

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 1 de 27

ÁMBITO PRÁCTICO

PROGRAMA DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR

Curso 2013-2014

Enrique Valencia Romeo
I.E.S. “Bajo Aragón”. Alcañiz (Teruel)

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 2 de 27

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

A) OBJETIVOS (CAPACIDADES TERMINALES), CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

B) CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

C) DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

D) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

E) PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

F) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

G) ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS PENDIENTES

H) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DE LOS ALUMNOS

I) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES QUE SE PRETENDEN REALIZAR

J) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN

K) TEMAS TRANSVERSALES

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 3 de 27

INTRODUCCIÓN

Los programas de diversificación curricular tienen como finalidad conseguir que el alumnado desarrolle las capacidades establecidas en los objetivos de la etapa para que adquiera las competencias básicas al término de la misma y pueda obtener el Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

Esta finalidad se alcanza en un contexto de enseñanza y aprendizaje que incorpora una estructura conjunta de ámbitos y materias, una metodología eminentemente práctica que permite integrar contenidos a través de centros de interés y donde juega un papel esencial el aprendizaje cooperativo, una distribución de los tiempos más abierta y flexible y una relación alumnado–profesorado, en la doble dirección, más adaptada a las características y necesidades del alumnado que cursa estos programas.

Teniendo en cuenta las características del alumnado que cursa el ámbito, es fundamental potenciar tanto la autoestima como la interacción social, por lo que es importante que la metodología que se aplique sea común en todos los ámbitos y esté basada en el aprendizaje activo, funcional y cooperativo.

Tomando como referencia los aspectos básicos o fundamentales de los currículos de las materias que conforman el ámbito práctico –Tecnología, Educación plástica y visual e Informática-, se ha realizado una selección de contenidos con una distribución final en ocho bloques que se desarrollarán a lo largo de los dos cursos. Sin embargo, dadas las características de este Programa, en las Programaciones didácticas de los departamentos deberá tenderse a la mayor interacción posible entre los mismos, sin que primen unos sobre los otros. Así, en los proyectos que se trabajen en el aula, se intentará que abarquen la mayor parte de los contenidos de las materias que integran el ámbito.

La secuenciación o distribución de los contenidos a lo largo de los dos cursos que configuran el Programa se adaptará a las características de cada centro y a la propia evolución del ritmo de aprendizaje del alumnado.

Los contenidos seleccionados se consideran básicos o fundamentales por su contribución a la consecución de los objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias básicas. Los criterios de evaluación, fundamentados en dichos contenidos, toman como referente, asimismo, las competencias básicas y los objetivos de la etapa. Por último, las orientaciones didácticas deben servir de apoyo al profesorado y condicionar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Resulta de capital importancia la metodología que se utilice en el desarrollo del programa, ya que la adquisición de la mayoría de las competencias y la consecución de los objetivos dependen precisamente de la forma de trabajo que se haya seguido. De ahí que en el último apartado de estas orientaciones se plantee una serie de propuestas didácticas que sirvan de guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de ayuda al profesorado que imparte estos programas.

Por último, se considera interesante sugerir la realización de un proyecto de síntesis en el último trimestre del segundo curso sobre los contenidos más relevantes que se hayan abordado durante el

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 4 de 27

desarrollo del programa, o bien tratar algún tema de actualidad que sea del interés de los alumnos. Se trata en definitiva de que los alumnos demuestren que han alcanzado los objetivos de las materias del ámbito práctico y que han adquirido las competencias básicas necesarias para superarlo, de manera que este proyecto sea un elemento integrador que sirva para analizar y valorar el grado de adquisición de las mismas.

A) OBJETIVOS, CONTENIDOS (conceptos, procedimientos y actitudes) Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. EVALUACIÓN DE LAS PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

OBJETIVOS

El ámbito práctico tiene como objetivo el desarrollo de las mismas capacidades que se enumeran en los currículos de las materias que lo integran. Sin embargo, se plantea la siguiente síntesis porque puede ser relevante como referencia para determinar el grado en que los alumnos los alcanzan.

1. Adquisición de conocimientos: comprender los conceptos de las materias del ámbito, sus valores estéticos y culturales; valorar sus contenidos, sus destrezas técnicas y las funciones que realiza un sistema tecnológico o artístico, contribuyendo a su conservación y mejora.
2. Comunicación: comprender y expresar mensajes, emociones, ideas y soluciones técnicas con creatividad, aplicando correctamente el lenguaje técnico-gráfico, la simbología y el vocabulario adecuados y valorando positivamente el esfuerzo, la superación de las dificultades y el respeto entre las personas.
3. Obtención de información: observar, buscar, interpretar de forma crítica y utilizar la información necesaria para elaborar los trabajos y proyectos planteados, utilizando bibliografía, el acceso a la red y todo tipo de medios.
4. Uso de recursos tecnológicos en el trabajo habitual (calculadora, equipos informáticos, dispositivos móviles e inalámbricos, programas específicos, acceso a la red, etc.).
5. Resolución de problemas: Planificar y reflexionar, de forma individual o en grupo, sobre el proceso de diseño y construcción de objetos y obras gráfico-plásticas, partiendo de unos objetivos prefijados y evaluando su idoneidad desde distintos puntos de vista.
6. Interpretación del entorno y respeto al medio: Aplicar los conocimientos para apreciar, disfrutar, respetar y utilizar los recursos que nos ofrece el medio en el que nos movemos, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y tecnológicas.
7. Promoción de la salud: Participar en actividades o analizar cuestiones científicas, tecnológicas, artísticas o culturales y sus repercusiones en la salud y el bienestar colectivo.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 5 de 27

8. Hábitos de trabajo individual y en equipo: desarrollar hábitos de trabajo individual y dentro de un grupo en la resolución de problemas contribuyendo así a fomentar los valores y actitudes propios del trabajo cooperativo.
9. Sentido crítico y toma de decisiones: extraer conclusiones de la información para tomar decisiones debidamente fundamentadas, asumiendo sus responsabilidades individuales en la ejecución de tareas encomendadas.
10. Importancia de la formación del ámbito práctico: Reconocer el carácter instrumental del ámbito práctico por su importancia en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, constructivos, funcionales, metodológicos y experimentales.

CONTENIDOS

Contenidos comunes a todos los bloques

El desarrollo del ámbito práctico requiere la familiarización del alumnado con el lenguaje, los procedimientos y las estrategias básicas artístico-tecnológicas, que deberán ser tenidas en cuenta en los diferentes bloques de contenidos, tales como:

- Utilización de estrategias propias del trabajo artístico-tecnológico, tales como el planteamiento de problemas, la puesta en común, la toma de decisiones y la interpretación de resultados.
- Búsqueda y selección de información utilizando fuentes bibliográficas y las tecnologías de la información y la comunicación.
- La interpretación de la información y su uso para intercambiar ideas y formarse una opinión propia, expresándose con precisión y rigor.
- La utilización correcta de útiles, materiales, máquinas e instrumentos básicos y el respeto por las normas de todo tipo dentro y fuera del aula, con especial cuidado de las relacionadas con la seguridad.
- El uso del ordenador para realizar representaciones gráficas, cálculos numéricos y simulaciones.
- La valoración de las aportaciones de la Ciencia, el Arte y de la Tecnología para dar respuesta a las necesidades de los seres humanos y su contribución al desarrollo actual a través de la investigación, de la innovación y de la creación.
- El interés por la observación sistemática y por la búsqueda de nuevas soluciones.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.
- La creación colectiva de producciones realizando el seguimiento de todo el proceso (de la idea al resultado final).

