

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN

TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4º ESO



**IES BERNALDO DE QUIRÓS
MIERES DEL CAMÍN
CURSO ACADÉMICO 2023-2024**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO NORMATIVO	5
3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.....	5
4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.....	6
5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.	6
8. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	8
9. METODOLOGÍA.....	10
9.1. ASPECTOS GENERALES.....	10
9.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	11
9.3. MARCO DE LA MATERIA.	12
10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	12
11. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	13
12. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	13
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	13
14. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	14
15: CONCRECIÓN DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE CENTRO.	15

1. INTRODUCCIÓN

Al departamento:

Relación de miembros del departamento de Dibujo, responsables de la materia:

- GEMA RAMOS GARCÍA (Jefa de Departamento)
- JUAN CARLOS PAREDERO SÁNCHEZ
- XOSÉ ANTÓN GARCÍA-SAMPEDRO VEGA
- PROFESOR/A SIN PLAZA DEFINITIVA EN EL CENTRO

El departamento de Dibujo dispondrá de una hora semanal de coordinación en la que los diferentes miembros serán informados, por parte del responsable del seminario, de lo acontecido en las reuniones de coordinación de la CCP. Se debatirá en tales sesiones la metodología llevada a cabo en la asignatura, se diseñarán y coordinarán actividades y gestionarán los aspectos relacionados con los tiempos materiales, espacios, alumnado y familias, actividades extraescolares y demás.

Se aconseja que las revisiones sobre la marcha de la programación se lleven a cabo **atendiendo al número de criterios de evaluación**, por delante de los otros aspectos de desarrollo académico y curricular, por entenderse que este será el apartado más prescriptivo en relación con la coordinación de los Equipos Docentes y a la evaluación por CCBB tal y como marca el centro en sus directrices generales.

A la asignatura:

Esta materia pretende iniciar al alumnado en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática como el dibujo o la fotografía o dinámicas como el vídeo. Para esto es necesario que esté en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de nuestro tiempo.

La cantidad de información que circula en la actualidad, construida a partir de elementos técnicos audiovisuales (fotografía, cine, vídeo, televisión, e incluso radio), adquiere cada vez más importancia con presencia en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad moderna, en la que las imágenes digitales, combinadas con las analógicas, constituyen una de sus señas de identidad en cualquier actividad que se desarrolle.

Desde los orígenes de la humanidad, en el paleolítico, la evolución social de los pueblos ha tenido su plasmación gráfica, en representaciones icónicas a lo largo del tiempo, reflejando en ellas el entorno en el que viven, utilizando para ello variadas herramientas a lo largo del transcurso del tiempo (principalmente dibujo, escultura o pintura). La aparición de la fotografía, la animación y el cine en el siglo XIX trajo una nueva manera de reflejar la realidad, basada en la impresión de la imagen en una película. Una de las novedades del nuevo producto fue que la imagen obtenida gozó desde su origen de percepción, por parte de la sociedad, de imagen verosímil y sin manipular, es decir, de reflejo cierto de lo real proyectado allí. Junto a esto, la posibilidad de reproducción, prácticamente ilimitada, de estos elementos permitió el acceso a esta información a la mayoría de la sociedad, preferentemente occidental, afectando, probablemente por primera vez en la historia, a todas las capas sociales. Desde entonces, la sociedad ha vivido una nueva relación de comunicación entre sus elementos, comunicación basada de un modo creciente en medios audiovisuales. La historia del siglo XX no se puede concebir sin el uso de la imagen y el sonido como herramientas de datación y evaluación de los hechos ocurridos; analizar cualquier hito histórico y no recurrir a ningún tipo de imagen fotográfica o cinematográfica asociada es una tarea difícil de concebir en la mentalidad actual.

El siglo XXI presenta en su cabecera una nueva revolución social en las comunicaciones: la era digital e internet. Estos dos elementos están suponiendo un cambio tal en los comportamientos sociales que cuesta aventurar hacia dónde caminan las nuevas generaciones nacidas dentro de este sistema de información e intercambio de datos. Por primera vez en la historia prácticamente todo el mundo, en todos los países, tiene mecanismos de acceso a la recepción y envío de información en el instante, información que se construye con las herramientas que esta materia trata de analizar para facilitar el aprendizaje.

