

## 2020-21 Ciclo Formativo de Grado Superior de Cerámica

---

Curso: <b>2º</b>
Asignatura: <b>Diseño Asistido por Ordenador</b>
Horas semanales: <b>2 horas</b>
Departamento: <b>Departamento Técnico</b>
Nombre profesor/es/as: <b>Santiago Gómez Oliveras</b>

La presente programación didáctica está elaborada teniendo en cuenta la [INSTRUCCIÓN N.º 13/2020](#) de 2 de septiembre de 2020, de la secretaría general de educación, referente a la organización de las actividades lectivas semipresenciales y no presenciales, la evaluación del aprendizaje del alumnado y otros aspectos de la organización y funcionamiento de los centros educativos y del sistema educativo en su conjunto, durante el curso 2020-2021.

## Normativa

---

### *ESTATAL*

- [Ley orgánica 2/2006](#), de 3 de mayo, de Educación, modificada por la ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa
- [Ley 4/2011](#), de 7 de marzo, de educación de Extremadura.
- [Ley orgánica 5/2002](#), de 19 de junio, de las cualificaciones y de la Formación Profesional
- [Real Decreto 1147/2011](#), de 29 de julio, por el que se establece la ordenación general de la Formación Profesional del sistema educativo
- [Real Decreto 596/2007](#), de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.
- [Real Decreto 37/2010](#), de 15 de enero, por el que se establecen los títulos de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cerámica Artística, en Modelismo y Matricería Cerámica y en Recubrimientos Cerámicos y los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Alfarería y en Decoración Cerámica, pertenecientes a la familia profesional artística de la Cerámica Artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

### *AUTONÓMICA: FORMACIÓN PROFESIONAL*

- [Decreto 16/2018](#), de 6 de febrero, por el que se establece el currículo del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cerámica Artística, perteneciente a la familia profesional artística de la Cerámica Artística, en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- [Orden de 3 de junio de 2020](#) por la que se regula el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y se establece el procedimiento de revisión y reclamación de las calificaciones y de las decisiones de promoción, certificación u obtención del título correspondiente.
- [Orden de 20 de junio de 2012](#) sobre evaluación, promoción y acreditación académica del alumnado de ciclos formativos, modificada por la [Orden de 5 de agosto de 2015](#)
- [Orden de 24 de septiembre de 2013](#) sobre procedimiento, plazos y requisitos para la implantación, modificación y supresión de las enseñanzas de fp en el ámbito de la Comunidad de Extremadura

- [Decreto 100/2014, de 3 de junio](#), para el desarrollo de proyectos de formación dual.
- [Decreto 228/2014, de 14 de octubre](#), por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

## Programación

---

**Escenario 1.** Presencialidad sin distancia interpersonal.

**Escenario 2.** Presencialidad con distancia interpersonal.

Para estos escenarios, se han seguido las normas redactadas en el [plan de contingencia](#) diseñado por la EASD Mérida, que guía al alumnado en las pautas que debe seguir una vez que accede al centro educativo.

### a. Mejora de la competencia digital

En esta programación didáctica se incluye una unidad didáctica inicial, orientada específicamente a mejorar la competencia digital del alumnado, que persigue implementar el proceso enseñanza-aprendizaje dentro del mundo digitalizado del que debe participar e incluso fomentar el sistema educativo, de forma adecuada a su nivel y a sus necesidades, la metodología de trabajo en línea y se practique con la plataforma utilizada por el centro, para que todo el alumnado la conozca y se desenvuelva en ella con la suficiente destreza y funcionalidad. Así, la presente PD incorpora las herramientas y los recursos tecnológicos no solo como un medio o canal de comunicaciones y traspaso de información, sino también como fuentes de aprendizaje. Ni que decir tiene, que la materia Medios Informáticos, lleva implícito en su carácter y por tanto en su programación el uso de los recursos TIC y las competencias digitales. Este apartado se ha elaborado teniendo presente la [Guía general para la organización y desarrollo de la actividad educativa para el curso 2020/21](#).

### b. Plan de refuerzo

Consultados los informes individualizados de valoración de los alumnos/as 1º de Cerámica, de final del curso 2019-20, y realizada la evaluación inicial, se determina realizar un plan de refuerzo individualizado con aquellos alumnos que tengan pendiente la materia.

Uno de los alumnos necesita un plan de refuerzo específico y para ello se van a seguir las [recomendaciones del Departamento de Orientación](#).

### **c. Contenidos. Secuenciación y temporalización**

Los contenidos de la materia obedecen a una lógica en espiral. Dada la complejidad y variedad de los mismos la secuenciación se orienta para el acercamiento, desarrollo y consolidación de los conceptos.

