



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL II. EPVA II

Profesores: Dña. Cecilia Fernández

D. Leovigildo García

leovigildogarcia@iesacci.org

ceciliacapillafernandez@iesacci.org

CURSO	2º	HORAS LECTIVAS SEMANALES	2
DEPARTAMENTO	DIBUJO	MATERIA: EPVA II	OBLIGATORIA
LEGISLACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema Educativo: LOMCE (Ley orgánica 8/2013) y Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato • Currículo: Real Decreto 1105/2014 y Orden 111/2016, de 14 de julio (por el que se establecen sus enseñanzas en Andalucía) <p>INSTRUCCIÓN 9/2020, de 15 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria.</p>		

CONTENIDOS

DIVIDIDOS EN BLOQUES TEMÁTICOS	DIVIDIDOS POR TRIMESTRES
<p>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</p> <p>1.- El lenguaje del cómic. 3.- La ilusión óptica. 4.- La imagen en movimiento. 5.- El lenguaje del cine.</p> <p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <p>2.- La comunicación visual. 10. La creación tridimensional. 11-. El color. 12.- Técnicas plásticas. 13.- Análisis de la obra de arte. 14.- El proceso creativo. Picasso.</p> <p>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO</p> <p>6.- Iniciación al dibujo técnico. 7.- Los Polígonos regulares 8.- Tangencias y enlaces. 9.- Sistemas de representación. Perspectivas.</p>	<p>PRIMER TRIMESTRE</p> <p>1.- El lenguaje del cómic. 2.- La comunicación visual. 3.- La ilusión óptica. 4.- La imagen en movimiento. 5.- El lenguaje del cine.</p> <p>SEGUNDO TRIMESTRE</p> <p>6.- Iniciación al dibujo técnico. 7.- Los Polígonos regulares 8.- Tangencias y enlaces. 9.- Sistemas de representación. Perspectivas. 10. La creación tridimensional.</p> <p>TERCER TRIMESTRE</p> <p>11-. El color. 12.- Técnicas plásticas. 13.- Análisis de la obra de arte. 14.- El proceso creativo. Picasso.</p>

CRITERIOS / ESTÁNDARES

CRITERIOS	ESTÁNDARES
<p>BLOQUE 1</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con</p>

<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	
<p>BLOQUE 2</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias,</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y</p>	

<p>valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>	
<p>BLOQUE 3</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>	

METODOLOGÍA

Como consecuencia de la propia naturaleza del hombre, por su relación con la madurez, la vida social,... el arte y su desarrollo instrumental son aprendizajes lentos; y progresivos, y también

parcialmente subconscientes, a menudo son difíciles de medir y de observar, puesto que en esta materia no son muy adecuadas las evaluaciones cuantitativas¹. Sus implicaciones psicológicas, sociológicas, culturales e incluso antropológicas, y su constante vinculación con otros códigos, complican la definición y acotación de los contenidos de esta área y de los objetivos a evaluar. Por ello, la enseñanza de esta asignatura requiere un tratamiento graduado, cíclico, progresivo e integrado con respecto a los cuatro cursos de educación secundaria y a los cinco bloques de contenidos. Y se define como **constructivista**, puesto que los logros en la consecución de unos objetivos se basan en los de unidades didácticas anteriores. Se reforzarán los objetivos conseguidos en cada unidad didáctica con actividades que resuman lo aprendido y con un diálogo continuo con ellos/as.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual, significa favorecer el desarrollo de estrategias que permitan ver, relacionar, valorar e interpretar la información visual que se recibe en la vida cotidiana, en un inicio del pensamiento crítico. Para ello, la estructuración de cada unidad permite que se contemplen simultáneamente la recepción y la producción de mensajes visuales o de otros integrados, dando lugar a una **metodología interdisciplinar** que aportará a esta materia comprensión espacial, análisis formal, agudeza perceptiva, valoración estética... Además, los fundamentos del área se simultanean con el análisis del entorno social que rodea al alumnado, la aplicación a su aprendizaje y el perfeccionamiento. En otras palabras, se trata de enriquecer el lenguaje visual, tanto en la teoría como en la práctica, en el doble proceso de comprensión y de expresión, y por medio de una **metodología vinculada al medio**.

Como ya se ha comentado en la introducción, uno de los aspectos claves que se pretende potenciar con esta programación, es la **creatividad**. Maslow² identifica creatividad y autorrealización, y comenta la necesidad de un clima de tolerancia y sensibilidad para que se desarrolle, porque favorece la originalidad, la explotación sin obstáculos y la espontaneidad. Con ello, podrá percibir y autopercebirse.

