

INDICE GENERAL

1.- OBJETIVOS.	2
2.- CONTENIDOS. CONTENIDOS MÍNIMOS.....	3
3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	6
4.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	8
5.- SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.....	11
6.- EVALUACIÓN INICIAL Y CONSECUENCIAS DE SUS RESULTADOS EN TODAS LAS MATERIAS, ÁMBITOS Y MÓDULOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN APLICADOS.	9
7.- PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	9
8.- METODOLÓGICAS APLICADAS.	10
9.- PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA.	11
10.- TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	13
11.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:.....	14
12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	16
13.- MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.....	17

1.- OBJETIVOS.

Introducción

En el marco que establezca el Departamento competente en materia de educación no universitaria, los centros docentes podrán organizar estos programas que irán dirigidos preferentemente a aquellos alumnos que presenten dificultades relevantes de aprendizaje no imputables a falta de estudio o esfuerzo. En dichos programas se utilizará una metodología específica a través de la organización de contenidos, actividades prácticas y, en su caso, de materias diferentes a la establecida con carácter general, con la finalidad de que los alumnos puedan cursar el cuarto curso por la vía ordinaria y obtengan el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

Los centros, en el uso de su autonomía pedagógica, podrán incluir en el programa el Ámbito Práctico. Este ámbito incluirá las materias de Tecnología en ambos cursos del Programa así como la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el primer curso del programa.

En la enseñanza de las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y de las Tecnologías en esta etapa se plantean como objetivos:

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráficas-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia rechazando cualquier tipo de discriminación.

Obj.TC.1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar, recopilar y seleccionar información procedente de

distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad.

Obj.TC.2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos para el análisis, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos, valorando en cada situación el alcance de los posibles riesgos que implican para la seguridad y la salud de las personas y la adopción de medidas de protección general e individual que se requieran.

Obj.TC.3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

Obj.TC.4. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador, así como su funcionamiento e interconexión mediante dispositivos móviles e inalámbricos o cableados para intercambiar información y datos. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.

Obj.TC.5. Valorar críticamente, aplicando los conocimientos adquiridos, las repercusiones de la actividad tecnológica en la vida cotidiana y la calidad de vida, manifestando y argumentando ideas y opiniones.

Obj.TC.6. Transmitir con precisión conocimientos e ideas sobre procesos o productos tecnológicos concretos, utilizando e interpretando adecuadamente vocabulario, símbolos y formas de expresión propias del lenguaje tecnológico.

Obj.TC.7. Actuar con autonomía, confianza y seguridad y utilizar los protocolos de actuación apropiados al inspeccionar, manipular e intervenir en máquinas, sistemas y procesos técnicos para comprender su funcionamiento, sensibilizando al alumnado de la importancia de la identificación de los riesgos para la seguridad y la salud en el trabajo.

Obj.TC.8. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar la información obtenida de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás, de forma oral y escrita, de manera organizada e inteligible.

Obj.TC.9. Potenciar actitudes flexibles y responsables en el trabajo en equipo y de relación interpersonal, en la toma de decisiones, ejecución de tareas, búsqueda de soluciones y toma de iniciativas o acciones emprendedoras, valorando la importancia de trabajar como miembro de un equipo en la resolución de problemas tecnológicos, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de cooperación, tolerancia y solidaridad.

2.- CONTENIDOS. CONTENIDOS MÍNIMOS. CONTENIDOS NO ABARCADOS COVID

1.- Bloques temáticos

Los contenidos del curso quedan distribuidos en ocho bloques temáticos:

Se han marcado en negrita los considerados como **CONTENIDOS MÍNIMOS** exigibles para superar el ámbito.

BLOQUE 1 (PV.1): Expresión Plástica:

Elementos configurativos de los lenguajes visuales. **Valores expresivos del punto, la línea y el plano** Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.

Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. **Elementos de relación: posición, dirección,**

espacio, gravedad...

Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. **Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas** Valores expresivos y psicológicos.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.

El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.

Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.

Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.

Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.

Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

BLOQUE 2 (PV.1): Comunicación audiovisual

Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.

Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón.

Valoración crítica de la obra de arte.

BLOQUE 3 (PV.1): Dibujo Técnico

Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.

Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.

Elementos geométricos básicos y sus relaciones. **Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones.**

Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.

Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.

Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.

Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

BLOQUE 4 (TC.1): Proceso de resolución de problemas tecnológicos

La Tecnología: Definición, historia, influencia en la sociedad. **Proceso de resolución técnica de problemas. Análisis de objetos técnicos.**

Búsquedas de información avanzadas.

Operaciones técnicas básicas en el taller de tecnología, útiles y herramientas de trabajo. Hoja de proceso y despiece de un proyecto técnico. Creación de nuevos objetos y su influencia en la sociedad.

Seguridad e higiene en el trabajo. Repercusiones medioambientales del proceso tecnológico.

BLOQUE 5 (TC.2): Expresión y comunicación técnica.

Expresión gráfica: Representación de objetos mediante bocetos y croquis, normalización, escala y acotación.

Vistas de un objeto: Planta, alzado y perfil.

Memoria técnica de un proyecto.

BLOQUE 6 (TC.3): Materiales de uso técnico.

Materiales de uso técnico: Clasificación y características.

La madera y sus derivados, los metales, clasificación, propiedades y aplicaciones.

Técnicas de mecanizado, unión y acabado. Técnicas de fabricación y conformado.

Normas de seguridad y salud en el trabajo con útiles y herramientas.

BLOQUE 7 (TC.4): Estructuras, sistemas mecánicos y eléctricos

Estructuras: Tipos, elementos que las componen y esfuerzos a los que están sometidos.

Estabilidad, rigidez y resistencia.

Máquinas y movimientos: Clasificación. Máquinas simples. Mecanismos básicos de transmisión simple y transformación de movimiento.

La electricidad: producción, efectos y conversión de la energía eléctrica.

Elementos componentes de un circuito eléctrico. Simbología mecánica y eléctrica.

Magnitudes eléctricas básicas. Ley de Ohm. Resolución de circuitos eléctricos sencillos: serie y paralelo.

BLOQUE 8 (TC.5): Tecnologías de la Información y la Comunicación

Elementos componentes de un sistema informático. Hardware: Memorias, periféricos y dispositivos de almacenamiento.

Software de un equipo informático: sistema operativo y programas básicos.

Procesadores de texto.

PROYECTO 9 (TC.6):

2.- Competencias que se trabajan en cada unidad didáctica.

BLOQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	P
1.- Competencia en comunicación lingüística	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3.- Competencia digital			X		X	X	X	X	X
4.- Competencia de aprender a aprender	X	X		X	X	X	X	X	X
5.- Competencias sociales y cívicas		X			X				X
6.- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7.- Competencia de conciencia y expresiones culturales	X	X	X		X				

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.

Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Crit.PV.3.27. 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.

Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Crit.TC.1.1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.

Crit.TC.1.2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.

Crit.TC.2.1. Representar objetos mediante vistas aplicando criterios de normalización y escalas.

Crit.TC.2.2. Interpretar y elaborar croquis y bocetos como elementos de información de productos tecnológicos.

Crit.TC.2.3. Explicar mediante documentación técnica las distintas fases de un producto desde su diseño hasta su comercialización.

Crit.TC.3.1. Analizar las propiedades de los materiales utilizados en la construcción de objetos tecnológicos reconociendo su estructura interna y relacionándola con las propiedades que presentan y las modificaciones que se puedan producir.

Crit.TC.3.2. Manipular y mecanizar materiales convencionales asociando la documentación técnica al proceso de producción de un objeto, respetando sus características y empleando técnicas y herramientas adecuadas con especial atención a las normas de seguridad y salud.

Crit.TC.4.1. Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos.

Crit.TC.4.2. Observar y manejar operadores mecánicos responsables de transformar y transmitir movimientos, en máquinas y sistemas, integrados en una estructura.

Crit.TC.4.3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras

manifestaciones energéticas.

Crit.TC.4.4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.

Crit.TC.4.5. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos con operadores elementales.

Crit.TC.5.1. Distinguir las partes operativas de un equipo informático.

Crit.TC.5.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.

4.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La evaluación del alumno se realiza a través de cuatro instrumentos de evaluación; pruebas objetivas (exámenes), trabajo práctico, proyecto técnico y actitud mostrada por el alumno.

Las calificaciones utilizarán un baremo de 0 a 10 puntos

La nota de cada uno de los cuatro instrumentos de evaluación será la media ponderada de las calificaciones asociadas a cada uno de ellos.