El primer bloque es fundamental por su carácter propedéutico. Esta forma de presentar los contenidos obedece al hecho de que los distintos contenidos se relacionan de forma difusa en el proceso creativo.

El modelo en espiral parece el más cercano a la realidad profesional, en la que se vuelve una y otra vez sobre detalles de herramientas que ya se conocían y se han ampliado o se han incorporado en nuevas versiones de los programas.

Por otra parte, se deduce la necesidad de articular una buena fundamentación teórica de los diferentes conceptos y una organizada puesta en práctica tanto de la metodología de análisis, como de los procesos de realización de trabajos.

#### **1ª evaluación**

---

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 0: MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO**

Uso de software de gestión de aula (Classroom). Aula online (Meet). Posibilidades de uso en un mundo globalizado. Presentaciones por videoconferencia. Gestión del software administrativo del centro (Rayuela). Implementación en el uso de software de correo electrónico (educarex). Aplicaciones de uso cotidiano que mejoran las capacidades y competencias digitales (Apps de G-Suite: Tasks, Keep, Jamboard, Calendar, Fotos, Drive...)

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. Consolidación de Conocimientos y Competencias adquiridas el curso anterior.**

Breve repaso mediante ejercicios prácticos y trabajo de aula y online sobre: el equipo informático, hardware y software, periféricos, software ofimático, programas de imágenes de mapas de bits.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. Introducción. Hardware & Software.**

Sistema operativo. Configuración del sistema operativo. Administración y gestión de archivos. Compresión y envío de archivos. Nomenclaturas y renombrado automático archivos. Almacenamiento en la nube. Aplicaciones tipo nube. Trabajo en red. Utilidades.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. Software ofimático. Google Documentos y presentaciones**

Introducción a la interfaz de usuario. Esquema del documento. Paginación y saltos. Tablas. Imágenes. Estilos de texto, objetos y tablas. Listas, viñetas y símbolos. Atajos. Documentos colaborativos.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. Software de diseño y maquetación de imágenes fijas: Adobe Spark.**

Introducción a la interfaz de usuario. Plantillas. Diseño. Colores y gamas. Composición. Texto e iconos. Orden de los elementos. Formatos de salida. Resolución. Bibliotecas.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. Introducción al modelado digital 3D**

El espacio de modelado tridimensional. Manejabilidad del archivo y navegación. Estilos visuales. Creación de objetos tridimensionales. Manipulación de objetos 3D

## **2ª evaluación**

---

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. Parámetros de la fotografía.**

Cámara. Partes de la cámara. Tipos de cámara. Parámetros de la fotografía. Controles básicos. Horquillado. Profundidad de Campo. Macrofotografía. Bloqueo de AF. Distancia focal. Hiperfocal. Tipos de plano. Iluminación. Trepidación. Fotografía subjetiva y objetiva. Clave baja y Alta. LED y LEN. Zooming, Lightpainting y Barridos. Balance de blancos. Introducción a la fotografía digital. Uso y manejo de la cámara. Parámetros fundamentales. Introducción a la iluminación y la fotografía de producto en estudio.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. Software de retoque digital I.**

Aplicaciones de la edición de imágenes en la técnica de la cerámica. Conceptos de capa y máscara. Trabajo por capas. Ajustes y ajustes de capa.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. Software de retoque digital II.**

Transformaciones: desplazamiento, escala, giro, transformación libre. Ajustes avanzados. Fotomontaje. Impresión de archivos. Formato papel y formato digital. Pre-Impresión y Post-Impresión.

### 3ª evaluación

---

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. Creación de un portfolio en Behance.**

Creación de cuenta y perfil. Interfaz de usuario. Diseño de galería. Carga de archivos. Estructura de página.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. Maquetación.**

Software de maquetación y procesado de textos. Iniciación. Atajos de teclado. Estilos y propiedades. Gestión de archivo. Formato papel y formato digital. Preferencias. Crear documentos. Cuadrículas y guías. Crear y modificar objetos. Organizar y manipular objetos. Añadir texto a un documento. Editar texto. Color. Gráficos.

### **d. Unidades de competencia**

Para enumerar las diferentes unidades de competencia que se deben alcanzar, se han dispuesto en varios estadios atendiendo a criterios de concreción de las mismas, de las más generales a las específicas:

#### **Competencias Comunes: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño**

---

- Proporcionar a los alumnos una formación artística de calidad, que les permita apreciar la importancia de las artes plásticas como lenguaje artístico y medio de expresión cultural, y desarrollar su capacidad creativa, y tomando conciencia de las posibilidades de realización profesional que todo ello implica.
- Garantizar su cualificación profesional, de acuerdo con los títulos de Artes Plásticas y Diseño de esta familia profesional, permitiéndoles adquirir la capacidad y conocimientos necesarios para resolver cuantos problemas se presenten en el desarrollo de su actividad profesional, y adaptarse a la evolución de los procesos técnicos y de las concepciones artísticas.

