

MATRICES DE ESPECIFICACIONES

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACESO A LA UNIVERSIDAD **EBAU2021**

MATERIA: CULTURA AUDIOVISUAL

La matriz de especificaciones se desarrolla tras el siguiente resumen de la Orden PCM/2/2021 de 11 de enero por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad para el curso 2021/2022.

Artículo 5. Matrices de especificaciones.

1. Las matrices de especificaciones concretan los estándares de aprendizaje evaluables asociados a cada uno de los bloques de contenidos, que darán cuerpo al proceso de evaluación. Así mismo, indican el porcentaje orientativo que corresponde a cada bloque de contenidos establecidos para las materias objeto de evaluación, de entre los incluidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (currículo básico del Bachillerato).

Artículo 6. Longitud de las pruebas.

1. El alumnado dispondrá de una única propuesta de examen con varias preguntas.
4. Cada una de las pruebas tendrá una duración de 90 minutos.

Artículo 7. Pruebas y tipología de preguntas.

1. Preferentemente, las pruebas se contextualizarán en entornos próximos a la vida del alumnado: situaciones personales, familiares, escolares y sociales, y entornos científicos y humanísticos.
2. Cada prueba contendrá preguntas abiertas¹ y semiabiertas² que requerirán del alumnado capacidad de pensamiento crítico, reflexión y madurez. Además, se podrán utilizar preguntas de opción múltiple³, siempre que la puntuación total de éstas no supere el 50%.

Artículo 8. Contenido de las pruebas.

1. Al menos el 70% de la calificación de cada prueba deberá obtenerse evaluando estándares de aprendizaje definidos en la matriz de especificaciones de la materia correspondiente. Las administraciones educativas podrán completar el 30% restante de la calificación evaluando estándares de los establecidos en el anexo I del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.
2. Los porcentajes de ponderación asignados a cada bloque de contenido en cada materia harán referencia a la puntuación relativa que se asignará a las preguntas asociadas a los estándares de aprendizaje evaluados de los incluidos en dicho bloque. Estas ponderaciones son orientativas.
3. En la elaboración de cada prueba se procurará utilizar al menos un estándar de aprendizaje por cada uno de los bloques de contenido, o agrupaciones de los mismos, que figuran en la matriz de especificaciones.

¹ Preguntas que exigen construcción por parte del estudiante y que no tienen una sola respuesta correcta inequívoca.

² Preguntas con respuesta correcta inequívoca breve que exige construcción (por ejemplo un número que da respuesta a un problema, o una palabra que complete una frase o dé respuesta a una cuestión) siempre que no se facilite un listado de posibles respuestas.

³ Preguntas con una sola respuesta correcta inequívoca elegida de entre ciertas opciones propuestas.

Bloque de contenido	Porcentaje asignado al bloque	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4. La representación y la escenificación.	15%	<ul style="list-style-type: none"> Identifica con precisión los diferentes roles y las actividades y tareas propias de cada rol.
Bloque 5. La recepción de espectáculos escénicos.	30%	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y reflexiona sobre las características y presupuestos de textos dramáticos y espectáculos teatrales con espíritu crítico. Realiza críticas escénicas, con rigor y solidez, utilizando la terminología adecuada. Comprende la complejidad del fenómeno artístico extrayendo conclusiones propias y re-elaborando los conocimientos adquiridos en la materia.

Cultura Audiovisual II. 2.º Bachillerato

Matriz de especificaciones

Bloque de contenido	Porcentaje asignado al bloque	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media.	30%	<ul style="list-style-type: none"> Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en una producción radiofónica o en una banda sonora de una producción audiovisual. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.
Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.	20%	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y la radiodifusión. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.
Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual.	30%	<ul style="list-style-type: none"> Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red.
Bloque 4. La publicidad.	10%	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las distintas funciones de la publicidad. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad.
Bloque 5. Análisis de imágenes y contenidos multimedia.	10%	<ul style="list-style-type: none"> Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas. Reconoce expresiva y narrativamente un film y un programa de televisión valorando sus soluciones técnicas o expresivas en la creación del mensaje.