

RECURSOS GRÁFICOS Y TIPOGRÁFICOS

GS Gráfica interactiva

Profesor: José Manuel Tielas Sánchez

1. MARCO LEGAL

- ✓ Orden ECD/1567/2013, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo de ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.
- ✓ 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 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- ✓ Orden ECD/1731/2015, de 31 de julio, sobre la evaluación y la movilidad del alumnado que cursa Enseñanzas Artísticas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- ✓ **Orden EFP/365/2020, de 22 de abril, por la que se establecen el marco y las directrices de actuación para el tercer trimestre del curso 2019-2020 y el inicio del curso 2020-2021, ante la situación de crisis ocasionada por el COVID-19 y el artículo 10 del Real Decreto-Ley 7/2020, de 12 de marzo.**
- ✓ **Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.**

2. PERFIL PROFESIONAL

- Competencia general.

Idear y realizar piezas multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Planificar y llevar a cabo proyectos de productos interactivos que integren y desarrollen de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, vídeo, sonido, etc., en función de los objetivos comunicativos del encargo.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto multimedia de la calidad exigible a nivel profesional.

- Competencias profesionales.

Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje multimedia.

Dotar al producto gráfico interactivo de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

Gestionar elementos gráficos de la interface y seleccionar los recursos más adecuados para solucionar aspectos de configuración e instalación.

Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica interactiva con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

Realizar piezas de gráfica interactiva en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Elaborar normas de aplicación y generar documentos que faciliten la comprensión, gestión y posterior evolución del producto gráfico interactivo.

Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.

Transmitir mediante los recursos del lenguaje multimedia la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.

Realizar correctamente los procesos de producción.

Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. CONTEXTO PROFESIONAL.

- **Ámbito profesional.**

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena.

Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista piezas interactivas para el sector de servicios y de producción multimedia.

Elabora propuestas y proyectos de gráfica interactiva por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.

Puede ejercer sus competencias profesionales como trabajador independiente o dependiente interpretando las ideas de otros profesionales.

- **Sectores productivos.**

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación, agencias, estudios de diseño, empresas, organismos públicos e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Puede realizar productos interactivos como actividad artística independiente.

- **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.**

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.

Diseño y desarrollo Web.

Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.

Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.

Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.

Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

4. OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULO DEL CICLO FORMATIVO

- Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de los interfaces y la interacción.
- Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.
- Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.
- Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.
- Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica interactiva.
- Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y de la interface, y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.
- Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.
- Realizar piezas interactivas con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

- Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.
- Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

5. OBJETIVOS:

1. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.
2. Saber utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte interactivo.
3. Analizar las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.
4. Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital.
5. Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.
6. Valorar las particularidades del soporte interactivo con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.

6. CONTENIDOS COVID-19:

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.
2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.
3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
5. Composición y legibilidad tipográfica.

~~6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.~~

~~7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.~~

~~8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.~~

7. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA EVALUACIÓN.

1. La evaluación del aprendizaje del alumnado de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño será continua y tendrá en cuenta el progreso y la madurez académica del alumno o la alumna en relación con los objetivos generales y las competencias profesionales propias del ciclo.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.
2. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
3. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.
4. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
5. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte digital.
6. Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

9. CLASIFICACIÓN CONCEPTUAL Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.

- El lenguaje y los recursos comunicativos propios del diseño gráfico.
- La metodología proyectual del diseño gráfico.
- Elementos del mensaje visual del diseño gráfico: elementos iconográficos, elementos tipográficos, elementos no formales (color, claro/oscuro/textura).
- Relaciones formales entre los elementos del mensaje visual del diseño gráfico: la estructura como elemento organizador de los elementos del mensaje; la estructura como elemento organizador de los elementos de la forma.

2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.

- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: La letra, origen y evolución de su forma. Anatomía del tipo. Nociones sobre diseño de tipos.

3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.

- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: El grafismo. Familias de fuentes. Series, variedades o clases dentro de una misma fuente. Los números. Los signos. Ortotipografía del grafismo.

4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.

~~=Ortotipografía y convenciones de uso de estilos tipográficos.~~

- Tipos de escritura y su interpretación.

5. Composición y legibilidad tipográfica.

- Organización de los elementos tipográficos: La línea. Alineaciones de texto. El párrafo. Tipos de párrafo.

6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.

- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: El contragrafismo. Interletraje. Kerning. Tracking. Interlineado. Blancos entre columnas. Márgenes.