#### **Competencias Específicas: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño**

---

- Proyectar y coordinar procesos técnicos y artísticos de realización.

- Proyectar y realizar obras que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva, a través del desarrollo de su personalidad artística, sus facultades y su cultura plástica.
- Poseer los conocimientos científico-técnicos y prácticos que les capaciten para la realización de su trabajo a través de los procesos tecnológicos, tradicionales y actuales, relacionados con su actividad artística profesional.
- Desarrollar su capacidad de investigación de formas con un enfoque pluridisciplinar.
- Comprender la organización y características del ámbito de su profesión, así como los mecanismos de inserción profesional básica; conocer la legislación profesional básica y los mecanismos de prevención de riesgos laborales.

### **Competencias Generales del Ciclo Formativos de Grado Superior de Cerámica**

---

Las competencias propias de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño vienen relacionadas con el perfil profesional, que incluye la competencia general del título, las competencias profesionales que lo constituyen y, las cualificaciones profesionales del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales que pudieran estar incluidas en el título. Las competencias de los títulos de Artes Plásticas y Diseño de esta familia profesional, permiten desarrollar las capacidades y conocimientos necesarios para resolver aquellos problemas que se presenten en el desarrollo de la actividad profesional y adaptarse a la evolución de los procesos técnicos y/o tecnológicos y de las concepciones artísticas. Las competencias profesionales para los estudios de Cerámica Artística capacitan al alumnado para llevar a cabo una profesión, teniendo en cuenta todas aquellas competencias que le ayudan a diferenciarse de los demás y le otorgan aptitud para un tipo de trabajo específico. La consecución de estas competencias se alcanza a lo largo de todo el ciclo, con lo que al finalizar sus estudios el alumnado de los Grados en Artes Plásticas deben poseer las siguientes competencias generales:

- Entender, plantear y resolver los problemas formales, funcionales, técnicos, estéticos y de idoneidad productiva y socioeconómica que se presenten en el ejercicio de la actividad profesional adaptándose a la evolución de los procesos tecnológicos e industriales y a las concepciones estéticas y socioculturales.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información que afecte a la realización de los proyectos en lo relativo a los distintos procesos de investigación y desarrollo de productos y servicios, a los requisitos y condicionantes materiales y productivos y, en su caso, a las instrucciones de mantenimiento, uso o consumo.

- Generar soluciones creativas a los problemas de forma, función, configuración, finalidad y calidad de los objetos y servicios mediante el análisis, la investigación y la determinación de sus propiedades y cualidades físicas y de sus valores simbólicos y comunicativos.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.
- Conocer e investigar las características, propiedades, cualidades, comportamiento y capacidad de transformación de los materiales que componen los productos y que afectan a los procesos creativos de configuración formal de los mismos.
- Tener una visión científicamente fundamentada sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Adoptar metodologías y criterios de evaluación y control de la calidad de las producciones.
- Conocer los métodos de optimización que se utilizan con mayor frecuencia para programar y controlar la producción así como gestionar y controlar la duración de un proyecto.
- Valorar la significación artística, cultural y social del diseño y su capacidad de intervenir como factor de identidad, innovación y desarrollo de la calidad.
- Conocer la normativa que regula la propiedad intelectual e industrial.
- Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
- Conocer y valorar el patrimonio cultural propio para poder intervenir convenientemente en su mejora y enriquecimiento.
- Conocer y comprender la significación de las producciones artísticas y utilitarias como producto manifiesto de la evolución del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de las diversas conceptualizaciones estéticas, y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología del diseño contemporáneo.
- Adquirir una metodología y unos recursos de aprendizaje que permitan acceder a la formación permanente.

