

Programación Docente

Diseño

2.º de Bachillerato

IES Carmen y Severo Ochoa. Luarca.
Curso 2022-2023

Índice

A) ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO	3
B) CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE	19
C) PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.	21
D) METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES	23
E) MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	24
F) PROGRAMAS DE REFUERZO	24
G) PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN.....	25
H) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	25
I) INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	25
ANEXO 1. ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LOS POSIBLES ESCENARIOS.....	27

A) ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURRÍCULO

En las siguientes páginas aparecen unas tablas en las que se indican:

- En la primera columna: los **criterios de evaluación**.
- En la segunda columna: los **indicadores**.
- En la tercera columna: los **instrumentos de evaluación**.

LEYENDAS DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

O.A: OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA EN EL AULA

P.A: ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DEL ALUMNADO

P.E: PRUEBAS ESCRITAS

- En la cuarta columna: las competencias clave.

LEYENDAS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia en comunicación lingüística	CL
Comp. matemática y Comp. en ciencia y tecnología	CMCT
Competencia digital	CD
Competencia para aprender a aprender	CAA
Competencias sociales y cívicas	CSC
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	SIE
Conciencia y expresiones culturales	CEC

- En la quinta columna: los **contenidos**.

En relación a la **secuenciación**, se aclara que las sesiones dedicadas al *Bloque 1 Evolución histórica y ámbitos del diseño* y al *Bloque 3 Teoría y metodología del diseño* se desarrollan durante todo el curso; las sesiones del *Bloque 2 Elementos de configuración formal* durante el primer trimestre; las del *Bloque 4 Diseño Gráfico* durante el primer y segundo trimestre y las del *Bloque 5 Diseño de producto y del espacio* en el último trimestre.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	I E	CP.	B 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño
<p>Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</p>	- Identificar y explicar, en diferentes imágenes de productos de diseño, las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño y sus características fundamentales.	PA PE	CL CEC	-Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias.
	- Analizar, a través de comentarios razonados, tanto orales como escritos, la relación existente entre imágenes u objetos de diferentes campos del diseño y el ámbito en el que se gestaron.			-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes, tanto a nivel global como local.
	- Reconocer la repercusión ética, estética y social del diseño en la cultura contemporánea.			- Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
	- Valorar la contribución del diseño asturiano a la economía, la cultura y el patrimonio de nuestra Comunidad Autónoma.			-Diseño publicitario y hábitos de consumo.
	- Comparar diferentes objetos de diseño y objetos artísticos, detectando semejanzas y diferencias existentes entre estos dos ámbitos.			-Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
	- Participar activamente en debates sobre diseño y arte, argumentando sus opiniones y mostrando curiosidad y tolerancia hacia otras opiniones o posturas.			- Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
	- Expresarse con propiedad y usando la terminología específica de la materia.			
<p>Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</p>	- Identificar, en proyectos de diseño de diferente índole, la necesidad, los condicionantes presentes en el entorno natural, social y/o cultural y los requerimientos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos que los motivaron.	PA PE OA	CAA CSC CL	-Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
	- Comprender que dichos condicionantes son la base y el marco propio en el que se desarrolla el diseño.			
	- Valorar y argumentar la posterior repercusión social de la actividad del diseño, en la formación de hábitos de consumo o en el cambio de actitudes éticas, estéticas y sociales, así como en la superación de estereotipos, prejuicios y situaciones de discriminación.			-Diseño sostenible: ecología y medioambiente. -El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	I E	CP	B 2: Elementos de configuración formal
Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	- Describir diferentes objetos de diseño que recuerden mediante la explicación de los elementos visuales básicos que los configuran: punto, línea, plano, color, forma, textura.	PA PE	CL CEC	-Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	- Diseñar signos, imágenes y composiciones gráficas sencillas usando los elementos básicos del lenguaje visual. - Aplicar diferentes criterios para la organización de los elementos básicos del lenguaje visual dentro del espacio compositivo. - Distinguir el nivel funcional, estético y/o simbólico de los elementos básicos del lenguaje visual en composiciones gráficas propias o ajenas.	PA PE	CL CMCT	-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.
Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	- Resolver proyectos de diseño mediante la selección y aplicación de los recursos del lenguaje visual y las teorías perceptivas. - Escoger tonos o gamas cromáticas para aplicarlas a sus proyectos de diseño, atendiendo a los aspectos funcionales estéticos y simbólicos. - Experimentar con proyectos de diseño acabados, realizando modificaciones en el formato, la composición, la técnica, los materiales y los acabados. - Observar y describir qué cambios, en relación a los aspectos comunicativos, se producen en proyectos de diseño, al realizar diferentes modificaciones en ellos.	PA PE OA	CL SIE CAA	-Teoría de la percepción. -Lenguaje visual.
Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	- Identificar las unidades elementales mediante las que están configurados productos de diseño gráfico complejos y sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos. - Crear obras gráficas nuevas mediante el cambio, adaptación o reorganización de sus unidades elementales para atender a nuevas necesidades.	PA	CMCT	-Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, retícula, simetría, dinamismo, deconstrucción, etc.