Una circunstancia novedosa surgida de las nuevas plataformas digitales es la posibilidad que se tiene de publicar en la red productos construidos con muy pocos medios técnicos y al margen de la industria dedicada a la producción digital. Estas producciones individuales pueden ser vistas y/o escuchadas por millones de personas. Por primera vez en la historia, los creativos pueden alcanzar el reconocimiento de su obra sin pasar por el filtro de la industria audiovisual. Este apoyo inicial sirve como indicativo de calidad para una posterior integración de creadores noveles dentro de la industria audiovisual. Por otro lado, la facilidad de exposición del material (“subir a la red”) no supone un aumento de la calidad de lo creado; muy al contrario, la realidad nos indica que la posibilidad ilimitada de generar fotos, vídeos, blogs y páginas web sin la ayuda del criterio razonado de la industria está inundando el mercado audiovisual de productos de calidad muy deficiente. Resulta pertinente, por tanto, que los alumnos y las alumnas entiendan la importancia del proceso creativo y su relación inexcusable con la industria que se encarga de gestionarlo.

Otra de las novedades que presenta el mundo digital actual, que le diferencia de sus orígenes (sistemas analógicos), es la posibilidad de generación de imágenes artificiales o alteradas de un modo difícilmente distinguible de la imagen obtenida por pura impresión de la realidad. Los modernos sistemas digitales de edición permiten con unos medios muy básicos (smartphones y apps) crear o modificar la realidad de la imagen con una calidad difícilmente distinguible de la simple plasmación de la realidad en un fotograma de celuloide.

Por tanto, se hace necesario y pertinente, facilitar a los alumnos y las alumnas herramientas técnicas y educativas que les ayuden a gestionar la marea de datos, información, imágenes, sonidos, y posibilidades creativas que diariamente reciben en casi todos los ámbitos en los que se desarrolla su vida. La intensidad y efectividad que consiguen las creaciones plásticas realizadas en soporte digital son, indudablemente, de una fuerza impresionante, puesto que combinan sabia y certeramente, imágenes, música y mensajes sonoros. Si, además, combinamos la imagen digital con la analógica, podemos generar productos de una enorme fuerza expresiva.

Se trata por tanto de que el alumnado comprenda y analice la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios de producción utilizados para generarla; de esta manera, podrá ser capaz de desarrollar un sentido crítico y personal, para ordenar la información recibida y atemperar la intensidad de la potencia icónica que el mundo audiovisual genera.

La adquisición de competencias para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, debe servir para crear una ciudadanía más responsable, crítica y participativa. Esta materia tiene un carácter propedéutico necesario y básico para su desarrollo en etapas posteriores, ya sea en estudios universitarios de comunicación audiovisual y publicidad, bellas artes (entre otros) como para los de formación profesional de imagen y sonido y enseñanzas artísticas.

En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los productos que se presentan por medios digitales. Aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta a los espectadores y las

espectadoras de una manera determinada.

El segundo de ellos es la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales. Aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales es, probablemente, una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y humano, que podemos facilitar a los alumnos y las alumnas para la comprensión de los contenidos que reciben por medios digitales.

Estas dos vías son, por tanto, imprescindibles y complementarias en la formación. Cada una de ellas ayuda a la otra para caminar juntas en el objetivo de formar a los alumnos y las alumnas en una materia tan apasionante como es la creación audiovisual.

El alumnado necesitará saber leer los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar productos digitales, con el fin de comunicarse y conocer mejor la realidad de la cultura audiovisual.

2. MARCO NORMATIVO

- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **Decreto 60/ 2022**, de 30 de agosto, por el que se regula ordenación y establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.
- **Resolución de 1 de diciembre de 2022**, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Resolución del 6 de agosto de 2021**, por el que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.
- **Circular** de Inicio de Curso.
- **Resolución de 28 de abril de 2023**, de la Consejería de Educación para las enseñanzas de Bachillerato.

3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.