## **e. Criterios de evaluación**

La evaluación es el instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje más eficaz en lo que a la adquisición de las competencias se refiere. Tiene un carácter bidireccional, porque compete al docente y al discente de modo que permite al docente alcanzar la excelencia en su



práctica docente, y para el alumno es un medio de reflexión sobre el proceso de aprendizaje. En función de las competencias y contenidos específicos de la materia que nos compete, se valorará la capacidad y el grado de aprendizaje que el alumnado haya conseguido adquirir en los conocimientos y habilidades que se detallan a continuación:

- Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información en los ámbitos, comunicativo, científico, tecnológico o artístico.
- Identificar los distintos elementos de software y hardware necesarios para un equipo informático adecuado para el uso relacionado con el ciclo formativo.
- Conocer el tipo de programas necesarios para la cerámica artística.
- Realizar con destreza los documentos impresos de texto, así como las presentaciones digitales.
- Realizar con precisión un documento gráfico de un proyecto de cerámica.
- Realizar un uso lógico del software de diseño vectorial para aplicar en el módulo de taller.
- Demostrar una actitud trabajadora
- Seleccionar, analizar y sacar conclusiones a partir de la información preexistente.
- Solucionar la organización productiva.
- Exponer con corrección, oralmente y/o por escrito, sus conocimientos y opiniones fundamentadas y justificadas sobre la materia, utilizando el vocabulario científico- tecnológico adecuado.
- Creatividad, imaginación y sentido artístico demostrados en el trabajo.

## f. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Se realizará una evaluación inicial sobre los contenidos del módulo para conocer el nivel de conocimiento del alumnado del grupo. Esta evaluación no tendrá peso en la evaluación final.

La evaluación:

1. Será **continua**, y se llevará a cabo mediante la realización de ejercicios prácticos correspondientes a cada una de las unidades didácticas; se realizará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, de modo que permitirá la evaluación final de los resultados conseguidos por el alumnado al final de dicho proceso.

Se realizará observación sistemática del desarrollo del aprendizaje del alumno en el aula, en cuanto a la atención prestada, grado de implicación y escucha activa, actitud proactiva, etc. Se realizará una prueba teórico-práctica a final de curso que reúna los conocimientos más significativos impartidos con la

finalidad de que el alumnado emule situaciones reales en el ámbito profesional, sin la ayuda de un tutor. Del mismo modo permitirá al docente conocer la evolución real del alumnado en dicha evaluación continua

2. Será **formativa**, y para lograrlo se llevará a cabo una revisión continua para detectar y corregir los problemas que pudieran surgir. La evaluación debe aportar información sobre los procesos reales del alumno, las estrategias que más le han ayudado, las dificultades que ha encontrado y los recursos de los que se ha servido para superarla.
3. Será **integradora**, ya que exige tener en cuenta las capacidades integrales establecidas para el ciclo a través de los objetivos de los distintos módulos o materias.

Se han establecido las siguientes sesiones de evaluación:

- 1ª Evaluación
- 2ª Evaluación
- 3ª Evaluación. Convocatoria de carácter final-ordinaria
- Convocatoria extraordinaria de septiembre.

Procedimientos para la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje:

1. Valoración de las tareas de enseñanza y aprendizaje. Se valorará:
  - 1.1. Las propias tareas de evaluación propuestas como trabajos en cada Unidad Didáctica.
  - 1.2. La comprensión significativa de los conceptos y el desarrollo de la capacidad y destreza en las tareas anteriormente citadas.
2. Durante el curso no se prevé la realización de exámenes, pero sí al final de curso como he descrito anteriormente.

#### **Mínimos exigibles:**

Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Es probable que estos alumnos no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial. Se estudiará cada caso de manera individual, analizando el trabajo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar. En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado, en el que si fuese necesario se realizará un seguimiento a distancia aprovechando el potencial de la plataforma Google Classroom. En cualquier caso, las pruebas que haga el alumno serán:

- **Prueba de carácter teórico-práctico:** Prueba de contenido teórico en la que se valorará el conocimiento teórico de las materias desarrolladas durante el curso y la capacidad de tipo instrumental y el procedimiento seguido en la realización de la

prueba. Será calificada de 0 a 10 puntos, siendo necesario para superarla obtener un mínimo de 5 puntos.

- **Portfolio de trabajos:** Para acceder a hacer la prueba, y teniendo en cuenta la dificultad de valorar las capacidades de una materia práctica como Diseño de Interfaces interactivas en una prueba de 2 horas, será requisito fundamental presentar correctamente un Portfolio con todos los trabajos no superados de los planteados durante el curso. Se recomienda por tanto que a lo largo del semestre los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad. Todas y cada una de las prácticas habrá de ser calificada como APTA para obtener el aprobado de la asignatura. En caso contrario (portfolio no apto) se podrá obtener como máximo un 4 en la nota final y la asignatura será NO SUPERADA.

