

IMAGEN DIGITAL

2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN..... 2

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

El arte digital no es nuevo, pero no siempre estuvo al alcance de todos el poder incursionar en el dibujo digital o desarrollar cualquier arte gráfica relacionada con las últimas tecnologías. Antes, para crear arte digital, tenías que dominar un software realmente sofisticado, adquirir tabletas gráficas bastante caras y, por lo general, tenías que estudiar diseño gráfico o trabajar como diseñador para familiarizarte con el medio.

Con el tiempo, se orientó cada vez más hacia los artistas, las tabletas gráficas se abarataron y comenzaron a aparecer en Internet tutoriales sobre cómo dominar software como Photoshop o Illustrator. Para ser honesto, aprenderlo por tu cuenta era bastante difícil y consumía bastante tiempo.

Software como Procreate y Autodesk Sketchbook ni siquiera requieren tutoriales porque sus interfaces son muy fáciles de usar. Además, las oportunidades para los artistas digitales se han multiplicado en línea desde que el trabajo remoto se convirtió en una

posibilidad, y los artistas ahora pueden obtener reconocimiento y apoyo para sus obras puramente digitales a través de las redes sociales.

Hemos llegado a la etapa en la que cualquiera puede crear arte digital, incluso en sus teléfonos, pero eso no significa que todos tengan claro por dónde comenzar o que se necesita para crear un dibujo digital, así que de ahí la idea de hacer una merecida introducción al dibujo digital.

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. Evolución histórica y conceptos básicos

- Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiario, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).

- Conceptos básicos de la imagen digital:

- La imagen vectorial y el diseño de logotipos.
- La imagen *bitmap* y el collage digital.
- Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.
- Formatos de archivo usuales, GIF, PNG, JPG, RAW...
- Metadatos y contexto de la imagen digital.

B. La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

- Arte digital y fotografía.

- Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline

- Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
- El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
- Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
- Simbología del color en la publicidad.

- Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas, rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.

- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.

- Identidad virtual. La imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1. Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.

1.2. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.

1.3. Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.

Competencia específica 2

2.1. Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.

Competencia específica 3

3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.

Competencia específica 4

4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.

4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.

Competencias específicas

1. Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.

La creación de contenidos digitales, y más específicamente de las imágenes digitales, requiere un conocimiento que va más allá de la comprensión de las características básicas de la tecnología que permite su visionado, pues el sentido de su producción es su difusión y las consiguientes interacciones que permiten una integración completa en la vida cotidiana y global.

Por tanto, es necesario que el alumnado obtenga una visión completa de los factores que inciden en la citada integración de la imagen digital, que abarcan fundamentalmente la evolución de las imágenes analógicas a las digitales y los sustanciales cambios que

produjo, los tipos, características y aplicaciones principales de las imágenes digitales, las aplicaciones informáticas y sitios web más destacados que permiten su tratamiento digital.

Y, por último, la comprensión del complejo mundo de la difusión de contenidos digitales en internet, caracterizado por la instantaneidad, la interacción y la producción continua de imágenes digitales, que necesita de límites éticos y legales para una convivencia apropiada. Además, la adquisición de los saberes asociados a esta competencia ayudará al alumnado construir un sólido bagaje conceptual y actitudinal que le permitirá acometer la producción de contenidos de una forma más fundamentada y consciente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD4, CPSAA2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2..

2. Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.

La información que aporta una imagen en su visionado es inmediata y está llena de contenidos y aspectos comunicativos muy diversos. Saber diferenciarlos es esencial para desarrollar las capacidades analíticas del alumnado como ciudadano con capacidad crítica en un entorno actual hipertrofiado por la presencia masiva de imágenes de todo tipo, y en buena medida, de las digitales en red. Así, la detección de aspectos objetivos y subjetivos de una imagen digital puede evidenciar los valores intelectuales, creativos y/o artísticos que contienen, permitiendo al alumnado el desarrollo de una visión propia pero fundamentada, y derivado de ello, apoyando decisivamente el posterior diseño y creación de imágenes propias.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL5, CD3, CPSAA2, CPSAA3.1, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1, CCE1, CCEC2, CCEC3.1.

3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.