Como carácter general, el Proyecto Educativo de Centro establece el respeto, el esfuerzo individual y colectivo, la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y la igualdad como valores y principios básicos de la comunidad educativa y de una educación para la libertad y la autonomía personal.

Estos valores se integrarán en los criterios de cada materia y serán prioritarios en aquellas áreas que los contemplen como saberes básicos específicos. Del mismo modo, se podrán incorporar como temas de especial significado en conferencias, jornadas, días conmemorativos o cualquier otra actividad complementaria y extraescolar que se programe.

Otro objetivo destacado dentro del Proyecto Educativo de Centro es atender las diferentes capacidades y necesidades educativas en el aula. La enseñanza tiene que ser individual y personalizada.

4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

La asignatura desarrolla casi todas las competencias del currículo académico a excepción de la referida a la educación plurilingüe al no ser este un grupo bilingüe si bien parte de la terminología utiliza vocablos de otras lenguas, principalmente de la inglesa y francesa. Su vocabulario es imprescindible para el análisis y la comprensión de los elementos propios del lenguaje por aunar aquellos referidos al lenguaje propiamente oral y escrito como los específicos del lenguaje audiovisual en sus vertientes de imagen y sonido.

La técnica es uno de los otros fuertes de la asignatura ya que será necesario el manejo de programas y sistemas informáticos, desarrollando paralelamente la competencia digital y la tecnológica.

Pero si la asignatura tiene un fuerte este es el referido al ámbito social, cultural y ciudadano. El discurso audiovisual no se encuentra al margen de la realidad social, sino que se integra en un complicado entramado de lecturas contextualizadas y puntos de vista que enriquecen el discurso al tiempo que lo complican. Por ello será conveniente hacer hincapié en la necesidad de generar debates, trabajar en grupos y generar el aprendizaje colaborativo y la asunción de roles específicos.

Paralelamente a los ligados a la materia, se deben introducir saberes que aborden los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030, principalmente los relacionados con el arte y la igualdad de género, tanto en las menciones como al reconocimiento de las ausencias, como en lo tocante al fomento de la paz y la justicia y el impacto de las políticas sociales y los conflictos bélicos, al arte de propaganda y crítico.

5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

TEMPORALIZACIÓN		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1	PRIMER TRIMESTRE	LA FOTOGRAFÍA: DE LA REALIDAD VIVIDA A LA REALIDAD CAPTADA
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2	SEGUNDO TRIMESTRE	LA IMAGEN Y EL CONTENIDO: DE LA IMAGEN FIJA A LA SECUENCIAL
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3	SEGUNDO TRIMESTRE	CREACIONES SONORAS
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4	TERCER TRIMESTRE	CREACIONES AUDIOVISUALES: EFECTOS Y EDICIÓN