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística y a la resolución de problemas

- Realización de apuntes, esbozos y esquemas, así como de los documentos técnicos necesarios en todo el proceso de elaboración y creación de un trabajo (desde la idea inicial hasta el resultado final), valorando la búsqueda de nuevas soluciones y facilitando la autorreflexión y autoevaluación.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 6 de 27

- Planificar los pasos que hay que seguir para la realización de un trabajo o proyecto, diseñando y construyendo prototipos mediante el uso de materiales, herramientas y técnicas adecuadas.
- Creación colectiva de diferentes producciones. Apreciación de las posibilidades creativas y comunicativas que aporta la realización de trabajos en equipo.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje adecuado (técnico o artístico) y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Análisis y valoración de las condiciones del entorno de trabajo. Aplicación y respeto de las normas del aula, especialmente las relacionadas con la seguridad.
- Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).
- Apreciación del proceso de creación en las artes visuales.

Bloque 2. *Técnicas de expresión y comunicación*

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.

- Conocimiento y desarrollo del léxico propio del ámbito a través de los distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
- Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Pigmentos, aglutinantes y disolventes.
- Experimentación y utilización de las técnicas y de los soportes más adecuados para su edad y competencia, en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Expresar ideas y experiencias mediante procedimientos y técnicas gráfico-plásticas.
- La materia en las formas volumétricas. Interés y disfrute a través de la manipulación de los distintos materiales.
- Valoración de la calidad que la instrumentación adecuada aporta a cualquier expresión plástica.
- Valoración del orden y la limpieza del aula o taller, necesaria para la conservación, cuidado y buen uso de los materiales.

Experimentación y descubrimiento de los elementos que configuran los lenguajes visuales.

- El punto como elemento básico de las formas y sus diferentes aplicaciones.
- Utilización de la línea como estructura, contorno y textura en la representación de formas. Análisis de las distintas direcciones de la línea en el plano y en el espacio. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea.
- El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia, etc.
- El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas. Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación. El color como sistema codificado. Valores expresivos y psicológicos. Interpretación de los valores subjetivos del color en distintos mensajes gráfico-plásticos y visuales. Interrelaciones entre colores. Receptividad y sensibilización ante el color y la luz de su entorno inmediato.
- La textura. Cualidades expresivas. Experimentación con distintos tipos de texturas con una finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Superación de los estereotipos y convencionalismos figurativos y referidos al color y la textura. Valoración de la exploración visual y táctil de diversas texturas para buscar la expresividad de las formas.
- Análisis e interpretación de los elementos sintácticos de la imagen. Clasificación: Elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 7 de 27

- Criterios de composición. Valoración de la capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis de las simetrías elementales y su aplicación en las distintas composiciones. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión...)

Las formas planas.

- Formas geométricas, orgánicas, naturales, accidentales, etc. Representación de formas geométricas planas. Definición y clasificación. Construcción de polígonos. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de las tangencias y los enlaces en la creación de formas.
- Análisis e interpretación de formas, tanto naturales como artificiales, mediante la copia de modelos, esquematización, transformación o deformación de los mismos.
- Concepto de módulo. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Valoración y reconocimiento del concepto de módulo en los distintos campos del diseño. Repetición y ritmo. Apreciación del ritmo compositivo en la naturaleza y sus afinidades con conceptos geométricos. Interés por reconocer la estructura geométrica en las formas de nuestro entorno, con especial referencia al arte mudéjar aragonés.
- Realización de experiencias sobre la relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Utilización de escalas gráficas. Igualdad, semejanza y simetría. Desarrollo de las destrezas necesarias para el uso de las herramientas adecuadas de este apartado: compás, regla, escuadra y cartabón.
- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Normalización y medida.

- Confección de documentos básicos, organización y gestión en respuesta a necesidades surgidas en el diseño y realización de trabajos técnicos. Elaboración de trabajos descriptivos que indiquen: tipos de materiales empleados, proceso de ejecución, máquinas y herramientas, presupuesto económico y normas de seguridad.
- Bocetos y croquis como herramientas de trabajo y comunicación.
- Sistemas de representación: planta, alzado y perfil. Aplicación para la descripción de volúmenes, seleccionando el perfil más adecuado.
- Escalas y acotación normalizada.
- Metrología e instrumentos de medida de precisión: calibre, micrómetro. Conocimiento y uso de dichos instrumentos de medida.
- Uso del ordenador como herramienta para el diseño asistido: dibujo en dos dimensiones. Realización de dibujos sencillos.

El espacio y el volumen.

- Sistema axonométrico. Perspectiva Isométrica. Perspectiva Caballera. Representación en Perspectiva Isométrica y Caballera de sólidos con superficies planas y curvas. Aplicación del óvalo isométrico para la representación de circunferencias.
- Fundamentos de la perspectiva cónica. Perspectiva cónica frontal. Aplicaciones de la perspectiva cónica frontal a representaciones espaciales del entorno. Apreciación de los cambios de los valores

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 8 de 27

expresivos y de apariencia en los volúmenes, producidos al variar la distancia principal y la posición del punto de vista.

- Incidencia de la luz en las figuras. Crear sensación de espacio y volumen mediante el uso del claroscuro. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial y visualizar formas tridimensionales. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios luminosos.
- Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
- Reconocimiento y valoración de las posibilidades expresivas de los materiales de desecho.
- Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Bloque 3. *Tecnologías de la información y de la comunicación. Internet*

Hardware y sistemas operativos

- Análisis de los componentes o elementos internos de un ordenador.
- Periféricos: funcionamiento, instalación, manejo básico e interconexión de dispositivos móviles e inalámbricos o cableados.
- Sistemas operativos: conceptos básicos y tipos.
- Instalación de programas y realización de tareas básicas de mantenimiento del sistema.
- Concepto de Red. Redes WAN y LAN. Tipos de Redes. Acceso a recursos compartidos en redes locales y puesta a disposición de los mismos.

Ofimática básica. Seguridad informática

- El ordenador como herramienta de expresión y comunicación de ideas. Conocimiento y aplicación de terminología y procedimientos básicos de programas como procesadores de texto y herramientas de presentaciones.
- Conocimiento y aplicación de terminología y procedimientos básicos de hojas de cálculo. Fórmulas. Elaboración de gráficas.
- El ordenador como herramienta para la organización y la presentación de la información.
- Importancia de los sistemas de protección en los equipos informáticos.