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	I E	CP	B 3: Teoría y metodología del diseño
Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	- Reconocer diferentes metodologías proyectuales.	PA PE OA	SIE CAA	-Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. -Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
	- Valorar la metodología proyectual como una herramienta básica que posibilita el trabajo del diseñador y su creatividad.			
	- Integrar y aplicar en su práctica una metodología de trabajo para la organización, resolución y comunicación de proyectos de diseño.			
Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	- Analizar las propuestas, los datos y los requerimientos previamente establecidos para el desarrollo creativo, lógico y racional de proyectos sencillos de diseño.	PA PE	CMCT SIE CL	-Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. -Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.
	- Proponer diferentes caminos creativos a problemas de diseño mediante la experimentación con diferentes materiales y procedimientos dentro de sus funciones estética, práctica y comunicativa.			
Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	- Estudiar las características técnicas, expresivas y comunicativas en diferentes objetos de diseño propuestos.	PA PE OA	CMCT CD	-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.
	- Deducir de los datos anteriores las formulaciones iniciales del proceso de diseño que creó dichos objetos.			
	- Usar diferentes métodos, tanto analógicos como digitales, para recoger la información necesaria en relación al problema de diseño propuesto.			
	- Contrastar la información obtenida para conocer su grado de fiabilidad.			
	- Enunciar propuestas creativas para la resolución de problemas de diseño a partir de la información obtenida y la aplicación de las técnicas de creatividad.			

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la imaginación y la creatividad para ofrecer propuestas alternativas y novedosas, encaminadas a conseguir la igualdad de oportunidades para el mayor número de ciudadanos y ciudadanas. - Planificar su propio proceso de trabajo en diferentes fases, desde la gestación de ideas hasta la solución final, pasando por momentos de análisis, reflexión, desarrollo, verificación, corrección, presentación y realización del objeto de diseño. 			<p>-Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.</p> <p>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.</p>
Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	<ul style="list-style-type: none"> - Leer e interpretar la información gráfica aportada en diferentes propuestas de diseño. - Dotar de forma gráfica a su proceso creativo teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto a desarrollar. - Realizar diferentes tipos de dibujos, bocetos y croquis, según la fase del proceso creativo en el que se encuentre y el nivel de concreción requerido, que faciliten valorar la adecuación a los objetivos propuestos. - Experimentar con dichas imágenes, de forma libre e imaginativa, para poder llegar a ideas novedosas y originales. - Reconocer en el proceso de realización de bocetos aquellas ideas inesperadas que surgen durante el recorrido creativo, con una actitud abierta y flexible e incorporarlas como soluciones posibles. 	PA PE	CL CEC	<p>-Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.</p>
Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	<ul style="list-style-type: none"> - Representar las soluciones de diseño mediante las técnicas de expresión y representación más adecuadas y que mejor ayuden a la explicación y comprensión de los proyectos. - Comunicar sus ideas a través de imágenes, dibujos y bocetos rápidos, realizados con soltura y expresividad. - Realizar croquis o bocetos técnicos detallados, de forma precisa y rigurosa, para la valoración de la adecuación de los proyectos. - Utilizar la geometría, la escala y los sistemas de representación para detallar las características técnicas y estéticas de los objetos diseñados. 	PA PE	CMCT CEC	<p>-Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.</p> <p>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.</p>

