

NUEVOS MEDIOS AUDIOVISUALES

2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

A) ORGANIZACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Primera Evaluación

Segunda Evaluación

Tercera Evaluación

B) DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

C) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

D) EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

INTRODUCCIÓN

Las artes siempre han estado condicionadas por las tecnologías que posibilitan su producción concreta. A lo largo de la historia, la aplicación de una nueva tecnología al arte transformó las formas de producción y, en gran medida, su estructura y lenguaje. Actualmente, los nuevos medios están modificando los lenguajes artísticos y a su vez generando nuevas formas de arte como anteriormente lo hicieran otras disciplinas como el cine.

En esta materia, se introducirán nociones sobre el lenguaje audiovisual y las nuevas formas de producción que permitan al alumnado construir mensajes y ponerlos en diálogo con otros medios y lenguajes, encontrando puntos de contacto en el plano material, teórico y técnico.

Este gran avance tecnológico se basa en la multiplicidad de medios interactuando entre sí, con una diversidad de aplicaciones (comunicación, educación, cultura, arte, comercio, entretenimiento, etc.).

La conjunción de audiovisual e interacción da lugar a un lenguaje emergente que poco a poco va forjándose, así como los lenguajes de las disciplinas que se integran en él. A las artes sonoras, literarias, visuales y corporales se les añade el nuevo recurso de la interacción y la producción propia de contenidos audiovisuales, permitiéndole así al usuario lograr una experiencia virtual interactiva, posibilitando lograr un discurso que se articula fluyendo, tanto en forma sucesiva como simultánea. El desarrollo de este campo requiere de un alto criterio estético, pero es indudable que en su producción también se necesita un gran conocimiento de los aspectos técnicos que componen cada medio. El objetivo de la materia será entonces abordar los conocimientos tanto tecnológicos como propios del arte para poder realizar producciones artísticas digitales y multidisciplinares.

A) ORGANIZACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En el presente curso 2024-25 se contabilizan en principio 69 periodos lectivos de 55 minutos cada uno. Siendo su distribución temporal la siguiente:

1º Trimestre del curso – 26 sesiones lectivas aprox. (13/09/2024-20/12/2024)

2º Trimestre del curso – 27 sesiones lectivas aprox. (07/01/2025-11/04/2025)

3º Trimestre del curso – 16 sesiones lectivas aprox. (23/04/2025-20/06/2025)

PRIMERA EVALUACIÓN

Saberes básicos

A. Los nuevos medios audiovisuales.

- Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales.
- Nuevos medios: vídeos in streaming, blogs, plataformas audiovisuales, (Youtube, Twitch, Netflix...).
- Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y smartphone como medio audiovisual individualizado.

B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.

- Fases de cualquier producción audiovisual.
- La Publicidad en nuestros días. Publicidad offline y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol.
- El spot publicitario.
- Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados.
- Consumidores y usuarios. "Prosumidores". La publicidad a medida.
- Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor.
- Funciones de la publicidad

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

1.2. Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión.

Competencia específica 2

2.1. Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.

2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.

Competencia específica 3

3.1. Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

3.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.

3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencias específicas

1. Conocer y valorar el concepto, la historia y evolución de los nuevos medios audiovisuales, comprendiendo que incluso en el momento actual, dichos medios continúan evolucionando dentro de la industria digital emergente en la que nuestra sociedad se encuentra inmersa.

La radio, el cine y, especialmente la televisión, fueron los ejes centrales del discurso sobre los medios audiovisuales hasta la primera década de este siglo. Sin embargo, el nuevo escenario digital ha transformado el rol de los medios de masas tradicionales. Desde la llegada de internet a España en los años 90, las tecnologías digitales han demostrado la diversidad de aplicaciones en múltiples campos, entre ellos la educación formal y en el ámbito familiar.

La irrupción de lo que ha venido a denominarse la sociedad multipantalla, como consecuencia de la generalización del uso de los smartphones, los sucesivos desarrollos de la web 2.0 y la utilización de las nuevas plataformas digitales asociadas a las TIC, ha ido desplazando, especialmente en las generaciones más jóvenes a los medios audiovisuales tradicionales.

Se ha puesto de manifiesto cómo, en ese escenario multipantalla, el acceso a recursos audiovisuales se ha hecho ubicuo a través de los dispositivos móviles que los alumnos poseen. Las tabletas y los smartphones inteligentes se convierten a diario en pequeñas salas de cine o televisiones portátiles en las manos del alumnado. No solo posibilitan su acceso a los contenidos didácticos y audiovisuales, sino también su participación de forma colaborativa en la producción.