Para potenciar en los/as alumnos/as la creatividad, se cuidarán sus distintas fases propiciando así un entendimiento del proceso creativo y la obtención de resultados. Respecto a la primera fase para la **preparación**, se cuidará la transmisión de conocimientos y saberes, puesto que la creatividad no surge de la nada, sino con el trabajo y el esfuerzo. El conocimiento genera interés y motivaciones. En la fase de **incubación**, se cuidará principalmente la distribución y aspecto del aula para encontrar un ambiente donde puedan imaginar libremente, componer y darles vueltas a las ideas. Numerosos estudios han concluido que existe una relación directa entre la distribución de alumnos/as en clase y sus rendimientos. En la práctica, la distribución en clase se ha programado como semipermanente, se rotarán los puestos, considerando las repercusiones que pueda tener esto en alumnos/as con necesidades educativas especiales y, según el trabajo a realizar. Las paredes de la clase y del centro, tendrán trabajos realizados por ellos/as que les motiven. Sobre la **fase de iluminación**, se animará al alumno/a en sus ideas dándole libertad de expresión en clase. La **fase de verificación** será la que más se potencie. Será el grupo quien valore los trabajos y así desarrolle cualidades de confianza en sí mismos, madurez, seriedad, respeto por los trabajos de los demás... Las críticas de los trabajos se harán procurando no desmotivar, haciendo partícipes a los alumnos/as de las ventajas que conllevan las exposiciones de trabajos y la responsabilidad de que sus críticas mejoren el trabajo de los demás. Al final de curso se considerará una exposición colectiva de todos los cursos en la que se muestre el trabajo realizado.

La **metodología será activa** para propiciar el interés hacia la asignatura, contando con su participación en clase y sus propias experiencias; y **participativa**. El alumnado colaborará en la modificación de contenidos, metodología, actividades y evaluación. Estará enfocada hacia un **aprendizaje individualizado y constructivo**, métodos más próximos al descubrimiento guiado mediante los cuales, son los propios alumnos/as los que, con la ayuda del profesor y los materiales didácticos, descubran y asimilen el significado de los conceptos. Esta opción favorece el aprendizaje autónomo de los alumnos/as y requiere más destreza por parte del profesor a la hora de manejar procesos de aprendizaje. Este tipo de metodología es por tanto **investigativa**, fomentando el interés por la búsqueda de recursos propios para la observación, la creación y la elección de un lenguaje expresivo propio. El **error**

¹ Que atienden más al resultado final.

² MASLOW, A. *La personalidad creadora*. Ed. Kairós.

en un trabajo debe considerarse como punto de partida y reflexión, tanto para el profesor como para los alumnos/as, propiciando así en ellos una madurez y responsabilidad hacia sus trabajos.

En algunos casos, se utilizará el **método expositivo** para desarrollar conceptos aunque siguiendo las consideraciones especiales para esta etapa, se intentarán reducir al mínimo y no durarán más de 18 minutos³.

Se incluirá como mejora para la competencia comunicativa el trabajo con el vocabulario de los temas, la expresión oral y escrita y las faltas de ortografía.

El trabajo con las Tics se incorporará respetando las normas y la metodología que se presenta en el proyecto.

PAPEL DEL PROFESOR

Dinamizará la clase para que surjan ideas nuevas, haciendo un hilo conductor sobre las aportaciones de diferentes temas; y cohesionará los grupos orientando, y dinamizando el trabajo de los mismos. **Reforzará** la colaboración entre los alumnos/as y no la competitividad. Ante las consultas de los alumnos/as sobre sus trabajos se **resaltará** aquellos aspectos positivos para no desilusionar y hacer notar al alumno/a de los negativos, para que sea él quien los razone y se sienta responsable de su aprendizaje. Se **animará** al alumnado para que, durante las sesiones, contemple trabajos de sus compañeros/as y dedique más atención al proceso que al resultado.

Adaptación de las estrategias metodológicas para la enseñanza online

La enseñanza en los entornos virtuales no se limitará a asignar trabajos o tareas para que los estudiantes las realicen, por el contrario, al igual que en las clases presenciales, se requiere del diseño de un proceso de intervención que toma en consideración diferentes aspectos como: las características y necesidades de los alumnos/as, los aprendizajes a alcanzar y las herramientas digitales disponibles, entre otras.

Principalmente se trabajará la exposición de contenidos desde el primer día usando los medios audiovisuales enlazados y clasificados en la plataforma Classroom. Se pedirá al alumnado que acceda a ella planteando ejercicios diarios que verifiquen la familiarización progresiva con el email y la plataforma. Los primeros días de clase se trabajarán tres tipos de herramientas para realizar actividades:

PORTAFOLIO

Se trata de una estrategia que permite dar seguimiento a los trabajos de los estudiantes, en este espacio personal (que está disponible en muchas de las plataformas de trabajo virtual) se concentran las actividades realizadas, documentos consultados, investigaciones y diversas evidencias del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es también un excelente instrumento de evaluación, ya que provee de evidencias para valorar los logros y las áreas de oportunidad del proceso en general.

