo largo de las clases se realizarán frecuentes observaciones que permitan comprobar la actitud e interés, grado de participación y trabajo en equipo del alumno.

Resumen de las pruebas realizadas:

	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Octubre	Pruebas Prácticas (70%) Coevaluación Pr. Prácticas (20%)	
Noviembre	Autoevaluación (10%)	
Diciembre	Recuperación de Pruebas Prácticas, Auto y Co Evaluaciones pendientes de la 1ª EV.	
Enero		Pruebas Prácticas (70%) Coevaluación Pr. Prácticas (20%) Autoevaluación (10%)
Febrero		<u>Recuperación de pruebas pendientes de cualquier evaluación.</u>
MARZO		Recuperación de pruebas pendientes de cualquier evaluación.

- Recuperación de pruebas pendientes de cualquier evaluación.  
El alumno que no apruebe una evaluación tiene una oportunidad de recuperación en el trimestre posterior. Así, en el 2º trimestre existe la oportunidad de recuperar el 1º. En todo caso, el profesor adecuará el número y características de la prueba al tiempo disponible.

### Procedimiento de Evaluación Alternativo

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

Al final de curso se realizará una prueba consistente en un examen tipo test, exámenes prácticos con software específico y entrega de trabajos para valorar los conocimientos del alumno/a sobre los contenidos de cada uno de los trimestres en los que faltó. En el caso de alumnos/as, los cuales hayan faltado un periodo concreto, se podrá diseñar una prueba personalizada para su caso.

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

La prueba realizada versará sobre todos los contenidos no superados por cada alumno/a. Igualmente, los exámenes realizados durante el curso ya no tendrán que ser realizados de nuevo en el procedimiento alternativo de evaluación.

	Primera Ev.	Segunda Evaluación
Septiembre		
Octubre		
Noviembre		
DICIEMBRE		
Enero		
Febrero		
MARZO		Examen de todas las pruebas teóricas y prácticas no superadas o no entregadas, derivadas de no poder aplicar la Evaluación Continua.

El Sistema Alternativo de Evaluación tendrá similares criterios de calificación. Es decir, las pruebas escritas tendrán un peso del 30% de la nota final, mientras que las pruebas de carácter práctico un 70%.

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

## 8. Procedimiento de recuperación

### 8.1. Recuperación trimestral

Aquellos alumnos/as que no hayan superado todos o algunos de los contenidos correspondientes al módulo deberán presentarse a la prueba final en marzo, donde se evaluarán los contenidos que tenga pendientes de cualquier evaluación, mediante un examen tipo test, exámenes prácticos con software específico y entrega de trabajos. El porcentaje aplicado a cada una de estas pruebas es el que se ha seguido durante todo el curso académico y desarrollado en cada una de las UDD recogidas en esta programación didáctica.

### 8.2. Evaluación extraordinaria

Los alumnos/as o alumnas que no hayan superado el módulo en la Evaluación Final Ordinaria del mes de Marzo, tendrán la oportunidad de realizar una Prueba Final Extraordinaria de recuperación durante ese mismo mes.

Para facilitar la realización de las pruebas de recuperación, se informará al alumno/a o alumna del programa de recuperación que deberá seguir.

Dentro de este programa se establecerán, en función de las necesidades de recuperación del alumno/a, las actividades a realizar durante las horas de docencia directa de las que dispondrá el alumno/a durante el segundo trimestre. Durante estas horas se realizarán actividades de refuerzo: pruebas prácticas, principalmente.

El sistema de evaluación de estos alumnos/as será un examen práctico con software específico (60%) y entrega de trabajos (40%).

### 8.3. Sistema especial de evaluación

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

Al final de curso se realizará una prueba consistente en un examen tipo test, exámenes prácticos con software específico y entrega de trabajos para valorar los conocimientos del alumno/a sobre los contenidos de cada uno de los trimestres en los que faltó. En el caso de alumnos/as, los cuales hayan faltado un periodo concreto, se podrá diseñar una prueba personalizada para su caso.

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

La prueba realizada versará sobre todos los contenidos no superados por cada alumno/a.

Igualmente, los exámenes realizados durante el curso ya no tendrán que ser realizados de nuevo en el procedimiento alternativo de evaluación.

El sistema alternativo de evaluación tendrá similares criterios de calificación. Es decir, las pruebas escritas tendrán un peso del 30% de la nota final, mientras que las pruebas de carácter práctico un 70%.

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

## 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.

Además, según la disposición adicional tercera del *Real Decreto 94/2019, de 1 de marzo, por el que se establece el Curso de especialización en audiodescripción y subtitulación y se fijan los aspectos básicos del currículo*, en el que se regula la Accesibilidad universal en las enseñanzas de este curso de especialización se recoge lo siguiente:

*Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU*

1. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo de este curso de especialización los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en «diseño para todas las personas».
2. Asimismo, dichas Administraciones adoptarán las medidas que estimen necesarias para que este alumnado pueda acceder y cursar dicho curso de especialización en las condiciones establecidas en la disposición final segunda del Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre.

### **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**

En la actualidad se recomienda que estos aspectos se recojan en las mismas actividades y no en un apartado separado de actitud. Existen algunos ejemplos de áreas que pueden ser afines a nuestros módulos:

- Educación para la salud y riesgos laborales: material, seguridad y accidentes
- Educación emocional: trabajo en equipo, empatía, habilidades sociales, autoestima
- Educación en valores: Igualdad, derechos humanos, interculturalidad
- Espíritu emprendedor
- TIC y nuevas tecnologías
- Creatividad
- Medio ambiente
- Cultura general y de la comunidad autónoma

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

Este curso está previsto que haya actividades complementarias, tales como charlas de profesionales del sector que trabajan en el Principado de Asturias y una mesa redonda con representantes de entidades que defienden los derechos de las personas sordas.

### 10.3 Actividades interdepartamentales

Se está trabajando con el profesorado de otros módulos formativos para incorporar la accesibilidad a otras actividades desde este módulo. Por ejemplo, representaciones teatrales. Aún están por concretar las bases de este trabajo colaborativo.

## 11. Seguimiento de la programación

En las reuniones de departamento se cubrirá un documento online 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.