Al final de cada periodo de evaluación se obtendrá una calificación como media ponderada de todas las calificaciones obtenidas por el alumno desde el inicio de curso hasta el último día de dicho periodo de evaluación.

1.- Instrumentos de evaluación:

a).- Las pruebas objetivas (Exámenes).

Suponen el 50% de la calificación obtenida en cada periodo de evaluación.

Al final de cada periodo de evaluación se obtendrá una calificación como suma ponderada de todas las pruebas que se hayan realizado desde el inicio de curso hasta esa fecha.

Las faltas de ortografía pueden penalizar las calificaciones obtenidas en los exámenes, pudiendo suponer éstas una disminución de hasta un punto en la calificación.

b).- El trabajo práctico.

Supondrá el 30% de la calificación obtenida en cada periodo de evaluación.

Para calificar las actividades realizadas en el aula o propuestas para casa se valorará:

- La correcta respuesta a las preguntas que se realizan en el aula.
- El número de actividades realizadas de las que se proponen para realizar en casa.
- Respetar las indicaciones dadas y el plazo de realización o presentación.

Para calificar el cuaderno del alumno se valorará:

- La presentación, el orden y la limpieza, siguiendo las indicaciones dadas (formato, código colores, copiar enunciados...)
- El número de ejercicios y problemas realizados.
- La ausencia de errores sin corregir.
- La explicación cualitativa de la resolución de ejercicios y problemas.

c).- El proyecto técnico

Supondrá el 20% de la calificación la calificación obtenida en cada periodo de evaluación.

Para calificar el proyecto técnico se valorará:

- El proceso de diseño y construcción del mismo mediante la evaluación del plan de trabajo trazado, del método seguido y del resultado final, observando si realmente cumple la función prevista.
- El grado de participación de cada uno de los componentes del grupo en la realización de dicho proyecto.
- La calidad de la memoria final presentada.

d).- La actitud del alumno en la asignatura

Supondrá el 10% de la calificación la calificación obtenida en cada periodo de evaluación.

- Valora la asistencia a clase con aprovechamiento: atendiendo las explicaciones, trayendo el material necesario, participando en las actividades y siguiendo las instrucciones del profesorado.
- Mostrando respeto a los miembros de la Comunidad educativa, cumpliendo de las normas de seguridad en el manejo de materiales y herramientas y cuidando de los recursos del aula (equipos informáticos, herramientas, mobiliario...).

Para superar el período evaluado esta nota deberá de ser igual o mayor a 5 y ninguno de los cuatro instrumentos de evaluación podrá tener una calificación ser inferior a 4 puntos

2.- Programa de recuperación de PENDIENTES.

Al alumnado que ha promocionado con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente del curso anterior se le entregará una relación de los contenidos que entran en el examen de recuperación de pendientes, junto con el trabajo que debe realizar para presentarse a la recuperación.

En la fecha establecida por el Departamento de Educación Plástica y Visual, el alumno deberá de realizar un examen. Condición imprescindible para la realización de dicha prueba será la presentación de los trabajos.

El alumno deberá traer los útiles de dibujo necesarios para la realización del examen.

5.- EVALUACIÓN INICIAL Y CONSECUENCIAS DE SUS RESULTADOS EN TODAS LAS MATERIAS, ÁMBITOS Y MÓDULOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN APLICADOS.

Al comienzo del curso se realizarán una serie de ejercicios que abarquen todos los bloques de contenidos expuestos en esta programación didáctica, al efecto de detectar fortalezas y debilidades en los conocimientos, habilidades y destrezas que el alumnado presenta sobre cada uno de ellos. La corrección de los mismos se llevará a cabo mediante la puesta en común y la participación de todo el grupo. Los resultados obtenidos por cada alumno y los correspondientes a cada bloque serán guardados por el profesor como elementos de consulta a la hora de tomar decisiones sobre temporización, metodología y profundización sobre los diferentes bloques de contenidos.

6.- PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El sistema de evaluación inicial y continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar una atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las

actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados.

Ello permite perfilar tanto actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad.

Queremos recordar, por último, que nuestras actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideran enriquecedoras.