Internet y las redes sociales

- Internet y la Web: conceptos, terminología, estructura y funcionamiento.
- Uso de navegadores, destrezas básicas. Tipos de buscadores. Técnicas y estrategias de búsqueda de información.
- Recursos en la Web (chat, foros,...) y plataformas de formación a distancia, empleo y salud.
- Correo electrónico: concepto y funcionamiento.
- Los programas clientes y el correo web (webmail): creación y configuración de una cuenta de correo electrónico.
- Seguridad en Internet. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. Importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.
- Actitud crítica y responsable hacia la propiedad y la distribución del software y de la información: “software” libre y “software” privativo, tipos de licencias de uso y distribución.
- Acceso, descarga e intercambio de programas e información.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 9 de 27

Bloque 4. *El entorno audiovisual y multimedia*

- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.
- Técnicas y soportes (químicos, ópticos, magnéticos o digitales) de la imagen fija y en movimiento: cómic, cine, fotografía, fotonovela, vídeo, televisión e infografía.
- Conocimiento elemental de técnicas que trabajan la imagen fija y en movimiento. Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.
- Introducción al estudio de aquellos lenguajes que integren una producción significativa.
- Diferenciación de los distintos modos de expresión a partir de la observación del soporte y de las técnicas utilizadas.
- Realización de trabajos y experiencias con la imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc).
- Realización de trabajos con imágenes utilizando las nuevas tecnologías: Tratamiento básico de la imagen digital.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Bloque 5. *Estructuras, materiales y mecanismos*

- Estudio y análisis de los elementos, funciones y esfuerzos a los que están sometidos las estructuras desde el diseño, planificación y construcción de maquetas y prototipos.
- Materiales básicos: madera y papel. Técnicas y herramientas.
- Materiales férricos: el hierro. Extracción. Fundición y acero. Obtención y propiedades características. Aplicaciones.
- Metales no férricos: cobre, aluminio. Obtención y propiedades características. Aplicaciones.
- Distinción de los diferentes tipos de metales y no metales.
- Técnicas básicas e industriales para el trabajo con metales. Manejo de herramientas y uso seguro de las mismas.
- Introducción a los plásticos: clasificación. Obtención. Propiedades características. Aplicaciones industriales y en viviendas.
- Técnicas básicas e industriales para el trabajo con plásticos. Herramientas y uso seguro de las mismas.
- Materiales de construcción: pétreos, cerámicos y aglomerantes. Propiedades características.
- Repercusiones medioambientales de la explotación de metales.
- Salud, seguridad e higiene. Relación salud-trabajo. Prevención. Los accidentes de trabajo y sus consecuencias.
- Mecanismos de transmisión y transformación de movimiento. Relación de transmisión. Análisis de su función en máquinas. Experimentación de sistemas mecánicos sencillos para comprender su funcionamiento.
- Neumática: principios básicos. Producción de aire comprimido. Componentes neumáticos: cilindros y válvulas distribuidoras. Circuitos sencillos de aplicación.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 10 de 27

- Diseño y construcción de maquetas (proyectos) en el aula, que incluyan los diferentes mecanismos de transmisión y transformación del movimiento.
- Uso de simuladores para recrear la función de estos operadores en el diseño de prototipos.

Bloque 6. *Electricidad y electrónica. La energía y su transformación*

- Circuito eléctrico: magnitudes eléctricas básicas. Simbología. Ley de Ohm.
- Circuito eléctrico en corriente continua: serie, paralelo, mixto.
- Potencia y energía eléctrica.
- Efectos de la corriente eléctrica: electromagnetismo. Aplicaciones.
- Realización de montajes de circuitos característicos: inversor del sentido de giro de un motor de corriente continua.
- Aparatos de medida básicos: voltímetro, amperímetro, polímetro. Realización de medidas sencillas.
- Introducción a la electrónica básica: la resistencia, el condensador, el diodo y el transistor. Descripción de componentes y montajes básicos.
- Electrónica digital: aplicación del álgebra de Boole a problemas tecnológicos básicos. Puertas lógicas.
- Instalaciones eléctricas en viviendas. Dispositivos de protección.
- Empleo de simuladores para la comprobación del funcionamiento de diferentes circuitos eléctricos.
- Energía y su transformación. Fuentes de energía: clasificación general.
- Energías no renovables. Energías de los combustibles fósiles. Centrales. Descripción y tipos de centrales térmicas y nucleares.
- Energías renovables: sistemas técnicos para el aprovechamiento de la energía hidráulica, eólica, solar, mareomotriz y biomasa. Importancia del uso de energías alternativas.
- Energía y medio ambiente. Eficiencia y ahorro energético. Impacto medioambiental de la generación, transporte, distribución y uso de la energía.
- Valoración crítica de los efectos del uso de la energía eléctrica sobre el medio ambiente.

Bloque 7. *Observación*

La percepción visual. Análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno.

- Observación directa y análisis de una determinada realidad, forma, objeto y conjunto.
- Relación figura-fondo. Valoración de la actividad perceptiva como base para la creación de imágenes.
- Relación de las formas naturales y artificiales entre sí.
- Ilusiones ópticas y efectos visuales.

El lenguaje y la comunicación visual. Definición o concepto del lenguaje visual.

- Sintaxis de los lenguajes visuales específicos.
- Finalidades de los lenguajes visuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Observación de las características comunes y de los rasgos particulares de cada uno de los lenguajes.
- Reconocimiento del valor que tienen los lenguajes visuales para mejorar la comunicación dentro y fuera de nuestro entorno.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 11 de 27

Lectura de imágenes. Estructura formal.

- Mensajes y funciones de las artes visuales: emisor y receptor.
- Función denotativa y connotativa. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar sus ideas.
- La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos en los lenguajes visuales, anagramas, logotipos, marcas y pictogramas. Signos convencionales: significantes y significados.
- La imagen como medio de expresión, comunicación y conocimiento.
- Observación y análisis de los modos expresivos utilizados en un mensaje publicitario, gráfico o visual, así como de los posibles significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial.
- Valoración de la imagen como medio de expresión.
- Actitud crítica ante la publicidad y sus efectos consumistas y de discriminación sexual, racial o social.
- Interés por la observación sistemática.
- Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje gráfico-plástico o visual.
- Búsqueda de soluciones originales a sus producciones.

Bloque 8. *Los referentes artísticos, la tecnología y la sociedad.*

- El arte: Los lenguajes del arte. Revisión del entorno artístico de la comunidad aragonesa. Observación y análisis de aquellos factores que convergen en un producto artístico dado, determinando los valores plásticos y estéticos más destacados.
- La evolución tecnológica como respuesta a las necesidades humanas: incidencia de las máquinas y de las energías en el desarrollo social y económico.
- Evolución de los materiales a lo largo del tiempo, su uso racional y su influencia en el medio.
- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, tecnológicos, plásticos, simbólicos...)
- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- Diferentes sectores industriales y productivos en Aragón. Condiciones geográficas, económicas, técnicas, comunicaciones, recursos humanos y sociales que favorecen la implantación de una determinada industria en una comarca.
- Realizar esquemas y análisis técnicos, de uso del color y temáticos sobre alguna obra de un artista, que podría ser aragonés, para subrayar los valores que se desean destacar.
- Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto de otras sociedades y culturas.
- Tecnología y medio ambiente: impacto ambiental del desarrollo tecnológico. Contaminación. Agotamiento de los recursos energéticos y de las materias primas. Tecnologías correctoras. Desarrollo sostenible.
- Aceptación y respeto hacia las obras de los demás. Afán de superación en las propias.
- Actitud receptiva ante los estímulos exteriores, especialmente con los referentes artísticos.
- Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en su entorno habitual.
- Valoración, respeto y disfrute del patrimonio histórico y cultural de Aragón, apreciando todo tipo de manifestación artística, tanto actual como de otro tiempo.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 12 de 27

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1. Valorar la necesidad del proceso empleado en la resolución de problemas o en la creación artística analizando su contexto, proponiendo soluciones alternativas y desarrollando la más adecuada, tanto de forma individual como colectiva. Elaborar la documentación necesaria empleando todo tipo de recursos.**

Con este criterio se trata de evaluar el conocimiento del alumno sobre las actividades del ámbito. Esta capacidad se concreta en la elaboración de un plan de actuación para ejecutar un trabajo: conjunto de documentos con un orden lógico de operaciones, con la previsión de tiempos y recursos materiales, con dibujos, cálculos numéricos, presupuesto, lista de tareas, lista de piezas y explicaciones. Se ha de evaluar la cooperación y el trabajo en equipo en un clima de tolerancia hacia las ideas y opiniones de los demás, respetando la diversidad del aula, proponiendo una forma de organizar y distribuir, de forma rotativa, las tareas de recogida, clasificación y almacenamiento de útiles, herramientas y equipos informáticos con el fin de que, al término de cada clase, el taller o aula quede ordenada.