El conocimiento y estudio de los nuevos medios debe ser, por lo tanto, condición prioritaria antes de abordar las producciones propias del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCEC2, CCEC4.1, CC1, CC2, CC3, CD2, CD3, CPSAA4.

2. Utilizar las herramientas digitales adecuadas, ya sean softwares u otras aplicaciones en dispositivos como el smartphone o las tabletas analizando sus posibilidades para desarrollar contenidos audiovisuales, para presentar los mismos de manera óptima, y para difundirlos cumpliendo con las premisas éticas y consideraciones legales vigentes. La gama de softwares y aplicaciones con la que hoy en día se pueden generar producciones audiovisuales es muy amplia y además es un ámbito que está en continuo crecimiento y desarrollo. El alumnado debe conocer a fondo el potencial de la herramienta que va a utilizar, para poder conseguir su objetivo creativo en su máxima expresión. Del mismo modo, a la hora de exponer los resultados, también se podrán utilizar, sin desdeñar a los medios expositivos tradicionales, plataformas, redes sociales, presentaciones y cualquier otro soporte digital y/o multimedia.

En caso de que dicha difusión tenga un carácter público, el alumnado debe tomar conciencia de la responsabilidad que ello conlleva, y hacerlo de una manera supervisada, cumpliendo siempre con la normativa vigente al respecto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD2, CD3, CD4, CCEC4.1.

3. Comprender las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes producciones audiovisuales, incluyendo las características de sus lenguajes y elementos

técnicos en la valoración de su resultado final, para dar lugar a una recepción completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.

En la creación de imágenes y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la publicidad al videojuego, pasando por el cómic, el arco expresivo es amplísimo, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un medio a otro continuamente.

Es importante que el alumnado asimile esta pluralidad como riqueza, para lo que deberá entender la multiplicidad de aproximaciones al medio, aspecto en el que resulta fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los muy diversos formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción

es clave en este sentido) y los distintos resultados que proporcionan. De esta manera llegará a valorarlos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace), como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje), alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP1, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC2.

SEGUNDA EVALUACIÓN

Saberes básicos

B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.

- Diseño de personajes.
- La animación. Animación tradicional: stop motion, dibujo animado, claymation, recortes, timelapse...
- Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse, entre otros.
- El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del game play y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios, entre otros.

Criterios de evaluación

Competencia específica 2

2.1. Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.

2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.

Competencia específica 3

3.1. Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el stop motion como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

3.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.

3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 4

4.1. Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.

4.2. Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.

Competencias específicas

2. Utilizar las herramientas digitales adecuadas, ya sean softwares u otras aplicaciones en dispositivos como el smartphone o las tabletas analizando sus posibilidades para desarrollar contenidos audiovisuales, para presentar los mismos de manera óptima, y para difundirlos cumpliendo con las premisas éticas y consideraciones legales vigentes. La gama de softwares y aplicaciones con la que hoy en día se pueden generar producciones audiovisuales es muy amplia y además es un ámbito que está en continuo crecimiento y desarrollo. El alumnado debe conocer a fondo el potencial de la herramienta que va a utilizar, para poder conseguir su objetivo creativo en su máxima expresión. Del mismo modo, a la hora de exponer los resultados, también se podrán utilizar, sin desdeñar a los medios expositivos tradicionales, plataformas, redes sociales, presentaciones y cualquier otro soporte digital y/o multimedia.

En caso de que dicha difusión tenga un carácter público, el alumnado debe tomar conciencia de la responsabilidad que ello conlleva, y hacerlo de una manera supervisada, cumpliendo siempre con la normativa vigente al respecto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD2, CD3, CD4, CCEC4.1.

3. Comprender las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes producciones audiovisuales, incluyendo las características de sus lenguajes y elementos

técnicos en la valoración de su resultado final, para dar lugar a una recepción completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.

En la creación de imágenes y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la publicidad al videojuego, pasando por el cómic, el arco expresivo es amplísimo, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un medio a otro continuamente.

Es importante que el alumnado asimile esta pluralidad como riqueza, para lo que deberá entender la multiplicidad de aproximaciones al medio, aspecto en el que resulta fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los muy diversos formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) y los distintos resultados que proporcionan. De esta manera llegará a valorarlos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace), como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje), alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP1, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC2.

4. Diseñar de manera eficaz y ordenada una producción audiovisual, considerando y dominando las destrezas, los lenguajes y los útiles necesarios, y tomando en cuenta a sus destinatarios, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen, cuya temática nunca sea discriminatoria, sino que, en la medida de lo posible, fomente los valores de igualdad e inclusión.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro.