	<p>- Aplicar las técnicas gráfico-plásticas adecuadas para la representación de materiales o propuestas estéticas de los productos diseñados.</p>			
	<p>- Realizar maquetas bidimensionales y/o tridimensionales de las propuestas o soluciones de diseño elaboradas.</p>			
	<p>- Valorar las características específicas de las técnicas tradicionales así como las que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación, para la realización y presentación de sus proyectos.</p>			
	<p>- Complementar la presentación de sus proyectos mediante la defensa argumentada y crítica de estos, basada en los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos y utilizando vocabulario propio de la materia.</p>			
	<p>- Participar activamente en procesos de trabajo cooperativo, a través de la planificación, distribución del trabajo y coordinación eficaz con diferentes integrantes del grupo.</p>			
	<p>- Valorar las ideas, opiniones y realizaciones de otros miembros del grupo con una actitud abierta y respetuosa hacia todos y todas.</p>			

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B.4: Diseño Gráfico
Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar, desde el punto de vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	- Examinar diferentes objetos de diseño gráfico recogidos de su entorno.	PA PE OA	SIE CAA	-Las funciones comunicativas del diseño grafico: identidad, información y persuasión.
	- Clasificar objetos de diseño gráfico según los recursos gráficos empleados.			-Ámbitos de aplicación del diseño grafico.
	- Valorar la idoneidad de dichos productos en función de sus características formales, técnicas, comunicativas y estéticas.			
	- Identifica las características propias de las diferentes áreas del diseño gráfico.			
	- Realizar sencillos proyectos de diseño gráfico en cualquiera de las áreas propias de este campo (señalización, edición, identidad, packaging y/o publicidad) utilizando creativamente las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico.			
	- Demostrar imaginación, creatividad y sentido de la iniciativa en la gestión y resolución de los proyectos de diseño propuestos.			-Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales -Aplicaciones. -Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. -Elementos del lenguaje publicitario. - Diseño de <i>packaging</i> . Funciones. Relación entre contenido y continente. Campos de actuación: etiqueta, envase y embalaje.
Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	- Distinguir las principales familias tipográficas.	PA PE	CL CEC	- La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Texto. Diagramación y uso de retículas. -Tipografía de edición y creativa.
	- Rotular textos reproduciendo las características de las principales familias tipográficas.			
	- Reconocer nociones básicas de tipografía (estructura, espaciado, composición y legibilidad).			

	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiar los diferentes usos de la tipografía mediante la observación de variados productos gráficos y editoriales. - Elegir la tipografía adecuada para diferentes proyectos de diseño gráfico, en base a sus características funcionales y/o estéticas. - Realizar diseños tipográficos y editoriales sencillos, diferenciando entre tipografía de edición y tipografía creativa. - Diagramar páginas sencillas componiendo los textos en diferentes niveles tipográficos. 			
Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la noción de grado de iconicidad de la imagen y su relación con la utilización de imágenes simplificadas en el diseño gráfico. - Estudiar en diferentes imágenes gráficas la relación entre el grado de iconicidad y su función comunicativa. - Diseñar signos, símbolos, marcas y/o pictogramas experimentando con el grado de iconicidad de las imágenes. - Resolver proyectos sencillos de diseño utilizando imágenes simplificadas que tengan el grado de iconicidad adecuado. - Utilizar una metodología de trabajo secuenciada en fases diferenciadas que concluya con la propuesta de soluciones creativas a los problemas de diseño gráfico propuestos. - Experimentar con diversos materiales y técnicas de representación escogiendo los más adecuados para la correcta representación y presentación de los proyectos realizados. 	PA PE	CL SIE	<ul style="list-style-type: none"> -Relación entre la imagen y la realidad: grado de iconicidad de las imágenes. - Diseño de identidad visual. Elementos básicos: símbolo, logotipo, marca, color, tipografía.
Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar, con sentido crítico, acerca de su propio proceso de trabajo y de los resultados obtenidos. - Realizar memorias de trabajo que contengan las conclusiones de su recorrido creativo y la explicación de la solución gráfica propuesta. 	PA PE	CL CAA	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones.