Se debe valorar, asimismo, el empleo de un vocabulario específico y los modos de expresión apropiados.

- 2. Analizar estructuralmente un objeto sencillo y conocido, empleando los recursos gráficos y verbales necesarios para describir, de forma clara y comprensible, la forma, dimensiones y composición del conjunto y de sus partes o elementos más importantes.**

Este criterio trata de comprobar la capacidad de los alumnos para indagar y describir los rasgos estructurales más importantes de un objeto, las partes que lo componen, los materiales con los que está construido, la procedencia de las materias primas, la publicidad y la mercadotecnia para su comercialización, los referentes artísticos o culturales, etc. Exige planificar la actividad, organizar la información necesaria, contrastarla y deducir consecuencias objetivas que sean útiles para el fin que se pretende, así como, en su caso, la elaboración de un documento o informe ordenado donde aparezcan elementos relacionados con la expresión gráfica al nivel que le corresponde.

- 3. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, creatividad e imaginación, seguridad y respeto al medio ambiente, mostrando iniciativa y valorando las condiciones del entorno de trabajo.**

Este criterio pretende evaluar si utilizan las estrategias que favorecen el proceso de aprendizaje y su capacidad de construcción, siguiendo el orden marcado en el plan de trabajo. Las pautas para alcanzar el grado de desarrollo fijado son: el cuidado en el uso de herramientas, máquinas e instrumentos, el aprovechamiento de materiales, el uso de elementos reciclados y el trabajo respetando las normas de seguridad y salud. El grado de acabado debe mantenerse dentro de unos márgenes dimensionales y estéticos aceptables. Diseñar la construcción de un objeto constituido por un número limitado de piezas y elementos sencillos. Utilizar la representación gráfica para su publicidad. Evaluar su acabado y que cumpla la función inicial para la cual fue diseñado. Elaborar un informe que refleje los datos más significativos del proceso seguido.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 13 de 27

La salud puede ser perjudicada por el propio trabajo, por el medio o condiciones del lugar (físicas o psíquicas) y por los elementos materiales agresivos que en él existen. Se trata de abordar una formación prevocacional y orientadora en el alumno, observando las relaciones entre el trabajo y el estado de la salud. Este criterio también permite analizar las consecuencias y las razones que motivan la lucha contra los problemas humanos, morales y legales que generan los accidentes y las enfermedades.

Se valorará si el alumnado, a partir de su conocimiento sobre las ventajas e inconvenientes de las principales aplicaciones de la plástica y de la tecnología en la vida cotidiana, forma su propia opinión para tomar decisiones entre alternativas en conflicto durante el desarrollo de las propuestas de trabajo. También se apreciará si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar críticamente su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

4. Identificar y conectar componentes físicos de un ordenador y otros dispositivos. Manejar el entorno gráfico de los sistemas operativos como interfaz de comunicación con la máquina.

Se busca valorar la adquisición de las habilidades necesarias para administrar un sistema informático personal. Los alumnos han de ser capaces de conectar dispositivos externos e interconectarlos con otros sistemas, personalizar los entornos gráficos, gestionar los diferentes tipos de documentos almacenando y recuperando la información en diferentes soportes, describir elementos complejos a través de un diagrama de bloques, representar gráficamente sus elementos y realizar una descripción de su funcionamiento. Identificar los distintos periféricos y los elementos que lo componen.

Deberán, asimismo, realizar las tareas básicas de instalación de aplicaciones, mantenimiento y actualización que mantengan el sistema en un nivel alto de seguridad y óptimo rendimiento.

5. Representar objetos, sistemas técnicos sencillos e ideas de forma bi o tridimensional, aplicando técnicas gráficas y plásticas, criterios de normalización, vistas y perspectivas para conseguir resultados concretos en función de unas intenciones, teniendo presentes los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación.

Con este criterio se trata de evaluar un amplio abanico de factores, entre los que destacan el conocimiento y manejo de las técnicas gráficas, la capacidad para representar ideas, los conocimientos sobre formas planas, la capacidad para representar objetos y sistemas técnicos en proyección diédrica: alzado, planta y perfil, así como, la obtención de su perspectiva caballera y/o isométrica, como herramienta en el desarrollo de trabajos técnicos. Se desea evaluar la adquisición de destrezas para su realización tanto a mano alzada, bocetos y croquis, como mediante instrumentos de dibujo y aplicaciones de diseño gráfico por ordenador en dos dimensiones. Asimismo se deberán utilizar correctamente las normas de acotación y escalas para mostrar un dibujo claro y proporcionado. La capacidad para tomar decisiones teniendo presentes los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cuál es la mejor solución, sus conocimientos sobre la sensación espacial, la perspectiva o el volumen, así como la utilización de elementos de la sintaxis visual como el color, la textura, la dirección, la posición, etc. También se evaluará la realización de sombras para definir volúmenes.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 14 de 27

6. Elaborar, almacenar y recuperar documentos en soporte electrónico que incorporen información textual y gráfica.

Se pretende evaluar las habilidades básicas para la realización de documentos que integren información textual, imágenes y gráficos utilizando algunas herramientas de la ofimática: hojas de cálculo, presentaciones en diapositivas y procesadores de texto. Para lograrlo se han de aplicar los procedimientos y funcionalidades propias de cada aplicación para obtener documentos progresivamente más complejos y de mayor perfección en cuanto a estructuración y presentación, almacenándolos en soportes físicos locales o remotos. Incorporar las hojas de cálculo en la realización de trabajos sencillos; por ejemplo, la elaboración de hojas de proceso, secuencia de operaciones y tiempos estimados, cronogramas, valoración de materiales, etc.

Utilizar la presentación en diapositivas para defender un trabajo o proyecto, incorporando imágenes y figuras significativas del mismo que contribuyan a un mejor análisis y conocimiento del mismo.

7. Acceder a Internet para la utilización de servicios básicos: navegación para la localización de información, correo electrónico, comunicación intergrupal y publicación de información.

Se trata de valorar con este criterio la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta de comunicación y aprendizaje en actividades habituales en el aula y para establecer relaciones personales, adquiriendo el conocimiento de los conceptos y terminología referidos a la navegación por Internet y la utilización eficiente de los buscadores para afianzar técnicas que les permitan la identificación de objetivos de búsqueda, la localización de información relevante, su almacenamiento, la creación de colecciones de referencias de interés y la utilización de gestores de correo electrónico y herramientas diseñadas para la comunicación grupal.

Además, con este criterio se comprobará la capacidad de acceder a algunos de los servicios de la red Internet (tales como el correo electrónico, los chats, etc.), así como su correcto uso. Se valorará la adquisición de hábitos relacionados con el mantenimiento sistemático de la información publicada y la incorporación de nuevos recursos y servicios. En el ámbito de las redes virtuales se ha de ser capaz de acceder y manejar entornos de aprendizaje a distancia y búsqueda de empleo. También se valorará la importancia de organizar adecuadamente la gran cantidad de información de que se dispone en la actual sociedad de la información: acceso a bases de datos documentales, campos y registros de una base de datos, elementos de una base de datos.

Adopción de medidas para almacenar la información de forma segura en diferentes formatos electrónicos.

8. Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 15 de 27

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

9. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico o tecnológico, en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos de la sintaxis visual (color, luz, sombra, textura, etc.) para realizar sus propias creaciones.

10. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual, plástico y tecnológico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social. Además, posibilita la elaboración de animaciones de trabajos realizados por los alumnos o de otros trabajos ya existentes, lo que permite ilustrar su funcionamiento, estructura, construcción, montaje, etc.

11. Describir propiedades básicas de materiales técnicos y sus variedades comerciales: madera, papel, metales, materiales plásticos, cerámicos y pétreos. Identificarlos en aplicaciones comunes y emplear técnicas básicas de conformación, unión y acabado, manteniendo los criterios de seguridad adecuados.

Con este criterio se busca evaluar el grado de conocimiento de las propiedades mecánicas, eléctricas y térmicas de los materiales empleados en los proyectos. Relacionar dichas propiedades con la aplicación de cada material en la fabricación de objetos comunes, así como conocer y utilizar adecuadamente las técnicas de conformación, unión y acabado empleadas en su proceso constructivo, manteniendo criterios de tolerancia dimensional y seguridad. Identificar los distintos materiales que intervienen en un proyecto o dispositivo. Seleccionar el material más adecuado para una aplicación concreta.

12. Identificar y manejar operadores mecánicos y neumáticos. Conocer el funcionamiento de este tipo de sistemas, sus características, aplicaciones y, en su caso, calcular la relación de transmisión.

Con este criterio se pretende valorar el conocimiento de los distintos movimientos empleados en objetos y sistemas técnicos: rectilíneo, circular y de vaivén. Valorar el conocimiento de los mecanismos de transformación y transmisión de movimientos, así como su función dentro del conjunto de la máquina. El alumnado debe ser capaz de construir maquetas, como solución al problema planteado y empleando diferentes operadores mecánicos, y de realizar cálculos para determinar la relación de transmisión en sistemas de transmisión de movimientos.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 16 de 27

Se ha de evaluar la capacidad de diseñar y construir un sistema neumático sencillo, para lo cual el alumno ha de ser capaz de analizar aplicaciones habituales sencillas, conocer sus elementos, símbolos y función.

- 13. Valorar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas, así como los riesgos derivados de un mal uso y aplicación. Utilizar correctamente instrumentos de medida de magnitudes eléctricas básicas. Diseñar y simular circuitos con simbología adecuada y montar circuitos formados por operadores elementales.**

Con este criterio se pretende que el alumnado adquiera destrezas en el uso y manejo del polímetro (tensión, corriente y resistencia), utilizando los conceptos, los principios básicos de medida y las magnitudes eléctricas básicas.

Realizar montajes de circuitos eléctricos sencillos en corriente continua, empleando pilas, interruptores, resistencias, lámparas, motores y relés, como respuesta a un fin predeterminado, y valorar la capacidad de interpretar y manejar simbología de instalaciones eléctricas. Explicar el funcionamiento de un circuito eléctrico o electrónico a partir de un esquema dado. Comprobar circuitos eléctricos y/o electrónicos mediante la utilización de las herramientas de simulación y con la ayuda del ordenador. Usar y observar de forma apropiada las normas de seguridad en el montaje de los circuitos y en la correcta utilización de la energía eléctrica.

Se busca también valorar la importancia de la energía eléctrica en el ámbito doméstico e industrial, así como identificar y explicar el significado de fuentes de carácter renovable o no renovable. Conocer las distintas fuentes de energía y la importancia de un uso racional y eficiente de las mismas, utilizándolas cuando son necesarias y adoptando criterios de ahorro (desconectar luces y aparatos, cerrar puertas y ventanas, utilizar el transporte público, electrodomésticos con etiquetado energético, etc.). Analizar el papel que desempeñan las energías renovables en su entorno inmediato (hidráulica, eólica, solar, biomasa, etc.), valorando los impactos provocados por las mismas. Analizar los efectos económicos, sociales y medioambientales de la utilización de las fuentes de energías renovables y su incidencia en Aragón.

- 14. Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad y establecer relaciones entre la imagen y su contenido.**

Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, etc., presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

- 15. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación.**

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 17 de 27

las mismas, prestando atención al desarrollo de una idea a través de las fases del proceso de realización de la obra.

EVALUACIÓN DE LAS PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Las pruebas extraordinarias del ámbito práctico se basarán en los contenidos mínimos que figuran en esta programación, basados en las áreas que conforman el ámbito.

Sólo deberán realizarla aquellos alumnos/as que no hayan superado algún contenido. No se tratará, por lo tanto, de una prueba global de todos los contenidos para la totalidad de los alumnos/as; sino que serán pruebas individualizadas en las que cada uno deberá superar aquellos contenidos no superados durante el curso.

B) CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIAS BÁSICAS	
Competencia en comunicación lingüística	Comprender textos tecnológicos y de divulgación científica. Utilizar correctamente y conocer el significado del vocabulario específico de cada uno de los temas que iremos tratando a lo largo del curso. Redactar textos relacionados con el tema tratado.
Competencia matemática	Aplicar operaciones, porcentajes, ecuaciones... para la resolución de problemas que iremos desarrollando a lo largo del curso.
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Analizar las interacciones de los fenómenos físicos en el medio real.
Tratamiento de la información y competencia digital	Manejar las siguientes técnicas: elaboración e interpretación de tablas de datos y representación gráfica de éstos.
Competencia social y ciudadana	Valorar la aportación de las diferentes culturas en los desarrollos tecnológicos a lo largo de la historia.
Competencia para aprender a aprender	Utilizar distintas fuentes de información para resolver problemas, razonando y entendiendo los resultados obtenidos.
Autonomía e iniciativa personal	Participar activamente en la realización del trabajo en grupo

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 18 de 27

C) DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

ÁREA DE TECNOLOGÍA

Primer trimestre

- La tecnología
- Dibujo Técnico (Expresión y comunicación)
- Mecanismos de transmisión
- Manejo del ordenador (Hardware y Software)

Segundo trimestre

- Estructuras
- Materiales plásticos
- Informática básica

Tercer trimestre

- Electricidad
- La producción de la energía
- Internet

ÁREA DE PLÁSTICA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Primer trimestre

Autocad, sketchup

- Las formas en Plano y en el espacio
 - Líneas y conocimientos básicos para la realización de dibujos geométricos
 - Segmentos, división en partes iguales
 - Mediatriz y bisectriz
 - Construcción de polígonos regulares
 - Construcción de estrellas
 - Redes modulares
 - Redes tridimensionales
- Del espacio al plano
 - Proyecciones
 - El sistema diédrico
 - El sistema axonométrico
 - Los desarrollos
 - La perspectiva cónica

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 19 de 27

Segundo trimestre

sketchup, Gimp

- El color
- El lenguaje visual

Tercer trimestre

Gimp, MovieMaker, sketchup

- La fotografía
- El volumen

TRIMESTRE	PROYECTOS DE CONSTRUCCIÓN
PRIMERO	Análisis, diseño y construcción de una máquina siguiendo un modelo construido anteriormente.
SEGUNDO	Construcción de una maqueta con elementos mecánicos y eléctricos.
TERCER	Construcción de un proyecto que integre un elemento electromagnético.

D) ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El ámbito práctico plantea la integración de diferentes aprendizajes, poniéndolos en relación con los distintos tipos de contenidos con el fin de que los alumnos los puedan utilizar de manera efectiva en los proyectos vitales que vayan a emprender. La incorporación de las competencias básicas al currículo y la creación de un ámbito práctico en los programas de diversificación permiten reforzar aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. En este sentido, el ámbito práctico contribuye al desarrollo de las capacidades de autoformación del alumno, ya que busca la comprensión y la creatividad a través del descubrimiento y la experimentación.