La técnica, en constante proceso de evolución, está indisolublemente unida a la obtención, diseño y difusión de las imágenes digitales. Consiguientemente, es indispensable que el alumnado conozca los aspectos más relevantes de la situación actual, como los dispositivos electrónicos e informáticos de mayor disponibilidad, los softwares, aplicaciones informáticas y sitios web más apropiados para el desarrollo práctico de la materia, para poder integrarlos en el proceso creativo de sus propias imágenes digitales. El uso apropiado y autónomo de estos dispositivos y aplicaciones informáticas, siempre dentro de los medios disponibles para el alumnado, aumentará su confianza y hará posible que desarrolle capacidades de autoaprendizaje y de aprendizaje colaborativo en red, que son parte esencial del tejido productivo actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC4, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

La identificación plena del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje se produce cuando se hace evidente su producción práctica, que condensa distintos saberes adquiridos y su propia personalidad, inteligencia y creatividad. En el caso de esta materia esta circunstancia adquiere un mayor grado de importancia, pues la naturaleza de aquella reclama la aplicación práctica de los saberes y de la mayor integración posible en el contexto virtual global. Todo ello hará posible que el alumnado sea consciente de sus progresos, que disfrute plástica e intelectualmente de sus producciones, y que participe activa y respetuosamente de su conexión con entornos reales de ocio y productivos. Por lo expuesto, esta competencia específica constituye el centro de mayor interés de la materia y la acerca a su objetivo principal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

SEGUNDA EVALUACIÓN

Saberes básicos

C. La imagen secuencial en la era digital.

- Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
- El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.
- El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
- El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.
- Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.

D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.

- Plataformas. Youtube, Twitch....

- Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.

- El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.

Criterios de evaluación

Competencia específica 3

3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.

Competencia específica 4

4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.

4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes

seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.

Competencias específicas

3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.

La técnica, en constante proceso de evolución, está indisolublemente unida a la obtención, diseño y difusión de las imágenes digitales. Consiguientemente, es indispensable que el alumnado conozca los aspectos más relevantes de la situación actual, como los dispositivos electrónicos e informáticos de mayor disponibilidad, los softwares, aplicaciones informáticas y sitios web más apropiados para el desarrollo práctico de la materia, para poder integrarlos en el proceso creativo de sus propias imágenes digitales. El uso apropiado y autónomo de estos dispositivos y aplicaciones informáticas, siempre dentro de los medios disponibles para el alumnado, aumentará su confianza y hará posible que desarrolle capacidades de autoaprendizaje y de aprendizaje colaborativo en red, que son parte esencial del tejido productivo actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC4, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

La identificación plena del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje se produce cuando se hace evidente su producción práctica, que condensa distintos saberes adquiridos y su propia personalidad, inteligencia y creatividad. En el caso de esta materia esta circunstancia adquiere un mayor grado de importancia, pues la naturaleza de aquella reclama la aplicación práctica de los saberes y de la mayor integración posible en el contexto virtual global. Todo ello hará posible que el alumnado sea consciente de sus progresos, que disfrute plástica e intelectualmente de sus producciones, y que participe activa y respetuosamente de su conexión con entornos reales de ocio y productivos. Por lo expuesto, esta competencia específica constituye el centro de mayor interés de la materia y la acerca a su objetivo principal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

TERCERA EVALUACIÓN

Saberes básicos

D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
- Plataformas. Youtube, Twitch....
- Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.
- El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.

E. Softwares, aplicaciones y websites.

- Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.
- Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.
- Storyboard: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros.
- Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.
- Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro3, ente otros.
- Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros.
- Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Criterios de evaluación

Competencia específica 5

5.1. Registrar con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.

Competencia específica 6

6.1. Justificar la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, así como las características básicas y tipos de equipos y periféricos, adecuados a los proyectos multimedia.

6.2. Reconocer las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones para el tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.

Competencia específica 7

7.1. Adaptar y ajustar las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.

7.2. Configurar el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión que se pretende en el proyecto.

7.3. Editar piezas de vídeo, fotografías, gráficos, rótulos y elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición audiovisual, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.

Competencias específicas

Competencia específica 3

3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.

Competencia específica 4

4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.

4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.

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) ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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.