<p>cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los conocimientos de la materia, la sensibilidad y el gusto personal para argumentar la explicación de su propio trabajo y/o del ajeno. - Relacionar la propia producción gráfica y/o la ajena con aspectos culturales, formales y conceptuales presentes en la sociedad en la que nace y a la que atiende, superando estereotipos y prejuicios discriminatorios o excluyentes. - Comunicar opiniones razonadas, de forma respetuosa y tolerante, mediante el correcto uso del lenguaje escrito u oral y del vocabulario propio de la materia. 			
<p>Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las características y el funcionamiento básico de los programas informáticos específicos para la creación gráfica y el diseño (Illustrator, InDesign, Photoshop). - Utilizar las aplicaciones informáticas adecuadas como una herramienta más para la realización de proyectos de diseño. 	<p>PA PE</p>	<p>CD SIE</p>	<p>-Software de ilustración y diseño.</p>

CRITERIOS EVAL.	INDICADORES	INST.EV.	COMP.	B. 5: Diseño de producto y del espacio
<p>Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</p>	- Observar y reconocer como fuente de inspiración en el diseño de productos las estructuras y mecanismos presentes en la naturaleza.	PA PE	CL CEC	<p>-Nociones básicas de diseño de objetos. Relación entre industria y diseño: fabricación en serie, estandarización, ciclos de vida de los objetos. - Funciones, morfología, y topología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.</p>
	- Analizar en objetos simples y articulados, sus partes, montaje y embalado.			
	- Identificar los aspectos formales, estructurales, funcionales y semánticos que conforman diferentes objetos.			
	- Clasificar diferentes objetos de diseño según el tipo de producto, y sus intenciones funcionales y comunicativas.			
	- Valorar la idoneidad de objetos de uso cotidiano en función de la correlación entre los aspectos que los conforman y las dimensiones pragmática, simbólica, emocional y estética.			
<p>Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	- Estudiar con actitud abierta, los condicionantes, requerimientos y necesidades previos en problemas de diseño industrial.	PA PE OA	CMCT CL	<p>- El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. - Distribución y circulación.</p>
	- Leer y extraer la información necesaria de planos, croquis, dibujos explicativos aportados en las diferentes propuestas de diseño de productos y del espacio.			
	- Proponer soluciones adecuadas a problemas de diseño industrial usando la información previa aportada y/o recopilada.			

	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar suficientes bocetos y croquis para determinar la forma de los objetos, sus partes, montaje, materiales y color. 						
	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar la viabilidad de las soluciones en función de condicionantes externos como, por ejemplo, los procesos de fabricación, el embalaje y el transporte. 						
	<p>Tener en cuenta, en el proceso de diseño de productos, cuestiones relativas a los materiales empleados, a su desecho y/o reciclaje y su incidencia en el medioambiente y el bienestar de las personas.</p>						
	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar las soluciones alcanzadas, usando con soltura materiales y técnicas gráficas que permitan una correcta visualización del objeto diseñado y su adecuación a los objetivos propuestos. 						
	<ul style="list-style-type: none"> - Llevar a cabo proyectos de diseño industrial de forma cooperativa, estableciendo una planificación, distribución del trabajo y coordinación eficaz. 						
	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar las ideas, opiniones y realizaciones de otros miembros del grupo con una actitud abierta y respetuosa hacia todos y todas. 						
<p>Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observar la relación del ser humano con el habitat. 	<p>PA PE OA</p>	<p>CMCT SIE CEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. - Distribución y circulación. 			
	<p>Clasificar los diferentes tipos de espacios según las actividades que en el se desarrollen.</p>						
	<p>Relacionar las necesidades de los usuarios y las usuarias y el uso de diferentes espacios interiores con su organización y distribución.</p>						
	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar sensibilidad hacia situaciones de discriminación que se producen por razones de discapacidad. 						
	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiar la circulación y los recorridos en diferentes tipos de espacios interiores y su relación con la distribución de estos. 						