Con la finalidad de orientar la práctica docente y tomando como referencia las orientaciones didácticas indicadas en los currículos respectivos de las materias del ámbito propuestos en el currículo establecido por la Comunidad autónoma de Aragón, se incluyen una serie de orientaciones didácticas que sirvan de referencia al profesorado a la hora de concretar en sus programaciones el currículo del ámbito que se va a impartir.

Hay que incidir en primer lugar en el papel activo del alumno en el aula, en proponer estrategias de participación y espíritu crítico, en el desarrollo de la expresión y comprensión oral y escrita, en la interrelación entre los distintos contenidos tratados, en la planificación y toma de decisiones, proponiendo actividades que permitan el planteamiento y resolución de problemas, así como la búsqueda, selección y procesamiento de la información utilizando las tecnologías de la información y de la comunicación.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 20 de 27

Conviene tener en cuenta que la metodología utilizada dentro del Programa de diversificación curricular ha de cumplir fundamentalmente un papel motivador para el alumnado, intentando desarrollar y consolidar sus hábitos de trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal, dándoles una visión conjunta de las posibles opciones futuras al finalizar el Programa.

El profesor/a en su faceta de educador/a, debe fortalecer sus capacidades en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como en rechazar la violencia, resolver pacíficamente los conflictos y mantener una actitud crítica y de superación de los prejuicios y prácticas de discriminación en razón del sexo, de la etnia, de las creencias y de las características personales o sociales del alumnado.

Por otro lado, y con vistas a conseguir el éxito de todos los alumnos en este programa, es importante que inicialmente los alumnos y alumnas vayan encontrando gusto por los contenidos trabajados, los cuales se irán introduciendo de una forma clara, precisa y pausada, siguiendo el ritmo que marque el propio proceso de su aprendizaje. En cualquier caso, siempre queda abierta la posibilidad de adaptar aquellos contenidos que, aun incluidos en la programación, presenten dificultades de asimilación para el grupo, de forma que puedan desarrollar las mismas competencias pero con contenidos adaptados a sus características y necesidades.

Los docentes conocen que la metodología que se desarrolla en un aula está condicionada, en gran medida y a menudo, por diversas circunstancias que pueden variar de un curso a otro, como el tipo de alumnado y su entorno socio-cultural y familiar, los recursos disponibles, el tipo de aula, etc. Con esta salvedad, la intervención educativa debería basarse en los siguientes principios:

- Usar un modelo de enseñanza que permita la participación activa del alumno en clase, involucrándolo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, puede ser una actividad interesante que los alumnos, de forma rotatoria y cuando proceda, expongan un resumen de la unidad trabajada anteriormente, utilizando para ello las tecnologías de la información y de la comunicación (PowerPoint, Word, Excel, CadStd, AutoCad, Crocodile, etc.).
- Fomentar el trabajo en grupo como condición necesaria para que la realización de las actividades de clase sean más eficaces y participativas, de forma que los alumnos dejen de ser meros receptores de conocimientos y potencien su espíritu emprendedor. Conviene impulsar la iniciativa personal, la capacidad para aprender por sí mismos y la toma de decisiones, así como las puestas en común donde todos los miembros de un grupo exponen sus conclusiones, discuten y respetan las opiniones de los demás e intentan siempre obtener conclusiones finales, contribuyendo a un mejor ambiente de trabajo.
- Combinar trabajo individual y en grupo. Los trabajos individuales son fundamentales para que el alumno se enfrente y resuelva, con actitud positiva y mediante los procedimientos adecuados, los conceptos que se le planteen. Sin embargo, en los trabajos en grupo (pequeño o grande) los alumnos se enriquecen gracias a la diversidad de intereses que aporta cada uno, aprendiendo a respetar la variedad cultural y promoviendo su adaptación e integración social.
- Agrupamiento flexible. Para dar respuesta a alumnos con dificultades de aprendizaje de carácter temporal o con carencias no especialmente significativas, se les darán apoyos específicos dentro o fuera del aula, según se considere conveniente, para que puedan mantenerse con garantías dentro del programa.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 21 de 27

- Organización del espacio. La utilización de diversos espacios (dentro y fuera del aula) se empleará en función de la naturaleza de las actividades que se planteen: aula, taller, biblioteca, sala de audiovisuales, aula de ordenadores, etc. Lo ideal es que el espacio utilizado disponga de los útiles, herramientas y materiales necesarios para el desarrollo de los trabajos y actividades.

El currículo del ámbito pretende que el alumno valore su entorno tanto en la naturaleza como en la creación humana, que desarrolle los fundamentos propios del lenguaje tecnológico-artístico y que, a través de dichos conocimientos, exprese sus ideas, sentimientos, vivencias, etc. Para alcanzar estos objetivos se tendrán en cuenta criterios como los siguientes:

- Organización cíclica de los contenidos, en lo que se conoce como aprendizajes en espiral. A lo largo de los dos cursos se irá graduando el nivel de dificultad de los contenidos, de forma que en el primer curso se impartirán como iniciación para llegar a una mayor especialización en el segundo, donde el alumno podrá desarrollar los trabajos de forma más creativa, con técnicas más elaboradas y progresivamente con mayor rigor, precisión y pulcritud.
- Interés y utilidad de los contenidos. Se presentarán a los alumnos de forma clara y atractiva, teniendo en cuenta sus intereses y la finalidad y utilidad de estos contenidos, para que puedan poner en práctica los nuevos conocimientos. Para ello hay que incidir en el saber ver (saber observar, percibir, analizar) y saber hacer (saber diseñar, construir, expresar-crear), y así el alumno podrá primero observar las peculiaridades propias del ámbito y sacar unas conclusiones que le permitirán posteriormente realizar trabajos o análisis de carácter propio.
- Comprensión y reflexión personal. Se fomentará la comprensión de los contenidos y la formación de aprendizajes significativos para fomentar la reflexión personal tanto del proceso como del resultado. El uso de ejemplos variados, tanto del entorno como de los propios compañeros, servirá para desarrollar de forma crítica el análisis de dicho proceso.
- Los contenidos se presentarán con una estructuración clara de sus relaciones, planteando, siempre que se considere oportuno, la interrelación entre distintos contenidos de diferentes materias del ámbito y donde el profesor organizará y controlará las actividades de aprendizaje, sin que desaparezcan totalmente las sesiones expositivas, fundamentalmente para globalizar contenidos.
- Realizar planteamientos y propuestas de trabajo que incidan en la relación entre el mundo artístico y tecnológico, utilizando temas de actualidad que aparezcan en la red o en los medios de comunicación (nuevos avances tecnológicos en el campo de la imagen, del arte, de la fotografía, de las energías, etc.) o proporcionando a los alumnos situaciones motivadoras, que pueden surgir del amplio entorno visual, histórico y contemporáneo para facilitar al alumno su acercamiento a la realidad y para poder realizar actividades de refuerzo y ampliación.

El carácter analítico y creativo del ámbito facilita enormemente que el alumno realice aprendizajes significativos por sí mismo. Estos aprendizajes se refuerzan con el uso de la memorización comprensiva, la aplicación de la memoria visual, el desarrollo de la capacidad de comprensión espacial y toda una serie de habilidades características del ámbito.

