

Programación

Materia: IDI2BA - Imagen Digital

Curso: 2º

ETAPA: Bachillerato de Ciencias y Tecnología

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Evolución histórica y conceptos básicos

Fecha inicio prev.: 13/09/2023

Fecha fin prev.: 05/10/2023

Sesiones prev.: 8

Saberes básicos

A - Evolución histórica y conceptos básicos.

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

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital:

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.1 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.2 - La imagen bitmap y el collage digital.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.3 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.4 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.5 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

Saberes básicos

B - La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

0.1 - Arte digital y fotografía.

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

0.3 - 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.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.2 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.4 - Simbología del color en la publicidad.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
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.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

<p>UNIDAD UF3: La imagen secuencial en la era digital</p>	<p>Fecha inicio prev.: 10/01/2024</p>	<p>Fecha fin prev.: 08/02/2024</p>	<p>Sesiones prev.: 10</p>
--	--	---	----------------------------------

Saberes básicos

C - La imagen secuencial en la era digital.

0.1 - Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.

0.2 - El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.

0.3 - 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.

0.4 - El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
<p>UNIDAD UF4: Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet</p>	<p>Fecha inicio prev.: 14/02/2024</p>	<p>Fecha fin prev.: 14/03/2024</p>	<p>Sesiones prev.: 10</p>	

Saberes básicos

D - Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

0.2 - Plataformas. Youtube, Twitch....

0.3 - 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.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
<p>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.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
<p>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 compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	<p>#.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.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	<p>1,000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
<p>UNIDAD UF5: Softwares, aplicaciones y websites</p>	<p>Fecha inicio prev.: 20/03/2024</p>	<p>Fecha fin prev.: 16/05/2024</p>	<p>Sesiones prev.: 13</p>	

Saberes básicos

E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.

0.3 - Storyboard: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros.

0.4 - Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.

0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

0.6 - Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
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.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
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.	#.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.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación:10% • Exposiciones:10% • Presentaciones:20% • Trabajos:60% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos:100% 	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

Revisión de la Programación

Otros elementos de la programación

Decisiones metodológicas y didácticas. Situaciones de aprendizaje

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre

Será flexible, participativa y activa. Partiendo del nivel de conocimientos previos del alumnado, haciendo mayor hincapié en lo procedimental, sin excluir los aspectos teóricos y ampliando la dificultad y de forma cíclica, de manera que los contenidos básicos se vayan ampliando y superando con otros más complejos.

Medidas de atención a la diversidad

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Se aportará al alumno las posibles soluciones a los contenidos de las unidades didácticas, de cara a alcanzar los objetivos mínimos exigibles para la promoción del área. Se valorará el trabajo diario y de progresión del alumno. En las adaptaciones curriculares, cuando las dificultades sean de orden procedimental o para la adquisición de contenidos conceptuales muy puntuales, mediante la adaptación de las propuestas a sus capacidades o la elaboración de propuestas distintas. Para los alumnos de altas capacidades, se ampliarán los contenidos gradualmente con algún trabajo de investigación, si lo requiere.				

Materiales y recursos didácticos

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Los alumnos podrán hacer uso de los recursos y materiales del aula de Plástica B05 donde cursarán la asignatura. Todas las notas de los trabajos y exámenes, así como la explicación de los trabajos y fechas de entregar se encontrarán siempre en la plataforma digital Google Classroom. También se podrá hacer uso en el aula del ordenador del profesor, cañón de video y equipo de sonido. Utilizaremos según su disponibilidad los ordenadores del centro y particulares para la realización de las partes de la materia cuyos contenidos requieran de estos instrumentos. Más avanzado el curso, los alumnos deberán aportar sus teléfonos móviles para poder utilizar las aplicaciones que señala el currículo de la materia.	

Relación de actividades complementarias y extraescolares para el curso escolar

DESCRIPCIÓN	MOMENTO DEL CURSO			RESPONSABLES	OBSERVACIONES
	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre		

Concreción de los elementos transversales

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre

Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del alumnado

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Al ser una asignatura eminentemente práctica, la evaluación del aprendizaje del alumno se realizará mediante proyectos que se desarrollarán a lo largo del curso. Además de elaborar dichos proyectos, ya sea de forma individual o en grupo, el alumno deberá presentar y defender los resultados en público y oralmente. La nota final será la media, en las proporciones dispuestas en esta programación, de los resultados de la observación en clase, de la presentación del proyecto y de la evaluación de los trabajos propiamente dichos.				

Estrategias e instrumentos para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES			
	Curso	1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
Se elaborará una memoria trimestral donde se lleve a cabo un análisis del proceso de enseñanza del trimestre recién acabado.				

Medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de expresión oral y escrita

DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
Se encargarán diversos trabajos a los alumnos en los que deban investigar de diversas fuentes y elaborar conclusiones a partir de lo descubierto.	
Al tener que trabajar a diario con ordenadores, a los alumnos les será indispensable buscar textos, tutoriales e imágenes, comprenderlos y utilizarlos, para así aprender a manejar ciertos programas o alcanzar los objetivos que se han propuesto.	