EXPOSICIÓN DIGITAL

El profesor solicita a los estudiantes (de manera individual o en equipos) realizar la exposición de un tema estudiado mediante el uso de un material digital creativo. Algunos ejemplos pueden ser: cartel, , video, presentación o revista. Posteriormente los materiales son compartidos en la plataforma.

PREGUNTAS Y PREMIOS

Esta estrategia consiste en colocar una pregunta en Classroom del grupo y asignarle algún valor o puntuación.

³ Siguiendo las indicaciones de la curva de Gauss la atención en una misma actividad en chicos/as de 14 a 16 años, no dura más de 18 minutos.

COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS Y ALUMNADO.

	Medios de la Consejería de Educación				Medios propios del Centro (WEB, Blog, Padlet, ...)					
	SÉNECA	PASEN	Email	Teléfono	Classroom	Meet	Youtube	Drive Otros	WEB DEL CENTRO	Correo del centro
Con Familia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Con Alumnado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota de las láminas y trabajos supondrá el 70% de la nota y el 30% restante se formará con:

- 20% trabajo diario en clase, interés y esfuerzo por mejorar
- 10% trabajo de textos, exposición oral y apuntes de clase. Cada una de esas actividades se puntuará de 1 a 10.

Los trabajos y láminas se pedirán mínimo dos veces al trimestre y NO SE CORREGIRÁN OTRO DÍA NISE ACEPTARÁN BLOCS POR LOS PASILLOS. Para recuperar el trimestre se entregarán las láminas y trabajos suspensos el día que planifique el profesor. Se puede también mejorar algunas láminas para subir nota entregándolas ese día.

La nota de la evaluación ordinaria será la media de los tres trimestres.

En la evaluación extraordinaria el alumno/a recibirá un informe donde se concreten los objetivos, contenidos y actividades no superadas así como lo que tendrá que realizar el alumno/a para superarlas. Se pedirá realizar todas las láminas que no hayan realizado y se podrá pedir explicaciones sobre la resolución de ellas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

ADAPTACIONES GENERALES (DE GRUPO). ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO.

No todos los/as alumnos/as pueden seguir el mismo ritmo de aprendizaje, tanto por su propio desarrollo psicológico, como por muy diversas circunstancias personales y sociales. La programación de objetivos, contenidos y actividades de ampliación y de refuerzo, pretenden dar respuesta a esa ineludible realidad educativa tan heterogénea. Se comenta en este apartado tanto las medidas que se adoptarán sobre los distintos intereses que pueda tener el/la alumno/a, como el adelanto o atraso respecto a los conocimientos medios del grupo.

Se han considerado **tres situaciones** en el grupo aula: alumnos/as que pueden realizar actividades poco complejas, alumnos/as que pueden realizar actividades más complejas, alumnos/as que avanzan demasiado y se dedican a ampliación.

Para atender la atención a la diversidad se ha tenido en cuenta que: los objetivos y competencias de la etapa son el referente, es necesaria una metodología específica, los contenidos serán los mismos aunque el medio para hacer que se adquieran serán distintos y las actividades educativas incluirán la posibilidad de realizarse de distinta manera. De esa forma, la atención ordinaria a través de la metodología se centrará en las distintas **actividades de enseñanza-aprendizaje**: actividades de conocimientos previos para conocer las diferencias entre alumnos/as, sus intereses y motivaciones; y actividades de ampliación y de refuerzo, que se han programado no con objetivos independientes sino como profundización de éstos.

También se verá en el **agrupamiento de alumnos/as** en función de sus capacidades, motivaciones e intereses, y a través de la diversificación de procedimientos e instrumentos de evaluación que se ajusten a las diferencias de los/as alumnos/as en cuanto a sus capacidades, motivaciones e

intereses.

En cualquier caso, y como característica general de los materiales educativos al uso, comentar que en el departamento contamos con un amplio conjunto de **recursos educativos** susceptibles de ser utilizados en las diferentes situaciones escolares, de forma que puedan dar respuesta a una actividad escolar que persigue tanto una formación común de todos los/as alumnos/as, como otra más personalizada, sujeta a los intereses y posibilidades de cada uno/a de ellos/as.

La **naturaleza fundamentalmente procedimental** del área le hace contemplar una gran variedad de actividades de distintos niveles de dificultad, lo cual facilita la atención a la diversidad del alumnado, ya que nos permite abordar el desarrollo de una misma actividad por diferentes vías de aprendizaje. Dentro de una misma actividad, el/la alumno/a puede desempeñar distintas posturas según sus necesidades, que serán guiadas individualmente siempre para que se sientan capaces de realizar las planeadas, formando así parte del grupo en el proceso creativo.