De esta forma, la organización del conocimiento conlleva un esfuerzo de adaptación de la estructura interna de los conocimientos a la estructura cognitiva del alumno y esto supone que el aprendizaje sea significativo. En este aprendizaje significativo, el profesor debe:

- suscitar en el alumno conocimientos y experiencias relevantes respecto a los contenidos que se le proponen;

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 22 de 27

- tener en cuenta los conocimientos previos del alumno y la conexión que pueda establecer con los nuevos contenidos;
- fijar los contenidos, secuenciarlos y predisponer favorablemente al alumno;
- realizar una organización previa de los materiales que se van a utilizar.

El trabajo del profesor consiste en:

- el diseño de la presentación previa, a la vez general y concreta, de los conceptos y relaciones fundamentales;
- la activación de los conceptos que el alumno posee o proporcionarle esos conceptos por medio de actividades y ejemplos;
- que el resultado sea la modificación de la estructura cognitiva del alumnado, puesto que éste no sólo aprende nuevos conceptos, sino que, sobre todo, aprende a aprender;
- la ampliación progresiva de conceptos por parte del alumnado, mediante el enriquecimiento de sus conocimientos previos: análisis-síntesis, clasificación y ordenación;
- la organización previa de los materiales y una secuenciación de los contenidos que permita obtener una diferenciación progresiva de los mismos;
- dar solución a las dificultades del aprendizaje.

El hecho de que se trate de grupos más reducidos que los que siguen la vía ordinaria, unido a la disponibilidad horaria en el ámbito, permite un mejor aprovechamiento de las herramientas didácticas, así como una mayor dedicación temporal para cada uno de los bloques de contenidos. Por tanto, se plantearán actividades variadas en las que se realizarán simulaciones de procesos y sistemas, búsqueda de información, elaboración de documentación, trabajos en el aula-taller y presentaciones de trabajos utilizando las tecnologías de la información y la comunicación; todo ello combinando el trabajo individual y en grupo.

En cuanto al desarrollo de la programación, se debe adaptar a las características del grupo, que determinarán la temporalización de los bloques de contenidos. Por lo que respecta a la secuenciación de los mismos, ésta queda a criterio del profesorado que lo imparta, si bien un mismo bloque puede ser trabajado en dos cursos diferentes, bien por falta de tiempo o por otros motivos. Ni que decir tiene que los dos primeros bloques de *“Procesos comunes a la creación artística y a la resolución de problemas”* y *“Técnicas de expresión y comunicación”* deberían ser, en principio, los primeros que se trabajen, aunque no fuese en su totalidad, por las posibilidades que nos ofrecen de cara a abordar con cierta garantía el resto de bloques.

Los contenidos se han agrupado en bloques para permitir una identificación de los principales campos de conocimiento que componen el ámbito, pero están muy interrelacionados, por lo que su agrupación no pretende establecer ninguna jerarquización ni establecer previamente una propuesta de organización didáctica. La estructuración de los contenidos por bloques tampoco implica una compartimentación de los mismos, de modo que en la programación de las actividades se pueden ver implicados contenidos de varios bloques, y será tarea del profesor del ámbito el tratar de cubrir con las actividades seleccionadas los contenidos esenciales del currículo a lo largo de los dos cursos, teniendo presentes los criterios de evaluación y la adquisición de las competencias básicas.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 23 de 27

Para realizar la selección de contenidos, se tendrá en cuenta que la referencia fundamental a la hora de determinar si un alumno supera el ámbito ha de ser precisamente la de los objetivos y las competencias básicas, por lo que los contenidos que se desarrollen deben ser considerados como medios para alcanzarlos. Del mismo modo, los criterios de evaluación estarán condicionados a la consecución de dichos objetivos y competencias básicas, teniendo en cuenta las posibilidades de cada alumno en cuanto a esfuerzo, trabajo y progresión. Hay que dejar claro, ante todo y desde un principio, que cualquier alumno puede alcanzar dichos objetivos a través de un programa de diversificación curricular y, por tanto, obtener el título en Graduado de Educación secundaria obligatoria.

Por tanto, para determinar si el alumno ha alcanzado en grado suficiente los objetivos y competencias básicas del ámbito, se tomarán como referencia los criterios de evaluación del propio ámbito, a través de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Evaluación inicial. Al inicio de cada bloque de contenidos, se intentará determinar el nivel de conocimientos previos sobre dicho bloque, con el fin de adaptar la propuesta de trabajo en el aula a las necesidades reales de los alumnos. A partir de ella, y teniendo en cuenta que a los alumnos se les ha de evaluar continuamente, se establecerán actividades que permitan lograr los objetivos previstos, de forma que cada alumno pueda alcanzarlos desde su nivel y condicionamiento sociocultural e intelectual. Esto presupone que los criterios de evaluación deben concretarse en actividades de distinto grado de dificultad, sin que ello varíe los objetivos finales, dando así respuesta a las dificultades que surjan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Observación en clase. Valoración del trabajo individual y en grupo, interés y motivación, asistencia a clase, exposición y defensa de trabajos.
- Cuaderno de clase. Se revisarán periódicamente los cuadernos y láminas utilizados para el desarrollo de las actividades propuestas, en el que se incluyen resúmenes, esquemas, dibujos, con el fin de valorar el orden y limpieza, la claridad en las expresiones, la presentación y en general el trabajo bien hecho.
- Pruebas escritas. Al finalizar cada bloque, con el fin de comprobar si el alumno ha asimilado los contenidos fundamentales.
- Evaluación del trabajo (proyecto). En este caso se valorará el diseño, el grado de acabado y su presentación, la defensa y funcionalidad del mismo, los materiales empleados, la memoria de funcionamiento, los planos, la documentación gráfica, etc.
- Para evaluar el grado de aprendizaje de los contenidos que se vayan tratando, puede ser interesante que el profesor elabore unas actividades específicas, con diferentes grados de dificultad, que permitan al alumno autoevaluarse y medir su grado de conocimiento adquirido, así como obtener una aplicación inmediata de lo aprendido. Por supuesto, estas actividades serán graduales en cuanto a su dificultad y tendrán un tiempo determinado para su ejecución y entrega.

Por último, y con el fin de comprobar si el alumnado ha alcanzado determinados contenidos de la etapa, se propone realizar al menos un proyecto o trabajo por cada curso, el cual se podrá realizar en el tramo final del mismo o bien a lo largo de éste en función de los contenidos trabajados. Finalizado el proyecto, los alumnos elaborarán una memoria, la presentarán de forma adecuada y la defenderán ante el profesor. Se recomienda que la memoria contenga al menos las siguientes partes:

- Introducción. Planteamiento de la situación que se va a analizar y justificación del proyecto.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 24 de 27

- Posibles soluciones y alternativas. Se indicarán las posibles formas de resolver el proyecto por cada uno de los integrantes del grupo, justificando al mismo tiempo el porqué de la solución adoptada.
- Análisis, funcionamiento y justificación de la solución adoptada. Además de la descripción de cada una de sus partes, se deberán incluir, si fuera necesario, cálculos, documentación gráfica, esquemas y mapas conceptuales.
- Planos. Deberá aparecer al menos un plano de vistas acotadas y otro en perspectiva del proyecto construido.
- Análisis económico, lista de materiales y hoja de proceso.

E) PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Los PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN que vamos a utilizar en el Ámbito Práctico para evaluar a estos alumnos/as en este curso son:

- EVALUACIÓN INICIAL: servirá para conocer, con la mayor aproximación posible, el punto de partida individual y del grupo. La prueba inicial estará basada fundamentalmente en aspectos básicos e instrumentales del área de Lengua.