La impartición de esta materia dentro del Ámbito Práctico del PMAR, facilita esta atención a la diversidad al tratarse de grupos de ratio reducida en los que se individualiza el aprendizaje mediante una atención personalizada y la utilización de recursos didácticos específicos.

7.- METODOLÓGICAS APLICADAS.

a).- Orientaciones metodológicas

El carácter teórico-práctico del Ámbito fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase y debe estar reflejado en el desarrollo de un proyecto en el que los alumnos apliquen todos y cada uno de los conocimientos que han ido adquiriendo en forma de contenidos teóricos y problemas.

El proceso de resolución de problemas tecnológicos tiene como objetivo la consecución de uno o varios proyectos que aglutinen los contenidos trabajados, se intentará que sea de aplicación directa de lo estudiado en clase. Se han de seguir adecuadamente todas y cada una de las fases del proceso tecnológico incidiendo en las tareas de documentación.

Los contenidos del Área Práctica se afianzan en tres Proyectos de aula (Puente, Empareja y Escenario)

Para abordar el tema de Estructuras se recomienda utilizar programas de simulación de sistemas mecánicos y de esfuerzos que ayudarán a su comprensión.

Los conceptos relativos a electricidad pueden resultar algo abstractos para el alumnado si no se relacionan con fenómenos y experiencias de la vida real. El uso de los elementos que componen un circuito eléctrico en la construcción de un proyecto les ayudará a comprender su funcionamiento.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación van a estar presente en la utilización práctica de software específico (simuladores), creación de documentación técnica de proyectos, búsqueda de información en Internet, presentaciones de contenidos, etc.

Es fundamental crear unos hábitos de trabajo adecuados evitando que realicen la fase de construcción del objeto sin haber realizado las fases previas de diseño y planificación. En la fase de diseño los alumnos aplicarán los conocimientos de dibujo técnico usando los instrumentos necesarios. Aquí entrarán en juego contenidos aprendidos y practicados en el bloque 2 (Expresión y comunicación técnica) ya introducidos en Educación Plástica y Visual de 1º ESO, lo cual requiere una coordinación con el profesorado de esta materia. Igualmente, habrá que exigir a los alumnos el uso de los útiles de medida a lo largo de todo el proyecto. Es imprescindible fomentar la reutilización de materiales y su reciclaje.

Por último, tanto en el aula como en el taller se ha de fomentar un clima que potencie la

creatividad del alumnado, el desarrollo de su autoestima personal, la integración de distintos saberes culturales, la asunción de valores éticos y la autonomía personal.

b).- Principios generales.

Se utilizarán los siguientes métodos de trabajo:

Explicaciones del profesorado con apoyo de proyección de presentaciones.

Realización de actividades, que se harán y se conservarán a lo largo del curso en el cuaderno de la asignatura, así como en la plataforma Moodle.

Realización de trabajos prácticos, que generaran archivos informáticos de los programas y aplicaciones que se utilicen para cada uno de los contenidos a lo largo del curso.

Realización de prácticas con materiales reales o con software de simulación (electricidad, estructuras, ...) y ejercicios en páginas web con contenidos interactivos apropiados.

Realización del proyecto en grupos o individualmente.

Pruebas escritas, bien en papel o en el ordenador, sobre las actividades realizadas y los contenidos explicados.

Posibilidad de realizar un trabajo monográfico, bien individual o en grupo.

Materiales y recursos didácticos. Libros de texto.

- Por parte del alumno:
 - Lápices de colores.
 - Lapices de madera HB y 3B.
 - Rotuladores de colores.
 - Juego de escuadras de 28 cm.(Fabell-castell o similar)
 - Regla o escalímetro de 30 cm.
 - Estuche con: compás, goma, rotulador de 0.3mm., portaminas 0.5 mm y minas de 2H (Staedtler), pegamento de barra, celo.
 - No llevamos libro de texto .
- Por parte del Centro:
 - Láminas facilitadas por el departamento de plástica.
 - Materiales tanto de exclusividad en determinadas prácticas como para aquellos alumnos que vienen sin material.
 - Equipo informático para cada alumn@ del grupo con la correspondiente conexión de red de datos.
 - Recursos didácticos en la plataforma Aeducar-Moodle específicos para el curso, como presentaciones, ejercicios, enlaces a diferentes recursos TIC, correcciones de exámenes y otros materiales.
 - Páginas web específicas con licencia para el IES (Tecno12-18)
 - Biblioteca del centro.