	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con diferentes materiales, colores, texturas, iluminaciones analizando sus efectos sobre la percepción del espacio y la habitabilidad. 			<ul style="list-style-type: none"> - Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar un proyecto de diseño de interiores con diferentes necesidades espaciales aportando soluciones creativas y viables de organización y habitabilidad. 			<ul style="list-style-type: none"> El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilitar a través de soluciones de diseño creativas el uso y disfrute de espacios por todos y todas, mediante la aplicación de estándares y recomendaciones de accesibilidad universal. 			<ul style="list-style-type: none"> - El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar un método proyectivo idóneo seleccionando las técnicas apropiadas para la representación espacial, simulación de materiales y ambientación. 			<ul style="list-style-type: none"> - Distribución y circulación.
<p>Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Valorar, en la resolución de proyectos de diseño del objeto o del espacio, la aplicación de una metodología proyectual secuenciada en diferentes fases como sistema para conseguir soluciones creativas a las necesidades de diseño. 	<p>PA PE</p>	<p>CMCT CL</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Funciones, morfología, y topología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. -Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores. - Iluminación.
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia de los condicionamientos relativos a las medidas del cuerpo humano (estáticas y dinámicas), factores anatómicos, psicológicos y de las capacidades y limitaciones de la conducta humana, en el diseño de objetos y espacios. 			
	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar los factores antropométricos y ergonómicos, en los procesos de diseño optimizando el uso y la relación armónica y saludable entre los objetos y los espacios con los usuarios y las usuarias. 			

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño	Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño. • Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o período al que pertenecen. • Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.
	Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.
Bloque 2. Elementos de configuración formal	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
	Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. • Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.
	Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. • Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

		<ul style="list-style-type: none"> • Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
	Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.
Bloque 3. Teoría y metodología del diseño	Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
	Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
	Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. • Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas. • Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
	Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo. • Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
	Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	<ul style="list-style-type: none"> • Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica. • Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los y las integrantes del grupo en un trabajo de equipo.
Bloque 4. Diseño Gráfico	Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar, desde el punto de vista formal y comunicativo, productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. • Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

	Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. • Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
	Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas. • Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
	Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.	<ul style="list-style-type: none"> • Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
	Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.
Bloque 5. Diseño de producto y del espacio	Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética. • Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
	Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados. • Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio. • Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica. • Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos. • En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los y las integrantes del grupo.

	<p>Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
	<p>Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.• Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

B) CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas, y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural y productiva. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y proyectación, para la producción de objetos ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno, y por tanto el conjunto de conexiones que un objeto establece con muy distintas esferas es extensísimo. Por ello la persona que diseña ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del ser humano con su entorno, donde este se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado, para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño promueven, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza y fomentan, una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuyendo a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico.

La materia Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad, permitiendo al alumnado acceder a una formación que aúna conocimientos artísticos, humanísticos, técnicos y científicos y que fomenta, tanto el pensamiento racional, la experimentación y la investigación, como el pensamiento creativo y la sensibilidad estética. Es, por lo tanto, una materia de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño.

También deberá capacitar al alumnado para solicitar de esta disciplina respuestas ante los nuevos retos que la sociedad actual plantea tales como, la capacidad del diseño para inducir a los usuarios y las usuarias a la reflexión, su responsabilidad social y cultural más allá de los meros intereses comerciales, la práctica sostenible del diseño o la igualdad de oportunidades para los ciudadanos y las ciudadanas a través del diseño para todos.