- CUADERNO DEL ALUMNO: en él se incluyen tanto las informaciones proporcionadas por el profesor o investigadas por el propio alumno como las actividades que se vayan realizando. Es útil para observar el trabajo diario del alumno/a y para comprobar datos como la presentación, grafía, ortografía, orden, expresión escrita, etc.

Llevarán un único cuaderno para el ámbito Lingüístico y social. La profesora revisará periódicamente el cuaderno y los materiales del alumno/a, ya que éste supone una parte importante de su calificación.

- PARTICIPACIÓN EN CLASE: nos proporciona información sobre el interés del alumno, la coherencia en la exposición de sus ideas y su fluidez verbal al preguntar dudas o exponer sus ideas. También nos proporcionará información sobre su espíritu crítico y sus valores cívicos.

- PRUEBAS OBJETIVAS ORALES Y ESCRITAS: a través de las que tendremos información del grado de asimilación de la materia y del uso de los procedimientos.

- LECTURAS Y TRABAJOS O PRUEBAS SOBRE LAS MISMAS: Se utilizarán también como instrumentos de evaluación las lecturas y trabajos o pruebas sobre las mismas. Sólo en la medida en las que éstas sean adecuadas a sus intereses y capacidades coincidirán con las de sus compañeros de los grupos ordinarios, pudiendo éstas ser sustituidas por otras. Igualmente se valorarán los trabajos de investigación que pueda realizar el alumno sobre algún tema concreto.

- Evaluación del trabajo (proyecto). En este caso se valorará el diseño, el grado de acabado y su presentación, la defensa y funcionalidad del mismo, los materiales empleados, la memoria de funcionamiento, los planos, la documentación gráfica, etc.

- DIARIO DE CLASE DEL PROFESOR: en el que se registran datos como la realización de tareas, faltas de asistencia y/o puntualidad, traer el material a clase, comportamiento, ...

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 25 de 27

F) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para obtener la nota global del alumno/a aplicaremos los siguientes **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**:

Pruebas objetivas orales y escritas	50%
Proyecto	30%
Trabajo del alumno/a:	
- Trabajo en clase (realización de las tareas en clase, interés, atención y participación, traer el material didáctico exigido por el profesor)	10%
- Realización de tareas en casa y cuaderno del alumno (con los ejercicios realizados, presentación cuidada, ...)	10%
<i>Para considerar apto/a a un alumno/a, será necesario que la nota obtenida, a través de la observación de cada uno de estos instrumentos, sea como mínimo de 5 sobre 10.</i>	

Con los instrumentos anteriores podemos valorar los **conceptos** aprendidos y los **procedimientos** desarrollados.

Además de esto tendremos en cuenta la **actitud** del alumno. Para ello valoraremos la asistencia y la puntualidad a clase y el comportamiento (respeto al profesor y a sus compañeros, interrupciones innecesarias en clase, orden y mantenimiento de las instalaciones, ...) Como consideramos esto como una obligación se valorará negativamente en el caso de que no se cumpla, reduciéndolo de la nota global obtenida. Gran parte del trabajo del ámbito se va a llevar a cabo en el aula, por lo que no se considerará aprobado un alumno/a que no asista como mínimo al 80% de las clases.

Los distintos elementos de evaluación que el profesor utilice dentro de cada apartado, se ponderarán de acuerdo con el criterio de cada profesor/a.

La evaluación es continua y los contenidos vistos en las unidades didácticas anteriores se van acumulando para las siguientes unidades didácticas, ocurriendo esto durante todo el curso.

Se entenderá como causa de no superación de los contenidos mínimos:

- La no presentación de los ejercicios, trabajos y proyectos respectivos a cada trimestre.
- No alcanzar una nota de 4 en cada uno de los apartados en que se valoran las unidades didácticas.
- No superar la media de 5 en la media ponderada de los distintos apartados.

Los criterios de calificación son entregados y explicados a principios de curso a los alumnos.

G) ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS PENDIENTES

Debido a que se imparte el ámbito práctico sólo en 3º no hay alumnos pendientes. Los alumnos de 4º que lo tuviesen pendiente lo harán mediante un trabajo por determinar y un examen final.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 26 de 27

H) MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DE LOS ALUMNOS

Los principales MATERIALES que se emplearán en el Ámbito Práctico son los siguientes:

- Libros de texto
- Materiales curriculares diseñados específicamente para el programa.
- Diccionarios, enciclopedias, atlas, mapas, libros de carácter monográfico, ...
- Prensa periódica y revistas.
- Materiales audiovisuales.

Como RECURSOS DIDÁCTICOS intentaremos ofrecer respuestas diferenciadas en función de la diversidad del alumnado que forma parte del programa:

- Distinguiendo los contenidos básicos y funcionales y su grado de dificultad,
- Utilizando actividades de aprendizaje variadas,
- Combinando el trabajo individual con el trabajo en pequeños grupos,
- Realizando una evaluación inicial antes de comenzar cada una de las unidades didácticas
- Realizando actividades o pruebas de distinto grado de dificultad.

Además se pondrán en práctica:

- Trabajos en equipo.
- Debates en el aula.
- Exposiciones orales y visuales de los trabajos realizados por los alumnos/as.
- Pequeñas investigaciones y experimentos.
- Actividades de autoevaluación.

El principal lugar de convivencia será el aula del grupo y el taller de tecnología. En algunas actividades se utilizarán también los siguientes espacios:

- La biblioteca del centro.
- El aula de audiovisuales.

I) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES QUE SE PRETENDEN REALIZAR

Los alumnos que forman parte del programa de Diversificación Curricular podrán realizar las mismas actividades que las organizadas, en las áreas de referencia de cada uno de los ámbitos, para los grupos de 3º y 4º de E.S.O. a los que pertenecen.

	PROGRAMACIÓN DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR ÁMBITO PRÁCTICO	
3º ESO	DIVERSIFICACIÓN	
Edición:1		Página 27 de 27

J) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y LAS ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS QUE LAS PRECISEN

El concepto de atención a la diversidad, entendido como una enseñanza individualizada o personalizada, implica tener en cuenta las características individuales de los alumnos/as y adoptar las estrategias educativas más adecuadas en cada caso. Esta programación está pensada para alumnos/as con un perfil muy concreto que ha de ser tenido en cuenta (falta de capacidad para seguir el ritmo de un grupo ordinario, irregular disposición hacia el trabajo, ...) Este alumnado puede ser atendido individualmente de manera más fácil que al que forma parte de un grupo ordinario debido principalmente a dos factores:

- El número reducido de alumnos.
- El número de horas semanales que el profesorado de los ámbitos están con ellos.

De esta forma se puede tener un contacto más profundo y se pueden ampliar las actividades basadas en métodos prácticos (más aceptados por los alumnos/as) e instrumentales, que no pueden ponerse en práctica regularmente en un grupo mayor.

Intentaremos dar respuestas diferenciadas utilizando actividades de aprendizaje variadas, combinando el trabajo individual con el trabajo en pequeños grupos y distinguiendo los contenidos básicos y funcionales y su grado de dificultad.

Para aquellos alumnos/as con dificultades concretas (comprensión de textos, expresión escrita, ortografía, cálculo...) y para los que no alcancen los objetivos propuestos en cada unidad didáctica se prepararán actividades de apoyo o refuerzo.

K) TEMAS TRANSVERSALES

Los temas transversales tratados de forma regular serán los siguientes:

- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.
- Educación ambiental.
- Educación para la salud.
- Educación del consumidor.
- Educación moral y cívica.
- Educación para la paz.

Otros temas transversales podrán aparecer en lecturas, comentarios de actualidad y en diversas actividades.