## g. Criterios de calificación

Estarán basados en los conocimientos teórico-prácticos progresivamente adquiridos por cada discente, cuya valoración se llevará a cabo a través de la realización de las siguientes pruebas:

- **Tareas de evaluación continua:** Consistirán en la resolución de cuestiones y/o ejercicios, relacionados con las materias del programa, a lo largo del curso. Se valorarán los conocimientos teóricos-prácticos de las materias desarrolladas. Serán calificadas de 0 a 100 puntos, siendo necesario para superarla un mínimo de 50 puntos. Las entregas sin puntualidad serán calificadas de 0 a 80 siempre que no superen 24 horas de retraso en cuyo caso serán calificadas como 0.
- **Prueba de carácter teórico-práctico:** Prueba de contenido teórico en la que se valorará el conocimiento teórico de las materias desarrolladas durante el curso y la capacidad de tipo instrumental y el procedimiento seguido en la realización de la prueba. Será calificada de 0 a 10 puntos, siendo necesario para superarla obtener un mínimo de 5 puntos.

## h. Metodología didáctica

El modelo de la enseñanza artística profesional requiere de una metodología que se adapte a los fines de adquisición de capacidades y competencias, a las características del alumnado y del propio Ciclo Formativo, para que sea el discente el que construya su propio proceso de aprendizaje y lo pueda aplicar en su futura vida profesional.

Así mismo se tendrán en cuenta las circunstancias concretas del grupo y se orientará al alumno hacia un aprendizaje significativo. Se utilizarán aquellas estrategias de aprendizaje que más se adecuen a sus intereses y necesidades para que sea protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido la metodología se caracterizará por ser:

1. **Activa.** Potenciando el autoaprendizaje y el trabajo en equipo, combinando éste con el trabajo autónomo, mediante estrategias que aborden la investigación autónoma por parte del alumno en su propio entorno.
2. **Funcional.** La acción educativa debe asegurar aprendizajes funcionales, así el aprendizaje toma vida propia y el alumno puede traducirlo a su propio lenguaje, utilizarlo en otras áreas y aprovechar lo aprendido para seguir aprendiendo.
3. **Participativa.** La participación es requerida por todas las actividades del proceso en las que el alumnado debe tomar parte tanto de forma individual como en equipos e incluso a veces con la participación directa de todo el grupo-clase.

El desarrollo de los contenidos conceptuales seguirá el siguiente esquema:

1. Visualización del objetivo a conseguir y análisis de las herramientas necesarias. (Teoría).
2. Definición general del concepto a aplicar. (Teoría).
3. Exploración de las posibilidades de las herramientas y finalidad. (Teoría-práctica).
4. Aplicación de la teoría en ejercicio práctico a través de la metodología del proyecto. De este modo, se contribuirá a clarificar y a afianzar los conceptos explicados. (Práctica).

Para la impartición de los contenidos se realizarán:

- a. **Explicaciones orales y/o gráficas**, preferentemente con apoyo de medios audiovisuales, para la presentación en directo de temas desarrollados en el programa a través del ordenador del profesor con proyección sobre pantalla, o simulaciones online en modo semipresencial.
- b. **Estudio y aplicación de manuales de los softwares y de los medios informáticos.**
- c. **Propuestas del profesor:** Ejercicios prácticos que serán realizados individualmente y/o por grupos de alumnado.
- d. **Propuestas, por iniciativa del alumnado**, para realizar trabajos concretos por interés y/o por interacción con otras materias del Ciclo.
- e. **Brainstorming**, docente/alumnado, con los debates necesarios, para lograr una mejor comprensión de los contenidos que se impartan en el aula.

- f. **Ayudas personalizadas del profesor**, de carácter individual, en las ocasiones que, por incomprensión o falta de experiencia de un alumno o un reducido grupo en concreto, se hicieran necesarias para su mejor asimilación, siempre a criterio del profesor.

## **j. Recursos didácticos y materiales curriculares**

Para el desarrollo de todo lo propuesto en esta Programación, será necesario disponer de una serie de recursos didácticos que nos ayuden a llevar a cabo la acción docente, estableciendo tres categorías:

- Recursos humanos: Profesor de Medios Informáticos y resto de profesores del Ciclo en particular y de la Escuela en general.
- Espaciales: Aula de Medios Informáticos, taller de cerámica, biblioteca, patios y entorno del centro.
- Materiales: Los materiales aquí indicados, puesto que la mayoría de ellos son de uso general, están incluidos, con indicación del presupuesto estimado, en los generales descritos en la programación del Departamento Técnico. Estos se detallan a continuación:
  1. Aula de informática con 15 equipos con conexión a internet y sus correspondientes periféricos.
  2. Sistema de ordenadores en red.
  3. Software G-Suite for Education, Adobe Photoshop, navegadores de internet tipo Google Chrome o Mozilla Firefox.
  4. Escáner e Impresora A3. Papel para impresoras. Cartuchos de tinta para impresoras de inyección a color y cartuchos de tóner para la impresora láser.
  5. Proyector y pantalla de proyección. Pizarra. Para indicar en esquemas aspectos relevantes durante las sesiones presenciales.
  6. Tablet digitalizadoras tamaño pequeño para los alumnos.
  7. Smartphone, que aportará cada alumno. En caso de no poder aportarlo o de no tener el dispositivo las mínimas condiciones exigibles para el desarrollo de algunas apps, se atenderá de manera pormenorizada a dicho alumno.