Saberes básicos	Temporalización	Procedimientos
<p>Bloque A. La imagen fija</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La comunicación audiovisual</i> - <i>Gramática de la imagen</i> - <i>La fotografía: composición y técnica</i> <p>Bloque B. La imagen secuencial y el sonido</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Proceso y técnica de la imagen secuencial</i> - <i>Realización técnica de imágenes secuenciales</i> - <i>Proceso y técnica del sonido y las bandas sonoras</i> - <i>Realización técnica de paisajes sonoros y edición de audios</i> <p>Bloque C. El lenguaje cinematográfico</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Aspectos técnicos fundamentales del lenguaje cinematográfico.</i> - <i>Las artes escénicas al servicio del artista como ejemplo de manifestación expresiva.</i> - <i>Diferenciar los procesos de realización según el formato audiovisual.</i> - <i>Narrativa del documental.</i> - <i>Narrativa del cortometraje.</i> - <i>Proceso de realización</i> - <i>Edición y montaje</i> 	<p>PRIMER TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la terminología propia de la materia. - Gramática visual básica. - Leyes de la Gestalt, leyes de la composición, elementos fundamentales de la concepción de una imagen. - Encuadres, composiciones de imágenes. - La fotografía: composición, iluminación, elementos técnicos, profundidad de campo - Observación de imágenes para valorar los recursos expresivos de los que se nutren diferentes creadores. - Análisis, argumentación y debate sobre los materiales y procedimientos empleados en relación con las diferentes obras de creación y valoración crítica de los resultados. - Trabajo individual y en equipo, con una actitud abierta y flexible, que reúna búsqueda de información, interpretación del entorno, experimentación, reflexión teórica y el intercambio respetuoso de opiniones, mostrando habilidad manual, creatividad y sensibilidad estética. - Valoración crítica de los estereotipos y prejuicios discriminatorios presentes en los distintos tipos de imágenes que nos rodean - Adecuación de los medios tecnológicos al proyecto visual. - Manejo de los medios audiovisuales, así como plataformas <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los planos y los ángulos y sus posibilidades expresivas. - El plano secuencia. - Medios de difusión: cine, televisión, internet. <p>TERCER TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrativa audiovisual. - Proceso de realización - Edición y montaje - Diferenciar los procesos de realización según el formato audiovisual. 	<p>PROPUESTAS PRÁCTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de pequeñas creaciones fotográficas mediante ejercicios técnicos. • Elaboración de Gifs y clips en cinemagraph. • Edición de audio: creación de paisajes sonoros. • Aplicación técnica de efectos audiovisuales. <p>PRUEBAS TEÓRICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del vocabulario básico. <p>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis e interpretación práctica de la obra de Chema Madoz y sus poesías visuales. <p>TRABAJO EN ABIERTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios libres de composición fotográfica. <p>TRABAJOS EN GRUPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de una escena: diseño, producción y edición. <p>Instrumentos de evaluación</p>

- Pruebas teóricas
- Debates
- Observación directa
- Trabajos prácticos

6. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. (PROPUESTA)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
1. Valorar la importancia del uso del lenguaje de la imagen como herramienta de expresión a través de la Historia del Arte, centrándonos en los procesos que van de la imagen fija a la imagen en movimiento.	<p>1.1. Reconocer los valores culturales, tecnológicos y estéticos presentes en la imagen fija, secuencial y en movimiento.</p> <p>1.2. Emplear correctamente la terminología específica del lenguaje visual en exposiciones orales y textos escritos.</p> <p>1.3. Desarrollar por medio de imágenes, acciones razonadas o narraciones y aplicar las técnicas y recursos necesarios para la elaboración de animaciones sencillas.</p> <p>1.4. Investigar y aplicar, a través del acceso a diferentes fuentes de información, los estilos y formas de lenguaje relacionados con el entorno audiovisual: verbal o textual, gestual, objetos, musical o sonoro y poético.</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Valora y conoce la importancia de la expresión a través de la imagen, experimentando con objetos o con el propio cuerpo y su valor connotativo y subjetivo. • Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. • Demuestra capacidad para idear con imágenes, acciones razonadas o narraciones con objeto de producir animaciones sencillas • Utiliza la tecnología adecuada para desarrollar de forma original, acciones o narraciones en distintos formatos: Por ejemplo, dibujo, fotografía o vídeo. • Utiliza de forma autónoma los recursos adecuados que permiten
2. Reconocer los distintos elementos que conforman el lenguaje audiovisual	<p>2.1. Identificar las diferencias entre planos y su uso expresivo.</p> <p>2.2. Identificar los distintos ángulos y su utilización con fines expresivos.</p>	20%	
3. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen	<p>3.1. Organizar un discurso narrativo audiovisual coherente basado en el montaje de planos, secuencias y escenas.</p> <p>3.2. Filmar un diálogo sencillo en base a la técnica del plano-contraplano.</p>	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia. • Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo. • Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia.