El presente curso tiene la particularidad de que por la situación sanitaria en que nos encontramos nos obliga a ciertas condiciones de trabajo especiales, que alteran de forma sustancial

la metodología y la forma de trabajo en el aula.

Todo esto afecta muy especialmente a Áreas Prácticas como es el Ámbito Práctico.

Se restringe la utilización de determinados materiales, tanto en el aula de trabajo (objetos y mecanismos utilizados como modelos didácticos) como en el aula-taller (materiales de fabricación, máquinas y herramientas). Algunos de estos recursos habrían de ser utilizados de manera compartida dentro del grupo, por lo que se pospone el trabajo práctico del AULA TALLER, en un principio, hasta el segundo trimestre.

Por otro lado, otros recursos como equipos informáticos, que no son compartidos dentro del grupo, han de utilizarse siguiendo unas normas de higiene (limpieza de manos y uso de desinfectantes, tanto personales (manos) como del puesto de trabajo (mesa, silla, teclado y ratón).

8.- SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

8.1.- Secuenciación en condiciones normales.

1er Trimestre

- Bloque 4 (Tc.1): Proceso de Resolución de Problemas Tecnológicos
- Bloque 3 (Pv.1): Dibujo Técnico
- Unidad didáctica PROYECTO

2º Trimestre

- Bloque 5 (Tc.2): Expresión y Comunicación Técnica.
- Bloque 6 (Tc.3): Materiales de Uso Técnico.
- Bloque 7 (Tc.4): Estructuras, Sistemas Mecánicos y Eléctricos
- Unidad didáctica PROYECTO

3er Trimestre

- Bloque 8 (Tc.5): Tecnologías de la Información y la Comunicación
- Bloque 1 (Pv.1): Expresión Plástica:
- Bloque 2 (Pv.1): Comunicación Audiovisual
- Unidad didáctica PROYECTO

8.2.- SECUENCIACIÓN por COVID

La disposición temporal habitual de los contenidos se ha visto alterada por la situación especial en la que nos encontramos por la pandemia COVID-19.

Esto supone modificar la secuenciación de contenidos correspondientes a PMAR 2º.

Esto afecta, de manera especial a la elaboración de los Proyectos de Curso, por ser una actividad que se realiza en Equipos de trabajo y, por otro lado, porque implica la utilización de materiales y herramientas de aula.

Esta modificación se concreta en que la actividad de los Proyectos de Curso correspondiente a las fases de Diseño y Planificación, que puede realizarse de manera individual, se aborda con las correspondientes medidas de seguridad en la utilización de los equipos informáticos. Uso individual, medidas de higiene y distanciamiento.

La actividad práctica encaminada a la realización del proyecto de curso ha sido pospuestas y trasladadas, por el momento, al segundo trimestre.

Con todo esto, las unidades didácticas se distribuyen a lo largo del curso de la siguiente manera:

1er Trimestre

- Bloque 3 (Pv.1): Dibujo Técnico
- Bloque 5 (Tc.2): Expresión y Comunicación Técnica.
- Bloque 8 (Tc.5): Tecnologías de la Información y la Comunicación

2º Trimestre

- Bloque 4 (Tc.1): Proceso de Resolución de Problemas Tecnológicos
- Unidad didáctica PROYECTO
- Bloque 6 (Tc.3): Materiales de Uso Técnico.
- Bloque 7 (Tc.4): Estructuras, Sistemas Mecánicos y Eléctricos
- Unidad didáctica PROYECTO

3er Trimestre

- Bloque 1 (Pv.1): Expresión Plástica:
- Bloque 2 (Pv.1): Comunicación Audiovisual
- Unidad didáctica PROYECTO

9.- PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA.

Plan de competencia lingüística que incluirá el plan de lectura específicos a desarrollar en la materia así como el proyecto lingüístico que contemplará las medidas complementarias que se planteen para el tratamiento de la materia.

Comentar un cuadro, un cartel, una película, un anuncio...expresando el significado de las imágenes comentadas. En sentido contrario el ofrecimiento de un texto literario (narración, poesía...) para describir en imágenes reales o ficticias el contenido del mismo.