## **k. Atención a la diversidad del alumnado**

En este apartado establecemos como marco legislativo la LOE y la actual [Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa \(LOMCE\)](#), que especifica a aquellos *“alumnos con necesidad específica de apoyo educativos”* y se refiere a aquel alumnado que requiere una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad) por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo, o por condiciones personales o historia escolar. Por ello, cuando se trate de alumnos con necesidades especiales de aprendizaje se

insistirá en los contenidos mínimos y se realizarán actividades de refuerzo, así como se garantizarán los recursos materiales o personales que precisen para completar su formación.

En el caso de alumnos extranjeros habría que tratar con carácter general y como elemento previo, una rápida y eficaz integración en el grupo, favoreciendo la colaboración y respetando culturas diferentes.

### Recordamos los objetivos a lograr y estrategias a seguir en casos de **ALUMNOS CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVOS (ANEAE):**

#### **Objetivos:**

- Sensibilizarnos como profesionales en lo referente a nuestra forma de pensar y actuar en relación a los alumnos/as que experimentan dificultades para aprender.
- Planificar respuestas educativas diversificadas de organización, procedimientos, metodologías y evaluación adaptadas a las necesidades de cada alumno.
- Prevenir las dificultades de aprendizaje, y no sólo asistirles cuando han llegado a producirse, anticipándose a ellas y evitando en lo posible, el fracaso y la inadaptación escolar.
- Garantizar una adecuada atención a los alumnos/as con necesidades educativas especiales concretando estrategias y criterios de actuación que guíen nuestra labor educativa.
- Coordinar las intervenciones educativas de los distintos profesionales que atienden alumnos con necesidades educativas especiales, con el objetivo de rentabilizar los mismos y dar una respuesta de calidad al alumnado.

#### **Estrategias:**

- Conocimiento previo sobre el alumno: Recopilar al inicio de curso, la máxima información posible acerca de cada uno de nuestros alumnos. Así como, realizar actividades que nos permitan conocerlos en sus diferentes aspectos: cognitivos, sociales y emocionales con la finalidad de tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones de cada uno de ellos y así poder ajustar la respuesta educativa.
- Jerarquizar contenidos y criterios de evaluación. Distinguir entre contenidos y criterios de evaluación prioritarios, facilitando a todos los alumnos su adquisición, y contenidos y criterios de evaluación complementarios o de ampliación.
- Importancia de la evaluación continua: Incidir de forma sistemática una evaluación continua y formativa, que tenga como objetivo detectar las dificultades que está presentando el alumno/a para subsanarlas en el momento de su aparición.
- Grupos flexibles: Entendemos que un grupo se convierte en grupos flexible cuando sus alumnos se dividen en dos o más grupos con un número variable de alumnos. Este

nuevo agrupamiento, se realiza para que los alumnos adquieran unos objetivos determinados.

- Refuerzo educativo: una estrategia ordinaria de atención a la diversidad que se establece para aquellos alumnos cuyas necesidades educativas no se consideran específicas, aunque requieran atención complementaria. La Jefatura de Estudios, desde un planteamiento global del Centro, organizará los Refuerzos Educativos, en función de las responsabilidades específicas de los profesionales, su especial preparación y posibilidades de ajuste horario.

## **I. Programas de refuerzo y recuperación para el alumnado que promocione con evaluación negativa (pendientes)**

1. **Actividades de recuperación:** Se llevarán a cabo actividades de recuperación en los casos que se estime oportuno, así como las adaptaciones curriculares que sean necesarias. La recuperación será individualizada, mediante pruebas o trabajos específicos, realizando un seguimiento más controlado del rendimiento escolar. Se harán pruebas de suficiencia al final del curso para aquellos alumnos que no hayan podido alcanzar los objetivos propuestos.
2. **Alumnos pendientes:** Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Es muy probable que no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial de la materia. Se estudiará cada caso de manera individual, estableciendo una evaluación inicial y analizando el trabajo previo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar.

En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado y se informará al alumno del mismo. Según la disponibilidad horaria del alumno y del profesor (tutorías, guardias, horas complementarias, desdobles...) se podrán establecer encuentros presenciales para el desarrollo de tutorías individualizadas.