Entre el videoarte propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un youtuber, los formatos televisivos o la producción industrial de un largometraje de ficción, las enormes diferencias implican sobre todo a los medios de producción, los canales de difusión y el público receptor. Todas estas posibilidades se sirven de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual, pero de maneras muy diferentes.

Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar sus producciones audiovisuales de manera rigurosa desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantee.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.2.

TERCERA EVALUACIÓN

Saberes básicos

C. Sociedad y consumo audiovisual.

- Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- Información y desinformación. Bulos y fake news. Comportamiento en red: Netiqueta. Fast-checking.
- Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen.
- Redes sociales y creación de contenido
- Estereotipos y referentes. Influencers. Youtubers.
- Selfie, autoestima y ciberseguridad.
- Ética, uso, abuso y adicción.
- Legislación y derechos. Políticas de privacidad.
- Piratería, copyright, propiedad intelectual de contenido digital, etc.
- Internet: Vigilancia y manipulación de masas.

Criterios de evaluación

Competencia específica 5

5.1. Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.

5.2. Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.

Competencia específica 6

6.1. Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.

6.2. Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.

Competencia específica 7

7.1. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.

7.2. Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.

7.3. Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.

Competencia específica 8

8.1. Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.

8.2. Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.

8.3. Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.

8.4. Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales.

Competencias específicas

5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y

sentimientos de forma creativa y personal, empleando su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para implicarse personalmente en diversas clases de producciones audiovisuales, incluyendo las individuales.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal que resulte atractiva para los demás. También requiere de habilidades tecnológicas notables, y en el caso de trabajos que implican a muchas personas, de la aptitud de gestión de grupos humanos. En consecuencia, la facultad de comprender el entorno y generar empatía hacia él y sus semejantes resulta también ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, ha de formar parte insoslayable del proceso. Empezando por la del alumnado al crear la obra, lo que implica autoconocimiento y la honestidad hacia uno mismo, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público al que se quiera dirigir la producción si el propio alumnado no se implica de manera íntegra en ella.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CC1, CCEC3.1.

6. Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.

La producción audiovisual carece de sentido si no llega al público, y alcanza toda su potencialidad cuando, además, consigue afectarle de un modo u otro. Para hacerlo, existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, resultando aquellas que proporciona internet, las más directamente vinculadas con esta materia, aunque tampoco habría que desdeñar las más tradicionales. Es importante que el alumnado conozca el mayor número de ellas, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, para lo que deberá aprender a evaluar las reacciones de los receptores de su obra, siempre de manera respetuosa y autocrítica.

En el proceso, determinará qué métodos de producción se adaptan mejor a cada tipo de producto audiovisual, y de qué manera consigue llegar al público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD4, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Tomar conciencia del papel que desempeñan los nuevos medios audiovisuales en nuestra sociedad, así como desarrollar argumentos discriminatorios y críticos acerca del flujo constante de contenido digital al que esta se encuentra expuesta.

Si hace años, el flujo de información audiovisual estaba restringido a unas horas y momentos al día, hoy vivimos inmersos en una sociedad intercomunicada, donde constantemente se reciben ingentes cantidades de imágenes y contenidos audiovisuales de diversa índole. Es necesario, por tanto, promover en los alumnos una conciencia crítica acerca de dicho flujo de cara a propiciar una buena salud digital. La autolimitación, el correcto uso en tiempo y forma de las conexiones a la red, así como la elección de sitios seguros de navegación, hará que la información procedente de los

medios audiovisuales, sea lo más fidedigna posible. Se trata pues de acceder a los medios, pero de manera controlada y responsable.

Así mismo, es de relevante importancia crear un sentido discriminatorio para evitar el “todo vale” en los contenidos que nos envuelven a diario. Aprender a diferenciar contenidos reales de los bulos, así como realizar una correcta búsqueda de informaciones, contrastarlas y crear un argumento propio y consolidado evitará que, en la época en la que se tiene más acceso a la información, el alumno se pueda encontrar, paradójicamente, más desinformado que nunca.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2.

8. Comprender y llevar a cabo las premisas éticas y legales en cuanto a la difusión de producciones audiovisuales en internet como base del desarrollo personal y cívico del alumnado que forma parte de una sociedad basada en el respeto hacia los demás. Hoy en día se realizan millones de grabaciones y fotografías con los dispositivos digitales a los que todos tenemos acceso, y un alto porcentaje de ellas acaban siendo objeto de publicaciones en la red. Como parte de la materia de Nuevos Medios Audiovisuales, además de hacer un correcto uso de los mismos a nivel técnico y teórico, es indispensable saber las consecuencias que esto conlleva.