	<p>3.3 Analizar fragmentos cinematográficos de escenas estructuradas en base a un plano-contraplano y compararlas con otras equivalentes donde el montaje de planos se ha hecho por corte directo.</p> <p>3.4 Comprender la complejidad de realización que ofrecen famosos planos secuencia pertenecientes.</p>		
<p>4. Analizar la importancia narrativa del flash-back en la construcción narrativa cinematográfica</p>	<p>4.1. Encontrar más de una forma de narrar las relaciones espacio temporales contenidas en un guion cinematográfico.</p> <p>4.2 Ejemplificar significados narrativos relativos al flash-back y al flash-forward.</p> <p>4.3 Comentar la trascendencia del flash-back en obras cinematográficas de relevancia y proponer posibles alternativas al empleo de este recurso.</p> <p>4.4 Proponer una situación argumental adecuada para el tratamiento narrativo mediante el uso del flash-back.</p> <p>3.5 Buscar títulos cinematográficos que hagan uso del flash-forward.</p>	<p>20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta la trascendencia narrativa del flash-back en obras cinematográficas de relevancia. • Analiza el significado narrativo del flash-back en series para televisión.
<p>5. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa</p>	<p>5.1. Descomponer el montaje paralelo con varias acciones simultáneas en las acciones independientes que la conforman.</p> <p>5.2. Identificar el recurso de la metáfora visual como ingrediente potenciador del discurso narrativo.</p> <p>5.3 Transformar un montaje paralelo en uno tipo split screen</p> <p>5.4 Proponer el montaje en orden cronológico de una narración estructurada en orden</p>	<p>20%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Entendemos que cuanto más se especifiquen las acciones metodológicas menos libertad tendrá el docente para adaptar el currículo a las necesidades y eventualidades por lo que se proponen los siguientes instrumentos de evaluación ligados a las acciones anteriormente mencionadas:

Analizar –

- **Investigación** en la red en base a pautas marcadas en clase.
- **Selección** de instrumentos y materiales.
- **Análisis** de ciertos elementos de registro, licencias Creative Commons.

Comprender –

- **Observación** diaria de pautas metodológicas, participación e interacción en el aula, esfuerzo.
- **Cuestiones** diarias sobre lo dado en las clases anteriores.

Reflexionar –

- **Análisis** de audiovisuales.

Interpretar –

- **Pruebas teóricas** de comprensión de vocabulario.

Explicar –

- **Exposición oral** e interacción con los compañeros.
- **Debate** organizado en el aula.

Elaborar –

- Entrega de **trabajos prácticos**.

7. METODOLOGÍA.

MARCO GENERAL Y ENFOQUE Y PRIORIDADES DEL CENTRO

7.1. ASPECTOS GENERALES

a) El enfoque general será el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que reconoce la singularidad del aprendizaje de cada alumno o alumna y promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad de aprendizaje. En DUA se rige por tres principios que permiten conectar con los centros de interés del alumnado, así como la programación multinivel de saberes básicos de la materia:

- Múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende).
- Múltiples formas de representación de la información (qué se aprende).
- Múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende)

b) El proceso de enseñanza-aprendizaje será activo para permitir aprendizajes significativos. Se tendrán en cuenta los distintos ritmos del alumnado, su nivel de conocimientos previos, sus intereses y su motivación, de forma que la enseñanza sea lo más personalizada posible.

c) El equipo docente propiciará situaciones de aprendizaje motivadoras para el alumnado, proporcionando de manera ordenada los saberes relevantes, así como los materiales y las condiciones precisas para facilitar un aprendizaje autónomo, con el fin de que el alumnado sea consciente de su propia responsabilidad en el proceso. Esto supone la asunción, por parte del profesorado, de la labor de guía didáctico, sin desdeñar su papel de transmisor de conocimientos. Se potenciará el aprendizaje basado en proyectos que impliquen al alumnado en su entorno más cercano.

d) Se implementarán acciones encaminadas a favorecer la interacción en el aula de forma que la colaboración entre los propios alumnos permita el aprendizaje entre iguales. Se estimulará entre los miembros de la comunidad educativa el trabajo cooperativo, que tendrá como finalidad, en la medida de lo posible, la elaboración de un producto final.

e) Se posibilitará el trabajo en equipo del profesorado para proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, avalando la coordinación de todos los miembros de cada equipo docente.

f) Se partirá del nivel competencial y de los esquemas cognitivos previos del alumnado que enlazarán con los nuevos conocimientos adquiridos, estableciendo un equilibrio entre su contexto más cercano y otras realidades.

g) Se reforzará al alumnado con un bajo nivel de conocimientos y habilidades. Asimismo, quienes tengan un mayor grado de competencia también recibirán la atención oportuna. Con tal fin se elaborarán planes de mejora del aprendizaje y el rendimiento, un plan específico para alumnos que no promocionen y un programa específico para el alumnado que necesite refuerzo en materias no superadas.