En los casos en los que se considere necesario, y con el fin de poder realizar una evaluación continua, se realizará un seguimiento a distancia a través de la plataforma Google Classroom.

El alumno tendrá acceso a la guía docente, al horario del profesor, a la información necesaria para el desarrollo de la asignatura y a todos los ejercicios que debe realizar, fechas de entrega, objetivos del aprendizaje...Podrá enviar trabajos a distancia y recibir por la misma plataforma correcciones del docente así como las anotaciones que se consideren necesarias.

El alumno conocerá en todo momento el estado de su proceso de aprendizaje y las calificaciones de las tareas realizadas. Si el resultado de la



evaluación continua fuese negativo, el alumno tendrá derecho a la realización de una prueba final en las condiciones que se establezcan en la guía docente de la materia.

### **m. Actividades complementarias y extraescolares**

Debido a la actual situación de la evolución de la pandemia generada por el COVID-19 y siguiendo las instrucciones y recomendaciones realizadas por las Autoridades Sanitarias, este año desde este módulo no se propondrán actividades complementarias ni actividades extraescolares que puedan suponer un peligro de contagio para el alumnado y/o el personal de la Escuela.

### **n. Métodos de evaluación y seguimiento de la materia.**

La práctica docente y el proceso enseñanza–aprendizaje deben ser evaluados, del mismo modo que se hace con el trabajo del alumnado. Estos análisis deben atender aspectos como:

- Los materiales didácticos: si son accesibles para el alumnado, atractivos y motivantes
- La planificación: si necesita algún ajuste de la distribución de los contenidos, si el nivel no se ajusta al alumnado que tenemos en ese momento, si los objetivos quedan claros y son comprensibles para el alumnado con el fin de obtener un aprendizaje significativo.
- La motivación del alumnado: si conseguimos captar su interés, si el asesoramiento que se les brinda es suficiente y efectivo, si despertamos curiosidad hacia el módulo más allá de las actividades planteadas.

Para obtener toda la información referente a estos aspectos, tendremos en cuenta:

- La observación del desarrollo de las distintas actividades en el aula.
- Las opiniones individuales de nuestro alumnado (tanto en el día a día como un cuestionario final, en el que ellos valoran y analizan todos los agentes que participan en el proceso enseñanza-aprendizaje).
- Los resultados obtenidos tras cada evaluación.

## **o. Evaluación de la programación**

### **Justificación de la evaluación de la programación y la guía docente**

---

Dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación debe afectar, no sólo al aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza: Profesor, Trabajo en el Aula, Diseño curricular, Objetivos, Contenidos, Competencias básicas, Metodología, Recursos organizativos y materiales y Sistema de evaluación.

En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, debemos incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación o guía docente.

El profesor realizará una evaluación de la programación al inicio del curso, otra a mitad y una al final. Las conclusiones de estas evaluaciones serán compartidas con el resto de miembros del departamento que establecerán las propuestas de mejora pertinentes.

Para esta tarea podrán utilizarse multitud de procedimientos, cuestionarios, debates, anotaciones diarias... y en todo caso, será fundamental el diálogo del profesor con los alumnos, analizando colectivamente los resultados de las actividades a la hora de corregir posibles errores y detectar dificultades.

Estas propuestas de mejora se incluirán en el formulario de propuestas de mejora del Departamento Técnico y serán aprobadas y ratificadas en una reunión de dicho departamento.

### **Aspectos mínimos a evaluar de la programación y la guía docente:**

#### **1) La Práctica docente en el contexto del Aula:**

##### *Adecuación de la programación a la realidad del alumnado.*

- El diseño y desarrollo de las Unidades Didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos de alumnos concretos.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.

##### *La actuación personal de atención a los alumnos.*

- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas.
- El tratamiento de los temas transversales.
- Adecuación de los criterios de evaluación y promoción.
- La coordinación con el resto del equipo docente del grupo de alumnos.

- La comunicación con las familias y tutores.

## **2) La Práctica docente en el contexto del Centro:**

### *A.- En el contexto de la Institución:*

- La coherencia del Proyecto Educativo.
- La funcionalidad de decisiones sobre asignación de recursos humanos, materiales, espacios y tiempos.
- El funcionamiento de los órganos unipersonales y colegiados.
- Las relaciones interpersonales y las relaciones con las familias y el entorno.
- Los servicios de apoyo (departamento de orientación, educadora social,, CPR).
- Las relaciones del centro con la comunidad.