- Maquetación:

- El formato. Orientación y tamaño.
- Retículas compositivas o plantillas base.
- Disposición de los elementos gráficos: títulos, texto e imágenes.

~~7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.~~

~~= Jerarquía entre los elementos del mensaje visual del diseño gráfico.~~

~~Jerarquías tipográficas.~~

~~= Estrategias visuales.~~

~~8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.~~

10. TEMPORALIZACIÓN

1º TRIMESTRE (16 SEPTIEMBRE AL 22/12/20)

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.
2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.

2º TRIMESTRE (8/01/21 AL 26/03/21)

3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.

3º TRIMESTRE (12/04/21 AL 28/05/21)

5. Composición y legibilidad tipográfica.

11. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Identifica y analiza los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.
- Sabe utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte audiovisual.
- Analiza las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.
- Explora las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte audiovisual.
- Sabe estructurar el soporte y ordena los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.
- Valora las particularidades del soporte audiovisual con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.
- Identifica, valora e interpreta imágenes aplicando diferentes modelos de análisis. - Conoce los principios teóricos de la percepción visual.
- Interpreta los códigos significativos de la imagen.
- Identifica y valora la función expresiva de la imagen en su contexto.
- Identifica y analiza las estrategias de comunicación en la imagen.
- Conoce los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.
- Analiza los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
- Utiliza adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
- Adecua la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

- Comprende los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y los utiliza de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
- Analiza el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
- Ejercita la capacidad de invención e ideación y desarrolla la sensibilidad estética y creativa.
- Conoce y utiliza las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
- Utiliza los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

12. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

El Centro cuenta con materiales de aula , ordenadores y programas de software profesionales para el diseño gráfico, tableta gráfica, impresora, proyector, etc

Y recursos didácticos ,fotocopias de contenidos, resúmenes, esquemas , organigramas, páginas web, bibliografía, obras finales , etc.

13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La diversidad es contemplada según normativa, atención al alumno con dificultad según su propio ritmo de trabajo , atendiendo cada caso según sus necesidades específicas, ya sea de inclusión social , de diversidad funcional , étnica, de género o cultural.

14. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Descripción básica de los métodos de trabajo para la consecución de los objetivos.

- De carácter secuencial y progresivo: de lo simple a lo complejo y de lo concreto a lo abstracto.
- Metodología activa y participativa: acentuando la actividad creativa.

- Desarrollo de trabajos prácticos en cada uno de los contenidos programados
- Docente como guía y "tutor" de los aprendizajes.
- Metodología que incide en la interacción entre alumnos y las actitudes de colaboración, tolerancia y participación.
- Fomenta la implicación en el desarrollo del módulo - Prepara al alumno para el trabajo profesional.
- Metodología individualizada y estimulante atendiendo: aptitudes, destrezas, interés y motivaciones, objetivos, ritmo...
- Se valorarán las necesidades educativas especiales tanto por exceso como por defecto sin menoscabo del cumplimiento general de los objetivos propuestos.
- Se prevén una serie de visitas didácticas a empresas relacionadas con el módulo, así como visitas a exposiciones, contactos con profesionales y consultas web.

El objetivo del módulo es proporcionar al alumnado conocimientos sobre los recursos comunicativos y expresivos propios del diseño gráfico y la tipografía para que pueda emplearlos en la transmisión eficiente de ideas y mensajes en soporte audiovisual.

El módulo tiene un carácter teórico-práctico, por lo que sus contenidos deberán impartirse en un aula con acceso a equipos informáticos que cuenten con el software necesario para desarrollar contenidos propios de diseño gráfico y tipografía.

Los contenidos se impartirán mediante explicaciones teóricas seguidas de ejercicios que permitan al alumnado interiorizar los conceptos explicados y adquirir las habilidades necesarias para aplicarlos a problemas prácticos relacionados con la transmisión de contenidos en soporte audiovisual.

Estos ejercicios se diseñarán desde diferentes niveles y problemáticas.

Podrán referirse a tres tipos de campos:

Intuitivo: ejercicios diseñados para habilitar facultades y caminos con el objetivo de encontrar nuevas formas de comunicación dentro de la experimentación.

Social: ejercicios concebidos para generar un compromiso con el mundo que habitamos y del cual formamos parte.

De mercado: ejercicios estructurados para tomar contacto con la realidad de mercado tendientes a comitentes y problemáticas de carácter principalmente cultural.