Explicación en las láminas de los ejercicios hechos, con la finalidad de que ellos sepan el procedimiento constructivo de los problemas.

10.- TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.

Se consideran temas transversales, la educación moral y cívica, la educación para la paz, la educación

para la igualdad hombre-mujer, la educación sexual, la educación para la salud, la educación ambiental, la educación para el consumo y la educación vial «elementos transversales», dentro de los cuales se contienen los lenguajes verbal, audiovisual e informático, la educación cívica y constitucional, el emprendimiento, la educación de personas discapacitadas, la igualdad efectiva hombre-mujer, la prevención y solución de conflictos, los valores de libertad, igualdad, pluralismo, paz, democracia, respeto a derechos humanos, rechazo a la violencia, desarrollo sostenible, actividad física y dieta equilibrada y la seguridad vial.

El profesor debe integrar en su vida dichos temas a fin de presentar a sus alumnos un modelo

coherente de pensamiento e intervención. Difícilmente un profesor violento o con comportamientos sexistas puede convencer a sus alumnos sobre la necesidad de la solución pacífica de conflictos o sobre la igualdad de género.

11.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

- Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de informes y documentos técnicos contribuye al conocimiento y a la capacidad de utilización de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales.

Esta competencia se trabaja en todas las unidades didácticas. Además, al tratarse de una materia que se imparte en lengua inglesa los alumnos adquieren esta competencia en dos lenguas, la inglesa y la española, ya que aunque se trabaja solo en lengua inglesa la incorporación de vocabulario nuevo en lengua inglesa supone su aprendizaje también en español.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

La Tecnología contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. La interacción con un entorno tecnológico se ve facilitada por el conocimiento y utilización del proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a necesidades, evaluando el desarrollo del proceso y sus resultados. El análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y contruidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación. La aplicación de herramientas matemáticas en la realización de cálculos, representación gráfica, uso de escalas y medición de magnitudes contribuye a configurar la competencia matemática.

- Competencia digital

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

Una parte de los contenidos de la materia está dedicada al progreso en la competencia digital. El aprendizaje irá asociado a la localización, tratamiento, elaboración, intercambio, almacenamiento y presentación de información, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de simulación de procesos tecnológicos y la adecuada utilización de lenguajes específicos como el icónico o el gráfico.

- Competencia de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades.

El desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos mediante la obtención, análisis y selección de información útil para abordar un proyecto contribuye a la adquisición de la competencia de aprender a aprender. La resolución de un problema de forma autónoma y creativa, la evaluación reflexiva de diferentes alternativas, la planificación del trabajo y la evaluación de los resultados proporcionan habilidades y estrategias cognitivas y promueven actitudes y valores necesarios para el aprendizaje.

- Competencia sociales y cívicas

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

La actividad tecnológica se caracteriza por el trabajo colectivo que permite el desarrollo de habilidades relevantes de interacción social: expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo y la negociación y adoptando actitudes de respeto y tolerancia.

- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le

exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

La forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos favorece la iniciativa personal y el espíritu emprendedor. El análisis de las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico, desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos así como la destreza para planificar y gestionar los proyectos.

- Competencia de conciencia y expresiones culturales

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

El diseño de objetos y prototipos tecnológicos en el desarrollo de la resolución de necesidades sociales requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

Grado de contribución de la asignatura a la adquisición de las diferentes competencias básicas:

	Alto	Medio	Bajo
1.- Competencia en comunicación lingüística		X	
2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	X		
3.- Competencia digital	X		
4.- Competencia de aprender a aprender	X		
5.- Competencias sociales y cívicas		X	
6.- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor		X	
7.- Competencia de conciencia y expresiones culturales		X	

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Actividades complementarias y extraescolares programadas por cada departamento didáctico, de acuerdo con al programa anual de actividades complementarias y extraescolares establecidas por el centro, concretando la incidencia de las mismas en la evaluación de los alumnos.

Los alumnos que tengan un comportamiento inadecuado en clase y no respeten las normas de convivencia no podrán participar de las salidas fuera del instituto. Los apercibimientos por escrito serán suficiente motivo para su exclusión.

Tampoco participarán aquellos que no entreguen los trabajos.

13.- MECANISMOS DE REVISIÓN, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LOS RESULTADOS ACADÉMICOS Y PROCESOS DE MEJORA.