Alrededor de este mundo audiovisual digital que se desarrolla de manera vertiginosa, se ha creado en paralelo una legislación y normativa que impide vulnerar los derechos más esenciales de los individuos, como es el derecho a la protección de la imagen personal.

Una sociedad está compuesta por individuos, y es a nivel individual donde aparece la obligación y el compromiso de cumplir con la responsabilidad de respetar a los demás por encima de cualquier otro propósito, ya sea este la comunicación, información o entretenimiento audiovisual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CCEC3.1.

B) METODOLOGÍA DIDÁCTICA

- Introducción al tema, exposición del profesor y toma de apuntes.
- Los alumnos deberán realizar un pequeño trabajo individual o en grupo sobre los conceptos explicados o introducidos por el profesor.
- El alumno entregará los trabajos realizados al profesor en clase a través de un pendrive, quien los corregirá e indicará los posibles errores. La realización de estos ejercicios es fundamental ya que sirven para fijar conceptos que serán necesarios para poder llevar a cabo el trabajo práctico.
- Si los conceptos trabajados se prestan a ello, los alumnos realizarán un trabajo práctico utilizando los conocimientos adquiridos.

C) ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Después de recibir la información necesaria por parte del Departamento de Orientación, se realizarán las pruebas y adaptaciones necesarias de todo tipo (metodológicas, de materiales, de evaluación...) para que el alumno pueda seguir la marcha de la asignatura.

• **EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES EN ALUMNOS DE BACHILLERATO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO**

Después de recibir la información necesaria por parte del Departamento de Orientación, se realizarán las adaptaciones necesarias de todo tipo (metodológicas, de materiales, de evaluación...) para que el alumno pueda seguir la marcha de la asignatura.

En estos casos se aplicarán además las siguientes medidas de apoyo ordinario:

- Se modificarán los ejercicios y los materiales utilizados cuando sea conveniente para el aprendizaje del alumno.
- Se situará al alumno en un sitio lo más cercano posible a la mesa del profesor cuando, tras haberlo comentado con el alumno, consideremos que así mejorará su rendimiento.
- El profesor diseñará ejercicios de diferentes niveles y grados de dificultad cuando lo considere necesario para adaptarse a las necesidades y características del alumno.

• **EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES EN ALUMNOS DE BACHILLERATO CON ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES**

Aunque los saberes se evaluarán con el mismo procedimiento utilizado en la evaluación ordinaria, se dispondrá de:

- Una amplia y variada batería de actividades de aprendizaje que permitan establecer distintos grados de dificultad según se pretenda desarrollar destrezas, capacidades, etc...
- El empleo de materiales y recursos didácticos diversos.

D) EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

Los alumnos estarán aprobados a partir de una nota de 5. Se hará un redondeo de las notas de evaluación y finales a partir de 0.5, de tal manera que un 6.4 será un 6 y un 6.5 se convertirá en un 7.

Los trabajos valdrán el 100% de la materia. Estos trabajos deberán cumplir los objetivos propuestos, pero, además, se valorará la limpieza, la presentación y la puntualidad en la entrega. Los trabajos entregados fuera de plazo, a no ser que esté debidamente justificado, llevarán una penalización en la nota.

En el caso de que un alumno entregue un trabajo copiado la nota en dicho trabajo será de 0, si dos alumnos entregaran un mismo trabajo ambos serán calificados con 0, a excepción de que quede demostrado que el alumno que haya copiado lo hiciera sin el consentimiento del otro.

La nota final se obtendrá de la media aritmética de las tres evaluaciones.

PROCEDIMIENTO PREVISTO PARA LA RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

Los alumnos deberán hacer, corregir o completar aquellos trabajos que tengan suspensos a lo largo del trimestre. La entrega de dichos trabajos podrá hacerse a lo largo de la siguiente evaluación, excepto en el caso de la tercera evaluación, en cuyo caso deberán entregarse antes de finalizar el curso en la fecha que indique el profesor.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Aquellos alumnos que no logren superar el curso en junio tendrán una nueva oportunidad en la prueba de la convocatoria extraordinaria.

Esta prueba consistirá en la realización de un examen elaborado a partir del total de saberes más importantes. La elección de ellos, y otros aspectos de la prueba, se concretará y decidirá durante una de las reuniones del departamento de la 3ª Evaluación. Para prepararlo los alumnos seguirán las indicaciones dadas por la profesora a final de curso. La nota final de la asignatura será la del examen que puntuará de 0 a 10 y supondrá el 100% de la nota final de la asignatura.