La metodología de este módulo tiene como eje principal el aprender a través de la experiencia. La experiencia no como forma cerrada de un saber ya adquirido, no como una práctica regularizada ni esquemática, sino como un proceso de aprendizaje en el cual nos situamos desde una posición de descubrimiento y atentos a nuestra forma de percibir el mundo. Lo aprendido como punto de partida para el descubrimiento de nuevas experiencias que ampliarán nuestro conocimiento. Y la experimentación de estas posibilidades, relacionada con el descubrir y con la ampliación de la mirada.

Aprender requiere una serie de acciones voluntarias que forman parte del proceso.

Estas acciones necesitan de una puesta en práctica constante y rigurosa para que queden impregnadas en nuestro hacer cotidiano.

Por lo tanto proponemos a los alumnos estas acciones para el aprendizaje del diseño: **Experimentar:** probar y examinar prácticamente. No quedar inmovilizados ante un problema que surge. La experimentación ayuda a transformar nuestros esquemas y a poner en práctica nuevos conocimientos. En este punto es necesario arriesgar, preguntar y participar en clases con o sin temor de cometer un error. Estando dispuestos a no tener una respuesta para todo. Hay que probar y fallar.

Comunicar: transmitir las ideas de modo tal que los demás las comprendan: ése es el punto clave del éxito de cualquier pieza de comunicación. Es necesario que los alumnos ejerciten el ser precisos

cuando comunican sus ideas, y estén dispuestos a verificar si las formas de comunicar que eligen son efectivas.

Proyectar: es el estado puro del diseño. Tengo una idea, la comunico de forma precisa al materializarla en una imagen que debe ser coherente con mi idea y debe ser comprendida con claridad.

Incorporar: sumar, relacionar e interrogar lo aprendido en los diferentes ejercicios, trabajos prácticos y teóricas de los tres niveles evitando cualquier tendencia a guardar las experiencias de otros años, ejercicios o materias en compartimentos cerrados.

Se trabajará en coordinación con los diferentes módulos de forma multidisciplinar y con actividades que los relacionen: ponencias programadas por el centro, actividades complementarias , visitas a exposiciones y eventos, así como otras actividades propuestas por los departamentos y el Centro.

15. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos de evaluación son las herramientas que emplea un profesor para poder evaluar el progreso de un alumno y calificar su rendimiento personal. Siendo este un módulo teórico práctico, serán principalmente trabajos y justificaciones o memorias de los mismos, trabajos de investigación y de forma muy especial ejercicios prácticos, tanto los realizados en clase como los ejercicios de profundización.

La profesora confeccionará su propio cuaderno personal de clase, el cual funcionará como una guía que servirá para reflexionar sobre la propia labor docente. En él, aparte de las fichas individuales de los alumnos, donde se refleja observaciones significativas, realización de trabajos, fechas de entrega, grado de profundización y aplicación de los contenidos trabajados así como de los procedimientos plásticos vistos en clase, se incluirá toda aquella documentación que considere le sea de utilidad para el desarrollo de su labor, por ejemplo el diario de clase y la guía desarrollada de las unidades didácticas.

Los instrumentos para calificar el rendimiento de los alumnos serán los siguientes:

-Trabajos en el aula.

Siendo estos trabajos iniciados en clase (donde se realizará un seguimiento del mismo) desarrollados y acabados en casa, para poder reforzar e investigar.

-Trabajos de investigación.

Basados en los contenidos teóricos impartidos, vinculándolos a temas bien propuestos por el profesor o el alumno.

-Pruebas teóricas.

En el caso que los contenidos a trabajar las requieran.

-Pruebas Prácticas.

Los ejercicios propuestos para casa, tienen como finalidad que el alumno profundice, madure e investigue en ausencia del profesor, pudiendo desarrollar la autonomía y autocorrección, tan importantes para el desarrollo de las capacidades artísticas.

16. INDICADORES DE EVALUACIÓN

Los trabajos prácticos se calificarán de 0 a 10 y se aplicarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo de los contenidos teóricos y temáticos propuestos en el trabajo → 20%
- Uso de los elementos plásticos propuestos → 20%
- Uso adecuado de la técnica y de los instrumentos propios → 20%
- Desarrollo del proceso creativo → 20%
- Correcta presentación → 10%
- Puntualidad en la entrega → 10%

Para los trabajos teóricos, que se calificarán de 0 a 10 y se aplicarán los siguientes indicadores:

- Claridad en los contenidos y redacción breve → 60%
- Presentación de ejemplos que evidencien la teoría (cuando la propuesta lo requiera) → 20%
- Corrección en la presentación del trabajo → 10%
- Puntualidad en la entrega → 10%

La evaluación será continua y tendrá en cuenta el progreso del alumno en el proceso de enseñanza y su madurez académica respecto de los objetivos generales y competencias profesionales descritas en el currículo del ciclo. Se realizará mediante la aplicación de distintos y/o variados instrumentos de evaluación, tomando como referencia los objetivos específicos del módulo y expresados en términos de capacidades, destrezas y competencias.