h) Se tenderá al aprendizaje funcional, de manera que el alumnado compruebe la utilidad de lo que aprende, bien por su aplicación a la resolución de problemas de su entorno, bien porque posibiliten la adquisición de nuevos conocimientos.

i) Se promoverá que el alumnado desarrolle su capacidad de razonamiento mediante:

- Una enseñanza no sólo transmisiva, sino que favorezca la aplicación de conocimientos y destrezas.
- El desarrollo de la capacidad de abstracción (generalización, deducción, relación, multicausalidad, etc.) partiendo de la propia intuición.

j) El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje TIC tendrá una triple orientación:

- Apoyar el proceso educativo dentro del aula.
- Respaldar el aprendizaje de alumnos con dificultades o estimular a aquellos que presenten altas capacidades o interés elevado en determinadas materias.
- Continuar el proceso de aprendizaje fuera del aula, como elemento de apoyo.

7.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

a) Características generales. Las situaciones de aprendizaje serán:

- Abiertas, de modo que puedan intervenir y adaptar el currículo de otras materias en tareas y propuestas interdisciplinares.
- Estimulantes para despertar el interés del alumnado.

- Significativas, de modo que partan de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, educativo, social y, en su caso, profesional.
- Inclusivas para garantizar el acceso de todo el alumnado a ellas, para lo que se adecuarán a sus características evolutivas y estilos de aprendizaje.

7.3. MARCO DE LA MATERIA.

b) Características específicas. Las situaciones de aprendizaje serán:

- Interactivas, de manera que podrán articularse con otras materias y/o currículos.
- Grupales, adquiriendo roles adecuados para la buena finalización de cada proyecto.
- Técnicas, utilizando materiales tecnológicos o informáticos que ayuden a la adquisición y desarrollo de la competencia digital.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Se estimará todo informe particular del alumnado que suponga una **adaptación de la presente programación a sus capacidades** dentro del marco normativo vigente. En todo caso, y como norma general, las propuestas prácticas tratarán de captar las diferentes sensibilidades y ser lo suficientemente flexibles para que se adapten a los intereses, esfuerzos y capacidades de cada cual. Esta norma no podrá ir jamás en detrimento del deber de esfuerzo, del cumplimiento de los criterios establecidos por ley y del trabajo diario y entrega de las tareas. La documentación, las explicaciones, los ejemplos prácticos, el nivel de desarrollo curricular y, en general, el estilo y la presentación, podrán ser adaptados de manera ordinaria.

De forma inversa, se fomentará el estudio especializado de aquel alumnado cuyas características especiales supongan una reforma o adaptación metodológica, como ayuda a la consecución de los criterios establecidos por ley o, en su caso, como suplemento para el alumnado con características particulares sobresalientes, con propuestas más complejas y motivadoras, en ambos casos de manera personalizada.

Se hará del mismo modo con el alumnado de incorporación tardía o con aquellos cuyas dificultades puedan centrarse en el uso del español, o sus perfiles actitudinales o psicológicos. En todos los casos de alumnado con características especiales, la coordinación y el consejo de los responsables del Departamento de Orientación será fundamental. En último caso, y acordado con la mayoría del Equipo Educativo, se fomentará el posible análisis particular y elaboración de un informe psicopedagógico individualizado. También se hará lo propio de manera unilateral cuando las evidencias en un campo en concreto salten a la vista.

Para el buen desarrollo académico, en casos particulares será necesario establecer el debido contacto y coordinación con el tutor o tutora de la materia y con las familias de los menores o tutorados.

La participación, el interés y la empatía son fundamentales para el buen desarrollo de las clases, elevar las expectativas y alcanzar con mayor facilidad ciertos mínimos, además de mejorar el rendimiento del grupo en el caso de las actividades compartidas. Hay que tener en cuenta que la asistencia es obligada, y aunque por razones lógicas se puedan justificar legalmente, las ausencias exigirán un mayor grado de autonomía y la recuperación del tiempo de trabajo y estudio en casa.

9. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

En el caso del alumnado que, encontrándose en cuarto de ESO y debiendo recuperar la presente asignatura no tenga disponibilidad horaria, se aplicará el siguiente protocolo para recuperar la materia.

El profesor que imparte la asignatura o, en su defecto, el/la Jefe/a del departamento de Dibujo, será el responsable de la aplicación de las siguientes normas y del seguimiento y contacto con el alumnado del perfil mencionado.

En las primeras semanas de curso establecerá un calendario de pruebas prácticas y de entrega de actividades y proyectos dirigidos a llevar el seguimiento pormenorizado del desarrollo académico en la materia. De ese modo se seguirá con el calendario de evaluación establecido por el centro para el resto de las asignaturas. El alumnado con la asignatura pendiente dispondrá asimismo de un espacio en red en el que podrá obtener la información teórica y metodológica necesaria para llevar a cabo las diferentes propuestas.

Las propuestas se harán de manera individual, aunque será precisa la interacción con el profesor y el cumplimiento de plazos y propuestas. La evaluación se llevará a cabo por competencias, como al resto del alumnado presencial ordinario. De no superar las propuestas de un trimestre, éstas podrán ser presentadas en el segundo dentro de los plazos estipulados para demostrar la adquisición de tales destrezas. Al final del tercer trimestre, si no es calificado positivamente, tendrá una nueva oportunidad de realizar las pruebas y las entregas restantes en una nueva fecha indicada al respecto para la evaluación extraordinaria.

Si el alumno o alumna de cuarto de ESO, al concluir la evaluación final ordinaria, no superase la materia, se le proporcionará un plan de recuperación personalizado para poder concluir con el aprendizaje de las destrezas no aprobadas. El centro establecerá un calendario para la presentación de pruebas y tareas un par de semanas más tarde. Hasta la fecha, el profesor le guiará e instruirá, tanto presencialmente como a través de la plataforma Teams, y tendrá una nueva oportunidad para la superación de todos los criterios expuestos en la presente programación.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

Debido al perfil de la asignatura será necesario el acceso a un aula con cañón de proyección o similar, dada la necesidad de analizar las obras. El acceso a la red y la posibilidad de manejo de medios informáticos enriquecería la visión de los saberes, desarrollaría estrategias de búsqueda y fomenta la adquisición y formación de un pensamiento crítico personal.

Otros materiales susceptibles de ser utilizados serán aportados en su momento por el alumnado.

Las clases teóricas no deben ser sustituidas, pero es conveniente no utilizarlas exclusivamente para aclarar dudas y organizar los saberes sino también para trabajar en los diversos proyectos, establecer debates y defensas o presentaciones orales que ayuden a crear un vocabulario específico y elevado, además de pautas de interacción y de valores y orden propios del ámbito creativo.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El departamento velará por la necesidad de integrar sus materias dentro de las posibles propuestas didácticas que vengan del exterior y que sean susceptibles de estar relacionadas con sus currículos académicos o sean de especial interés para el alumnado. Buena parte de estas propuestas poseen, por lo general, un carácter interdisciplinar que puede resultar atractivo y que, en ocasiones permite conectar unas asignaturas con otras y llevar a cabo el diseño de actividades compartidas.

12. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

La evaluación de la presente programación tendrá varias líneas de acción y ejecución:

Por un lado, el responsable de la aplicación de la materia podrá modificar cuantos aspectos considere para el buen desarrollo de esta, siempre que tales cambios no supongan una interpretación extrema o una desnaturalización de las propuestas aquí planteadas y permita el cumplimiento de los principios curriculares establecidos. Tales modificaciones supondrán un ajuste a la diversidad del alumnado, los recursos disponibles o los avatares y propuestas didácticas de otros departamentos o externos al propio centro.

En segundo lugar, se valorará la programación y su desarrollo de manera trimestral en cada seguimiento de esta y se tomará nota de las propuestas de cambio posibles para dejar constancia de las mismas al finalizar el año lectivo.