Esta diversidad se tendrá también en cuenta en la evaluación, **adaptando los criterios de evaluación** al grupo, puesto que no se puede pretender que todos los/as alumnos/as adquieran las mismas destrezas expresivas o perceptivas en todas las unidades didácticas, así como en la asimilación al mismo nivel de los contenidos

ADAPTACIONES SIGNIFICATIVAS

- Responsable del programa: El Jefe del Departamento adaptará los distintos elementos de acceso del currículo junto con la **ayuda del Gabinete de Orientación** durante todo el curso.
- Alumnado al que va dirigido: Aquellos alumnos/as con necesidades educativas especiales, los que se incorporan tardíamente al sistema educativo, alumnado con dificultades graves de aprendizaje y alumnado con necesidades de compensación educativa.

ADAPTACIONES PARA ALUMNOS/AS CON ALTAS CAPACIDADES

Se trabajará junto con el Departamento de Orientación para diseñar actividades, contenidos o proyectos que motiven al alumnado conforme a sus capacidades.

ADAPTACIONES NO SIGNIFICATIVAS

Adaptación de los contenidos o actividades para la consecución de los objetivos.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN SITUACIÓN DE ENSEÑANZA ONLINE

Teniendo en cuenta que las circunstancias de clase a distancia dificultan aún más la atención individualizada, el objetivo será conseguir su continuidad y motivación. Con el fin de facilitar ambos objetivos, se recurre a las siguientes acciones:

- a) Actividades de diferente grado de dificultad y realización para un mismo contenido, graduando el aprendizaje, de modo que cada alumno/a pondrá el límite a su aprendizaje.
- b) Se insistirá en reforzar los contenidos mínimos de los diferentes bloques de contenidos.
- c) Se valorará especialmente el desarrollo o evolución de las habilidades antes que el producto final.

Además, el profesorado facilitará informaciones complementarias en forma de aclaraciones o información suplementaria, bien para insistir sobre determinados aspectos específicos, o bien para facilitar la comprensión, asimilación o mayor facilidad de aprehensión de determinados conceptos.

PROGRAMA PARA EL ALUMNADO REPETIDOR CON LA MATERIA SUPERADA DEL CURSO ANTERIOR.

A dicho alumnado se le facilitarán actividades de refuerzo para aquellos conceptos que no le quedasen lo suficientemente claros y actividades de ampliación para incrementar su motivación. Para ello se hace necesaria la evaluación inicial y la observación sistemática.

PROGRAMAS DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

Los objetivos de este programa son:

- El incremento del porcentaje de alumnado que recupera las asignaturas pendientes y que promociona de curso.
- El incremento del porcentaje de alumnado que titula en E.S.O. con calificación positiva en todas las materias y que titula en Bachillerato.
- Mejora del tratamiento de atención a la diversidad.
- Mejora del clima de convivencia.
- Asegurar el aprendizaje de los contenidos mínimos del alumnado.
- Mejorar la adquisición de las competencias clave del alumnado con materias pendientes.
- Facilitar la adquisición de hábitos de trabajo y organización del alumnado y mejora de las técnicas de estudio propias de la materia.
- Aumentar las expectativas académicas del alumnado al que va dirigido el programa.

Al alumnado con la materia pendiente se le informará sobre los objetivos, contenidos y competencias no superadas junto con los criterios que se tendrán en cuenta para superarla. Además se entregará un guión con todas las actividades que deberán realizar para superar la asignatura. Este guión está formado por actividades de comprensión de los contenidos que se trabajaron y por actividades prácticas. La fecha de entrega de las actividades estará determinada en el guión y no se podrá entregar después salvo en casos debidamente justificados. Las actividades se evaluarán de 0 a 10 puntos aunque el porcentaje de la nota final será del 70%.

El 30% restante de la nota lo establecerán pruebas orales en las que el alumnado contestará a preguntas planteadas por el profesorado sobre la resolución de las actividades. Para la recuperación extraordinaria el alumnado deberá entregar las mismas actividades presentes en el guión debidamente terminadas y se le planteará una serie de cuestiones orales para valorar su comprensión de los contenidos, procedimientos y técnicas empleadas.

El horario para atender a dicho alumnado será: Lunes a 3ª hora

EVALUACIÓN	ENTREGA DE ACTIVIDADES Y PRUEBA ORAL
1ª	30 NOVIEMBRE
2ª	8 MARZO
3ª	7 JUNIO

IES ACCI

Dirección: Avda. Buenos Aires, 68, 18500- GUADIX (Granada)

Teléfono: 958660954

18009213.edu@juntadeandalucia.es

<https://blogsaverroses.juntadeandalucia.es/iesacci/>