15.1 Calificación final

La nota media del trimestre se obtendrá calculando la de cada apartado y después la media de éstas.

La nota final será el resultado de la media los resultados de las tres evaluaciones.

La media aritmética de los tres trimestres se podrá calcular cuando el alumno tenga una sola evaluación suspendida con una calificación de al menos 4 puntos.

La calificación final **será negativa si** se evidencia el abandono de la asignatura por parte de un alumno. Se considerará que un alumno ha abandonado la asignatura cuando concurren uno o varios de los siguientes motivos:

- No realizar los exámenes o entregas programados por el profesor/a.
- Acumular un número de faltas superior al 20% del tiempo asignado a la materia.

Estos alumnos podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria, en la que el examen será de toda la materia del curso. La profesora podrá exigir la entrega de una serie de trabajos prácticos relacionados con los contenidos del módulo.

15.2 Recuperaciones de cada evaluación.

Se realizarán en su caso las correspondientes recuperaciones para cada evaluación, en el trimestre siguiente, consistentes en la entrega de una serie de trabajos prácticos y, si la profesora lo requiere en la realización una prueba de objetiva.

Los alumnos que pierdan el derecho a evaluación continua en alguna evaluación, tendrán que entregar la totalidad de los trabajos que se han realizado en dicho trimestre, y, a criterio del profesor, realizar una prueba objetiva.

Si existe la justificación a un ejercicio no entregado en la fecha propuesta, podrá entregarse de forma postergada siempre y cuando esté dentro del periodo trimestral.

En casos no justificados se aplicará una bajada de nota, de 0,25 por cada día de retraso, hasta un máximo de 3 puntos.

Las actividades no presentadas dentro del cuatrimestre podrán entregarse en el siguiente, con una puntuación máxima de 5 puntos.

De los ejercicios entregados, el profesor propondrá la corrección de posibles errores y la repetición y entrega de estos trabajos para superar los objetivos. Si es la teoría lo que está suspenso, se recuperará con un examen siendo superado con un 5 de mínimo en la nota.

15.3 Recuperación del módulo:

- Convocatoria Ordinaria (junio). Los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones, tendrán un examen, destinado a recuperar la evaluación o evaluaciones pendientes, que consistirá en una prueba objetiva teoría y/o práctica. Será además necesaria, si la profesora lo requiere, la entrega ejercicios sobre los contenidos no superados.
- Convocatoria Extraordinaria (septiembre). Para los alumnos que no hayan superado el módulo en Junio, tendrán derecho a un examen final destinado a recuperar la materia en su totalidad, que consistirá en la realización de una prueba objetiva basada en los contenidos y tipos de actividades realizadas durante el curso. Del mismo modo, deberán entregar los trabajos indicados por la profesora en el caso de que ésta así lo considere.

17. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Para la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, se tomarán en cuenta, al menos, los siguientes aspectos:

- a) Análisis de los resultados académicos.
- b) Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.
- c) Valoración de las relaciones entre profesorado y alumnado.
- d) Pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
- e) Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.
- f) Adecuación de la organización del aula y aprovechamiento de los recursos del centro.
- g) Propuestas de mejora.

Para ello, a lo largo del curso, al finalizar cada Unidad Didáctica se analizarán cada uno de estos parámetros en función de los resultados y se harán propuestas de mejora.

Al finalizar el curso se hará una síntesis del proceso de evaluación de la programación didáctica.

18. PROCEDIMIENTOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Para la evaluación de la Programación didáctica, se tendrán en cuenta, al menos, los siguientes aspectos:

- a) Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- b) Validez de los perfiles competenciales.
- c) Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- d) Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas.
- e) Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- f) Pertinencia de los criterios de calificación.
- g) Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- h) Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- i) Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas **siguiendo las normas de seguridad y salud del COVID-19**
- j) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Para ello, a lo largo del curso, al finalizar cada Unidad Didáctica se analizarán cada uno de estos parámetros en función de los resultados y se harán propuestas de mejora.

Una vez acabado el curso se hará una síntesis del proceso de evaluación de la programación didáctica.