Al acabar del curso se deberá llevar a cabo una evaluación final de la programación de manera colegiada en el departamento, siguiendo las pautas marcadas por el centro y siempre dentro de la normativa vigente. Conviene especificar aquellos aspectos que convenga modificar para tenerlos en cuenta al comienzo de curso y realizar los pertinentes cambios para ser incluidos en la siguiente PGA.

Se tendrán en cuenta los siguientes indicadores de logro:

- Resultados académicos del curso en cada evaluación y en la final ordinaria y extraordinarias.
- La adecuación de los materiales y propuestas didácticas realizados.
- La valoración de la metodología empleada, las necesidades materiales, la atención a la diversidad y demás criterios aplicados y su nivel de desarrollo, por si fuera necesario modificar alguna o algunas de las decisiones tomadas, modificar el texto o establecer posibles pautas de interpretación del presente documento.
- Valoración de los posibles logros académicos, los puntos fuertes y los aspectos positivos que conviene mantener, así como las pautas metodológicas y las propuestas didácticas que convenga rescatar o repetir en años venideros.

Se realizará un seguimiento mensual de la programación docente, dicho seguimiento quedará recogido en acta del Departamento, además se elaborará un informe de seguimiento trimestral y se enviará copia a Jefatura de Estudios.

CRITERIOS/PROCEDIMIENTOS	INDICADORES DE LOGRO
1. Revisar la programación docente.	1.1. Se revisa y comprueba el seguimiento de la programación, al menos mensualmente y se actúa según proceda. Se envía copia a Jefatura de Estudios una vez al trimestre.

2. Afianzar la coordinación entre los profesores.	2.1. Los profesores comparten información y coordinan sus actuaciones, en especial entre los que comparten nivel y agrupamientos flexibles.
3. Atender las situaciones que requieren medidas de atención a la diversidad.	3.1. Se elaboran en el departamento protocolos y documentos modelo para las diferentes medidas de atención a la diversidad. 3.2. Cada profesor elabora el plan concreto para cada situación. 3.3. Se dedica una reunión mensual al seguimiento de todas las medidas llevadas a cabo.
4. Formalizar las reuniones semanales.	4.1. Se establece un orden del día para las reuniones semanales. 4.2. Se levanta acta de cada reunión.
5. Favorecer el flujo de información entre el equipo directivo, la CCP y los profesores del departamento.	5.1. Se transmite la información de la CCP en la reunión semanal más próxima. 5.2. Se trasladan las sugerencias o preguntas del departamento a la CCP cuando proceda.
6. Evaluar la práctica docente a la luz de los resultados obtenidos.	6.1. Se hace una valoración cualitativa trimestral (informe de resultados) de los resultados académicos. 6.2. Se valoran trimestralmente las diferentes medidas de atención a la diversidad. 6.3. Se revisan las decisiones adoptadas o programadas según los resultados observados.

13: CONCRECIÓN DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE CENTRO.

La materia se presta al refuerzo del **Proyecto de Centro de NNTT** pues los pequeños trabajos de investigación, insertados a lo largo de las diferentes propuestas didácticas, tienen como principio la adaptación de la temática a las motivaciones y capacidades del alumnado. El uso de las fuentes, la distinción de las que son fidedignas de las que no lo son, los plagios, los permisos y licencias, la adecuada cita, las reglas de presentación, la selección de la información, los criterios y motores de búsqueda, respecto a las imágenes, textos o vídeos, han de ser organizadas y merecen la pena su mención. El uso de los soportes digitales y los programas necesarios para procesar la información extraída fomentan buena parte de los resultados de dichos trabajos por lo que la metodología empleada será puesta en valor.

La necesidad de la adquisición de pautas de interacción y organización generales pasan necesariamente por el uso de un vocabulario específico, no discriminatorio, elevado y útil. En línea con los objetivos del **PLEI** se fomentará la adquisición oral de los saberes, las propuestas y las defensas y presentaciones de los trabajos, los debates colectivos ordenados y, en general, la participación y el refuerzo o desarrollo de la autonomía. La asignatura de Dibujo Técnico supone, además, el aprendizaje de un lenguaje específico para el que es necesario un vocabulario particular que es preciso dominar y para el que es preciso el desarrollo de la capacidad de describir objetos, imágenes e ideas.