### *B.- En el curso*

- Sistemas de coordinación docentes establecidos.
- Relación y coordinación con el resto del equipo docente del grupo.
- Coherencia del grupo de asignaturas del curso con respecto al plan de estudios.
- Relación de la materia con el resto de asignaturas del curso.
- Carga horaria y de trabajo del alumno.

### *C.- En la Etapa o Nivel de Estudios:*

- Los elementos de la Programación y su coherencia dentro del plan de estudios.
- La coordinación entre los distintos cursos y la coherencia vertical del plan de estudios.
- Las relaciones y la coordinación entre las distintas materias de otros cursos.

## Programación Alternativa

---

### Escenario 3. Actividad educativa no presencial.

Para este caso se han seguido las normas redactadas en el [plan de contingencia](#) diseñado por la EASD Mérida, que guía al alumnado en las pautas a tener en cuenta en este caso particular..

La Programación Didáctica para este escenario no presencial, tiene como base la planteada para los Escenarios 1 y 2, aunque sufre algunas modificaciones en los apartados que se detallan a continuación:

#### a. Mejora de la competencia digital

Todos los docentes de la EASD de Mérida, y en concreto los profesores de Medios Informáticos, diseñarán y trabajarán al principio del curso escolar con cada grupo de alumnos una Unidad Didáctica 0, que tenga por objetivo primordial formar y mejorar al alumnado en las competencias digitales y asegurarse de que todos los alumnos cuentan con los medios y la conexión necesaria para afrontar este escenario de no presencialidad. Desde la experiencia del curso 2019-2020 derivada del confinamiento por la situación del Estado de Alarma decretado por el Gobierno de España, se atenderá a los criterios a la hora de trabajar de forma telemática (el profesorado del Centro utilizará la plataforma **Google Classroom**, el email de **@educarex.es** para la gestión de las materias y la plataforma **Rayuela** para las comunicaciones oficiales con el alumnado y sus familias). Para las videoconferencias se utilizará **Google Meet**.

Para favorecer la gestión y organización de la actividad pedagógica de todos los docentes del centro se creará un calendario de trabajo compartido para cada grupo de alumnos. Cada docente añadirá en el mismo las videoconferencias programadas con cada grupo de alumnos, las entregas de tareas y los exámenes semanales, para que el resto de profesores tengan un conocimiento global de la carga lectiva y de tareas a realizar por el alumnado de un grupo concreto. Los tutores de cada grupo supervisarán el uso de este documento y velarán para que no exista una sobrecarga de trabajo excesiva sobre el alumnado. Se respetará el horario de los alumnos y se impartirá docencia por videoconferencia preferiblemente en las horas establecidas en el horario presencial, sin “pisar” las horas de clase de otros profesores y materias.

El horario lectivo del centro es de lunes a viernes de 8:15 a 15:10, de modo que se respetará ese horario para enviar mensajes. El alumnado necesita diferenciar sus horas de estudio de las de ocio y estudio autónomo. Cada profesor deberá realizar como máximo 50% de sus clases on line, una vez por semana (debido a la intensidad de las mismas y para

respetar las diferentes circunstancias familiares de los alumnos). El resto de las horas pueden conectar para dudas.

De cara a las clases por videoconferencia se establece que, el periodo de duración de las mismas nunca excederá de los 40 minutos, y no podrá exceder de tres sesiones por videoconferencia al día para Ciclos Formativos o cualquier otra distribución del número de sesiones cuya duración total no supere los 120 minutos diarios.

Existe la posibilidad de grabar las sesiones (por ejemplo, por Google Meet) y ponerlas a disposición de los alumnos a través de Classroom, para que ellos puedan organizarse.

## **i. Recursos didácticos y materiales curriculares**

Para el desarrollo de todo lo propuesto en esta Programación, en el caso particular de este escenario de enseñanza no presencial, será necesario disponer de una serie de recursos didácticos que nos ayuden a llevar a cabo la acción docente, estableciendo tres categorías:

- Recursos humanos: Profesor de Medios Informáticos y resto de profesores del Ciclo en particular y de la Escuela en general.
- Espaciales: Un espacio personal en el domicilio de cada alumno donde poder asistir a clases por videoconferencia.
- Materiales:
  - A. Ordenador personal, que aportará cada discente. En caso de que el alumno no lo pueda aportar, hay previstos unos sistemas de préstamo de equipos informáticos de la EASD a disposición del alumnado que lo precise.
  - B. Software G-Suite for Education.
  - C. Smartphone, que aportará cada alumno. En caso de no poder aportarlo o de no tener el dispositivo las mínimas condiciones exigibles para el desarrollo de algunas apps, se atenderá de manera pormenorizada a dicho alumno.