Por otra parte, el desarrollo y la adquisición de competencias constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

- ❖ El **primer bloque** estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.
- ❖ El **segundo bloque** está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.
- ❖ El **tercer bloque** incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

- ❖ Tanto el **cuarto** como el **quinto bloque** pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

La materia Diseño en el Bachillerato contribuye al desarrollo de las siguientes capacidades en los alumnos y las alumnas:

- ❖ Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño, su origen y evolución histórica, sus diferentes ámbitos de aplicación, su función social y los diferentes factores que lo condicionan, adquiriendo conciencia de la complejidad de los procesos en los que se fundamenta así como de su incidencia y responsabilidad con el entorno y la cultura.
- ❖ Profundizar en las relaciones entre diferentes ámbitos creativos: arte, diseño, artesanía, reconociendo las características de los objetos o imágenes por ellos producidos.
- ❖ Identificar y analizar objetos de diseño desde diferentes dimensiones, formales, funcionales, estéticas, simbólicas, evaluando la incidencia que estas tienen en cada uno de ellos, valorando el contexto para el que han sido producidos.
- ❖ Conocer los elementos visuales que conforman las imágenes y experimentar acerca de las posibilidades de comunicación que nos ofrecen a través de diferentes relaciones compositivas, reconociendo las aplicaciones de estas estructuras en los diferentes productos de diseño.
- ❖ Resolver problemas elementales de diseño aplicando de forma adecuada métodos de proyectación y utilizando materiales, herramientas y técnicas de representación idóneas.
- ❖ Distinguir los métodos en el proceso de trabajo y sus fases (estudio del anteproyecto y documentación, análisis, gestación de ideas, desarrollo de bocetos, verificación de soluciones y resultados parciales, corrección de errores, búsqueda de alternativas, realización de maquetas, presentación de soluciones y prototipos y crítica), valorando la importancia de su aplicación en la resolución de problemas de diseño.
- ❖ Afianzar las capacidades creativas personales desarrollando la imaginación y la sensibilidad estética con el fin de aplicarlas a la práctica del diseño, asumiendo la flexibilidad y la curiosidad como actitudes indispensables en todo proceso creativo y estimulando un modo de pensamiento alternativo, que pueda enfocar los problemas desde diferentes puntos de vista y buscar nuevas vías de solución.
- ❖ Realizar el trabajo proyectual tanto de forma individual como cooperativa, apreciando las ventajas de un clima de trabajo grupal positivo que propicie el estudio, la reflexión, la sensibilidad creativa, el intercambio de ideas y experiencias y la toma de decisiones.
- ❖ Desarrollar y practicar una actitud y/o una mirada crítica que cuestione y valore la idoneidad de las soluciones de diseño propias y ajenas, posibilitando la elaboración de opiniones fundamentadas acerca de los productos de diseño mediante la reflexión, el debate o la elaboración y defensa de memorias de trabajo.
- ❖ Incorporar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a los procesos de trabajo, descubriendo las posibilidades que ofrece en las distintas fases del proceso de diseño.
- ❖ Reconocer la presencia del diseño en el entorno asturiano apreciando su contribución a la economía, la cultura y el patrimonio de la región.

La materia Diseño contribuye al desarrollo de competencias del currículo dotando de funcionalidad los aprendizajes y posibilitando la aplicación de lo aprendido desde un planteamiento integrador. Pero la esencia de esta materia no es sólo de carácter artístico o estético, como podría suponerse, sino que para poder elaborar los productos que le son propios, debe incorporar saberes y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística, por lo que contribuye al desarrollo de otras muchas competencias.

La elaboración y transmisión de mensajes visuales que se abordan especialmente en el campo del diseño gráfico se basan en el aprendizaje y uso de lenguajes codificados. Además, desde esta materia se considera básico el desarrollo, en los alumnos y las alumnas, del sentido crítico y la capacidad de reflexión sobre los propios resultados a lo largo de todo el proceso de trabajo. Esto nos llevará a la realización de debates en los que el grupo analice las ideas y soluciones propuestas o también a la elaboración de memorias de trabajo escritas que expongan y justifiquen las decisiones tomadas y la solución alcanzada, y que se podrán defender también de forma oral. Todo ello desde el correcto uso de aspectos tanto léxicos, gramaticales, semánticos, u ortográficos, como de adecuada producción y recepción de los mensajes, superación de las dificultades que surgen en el acto comunicativo, o establecimiento de estrategias para la escritura o el habla. De esta manera la materia contribuye extensamente al desarrollo de la **competencia lingüística**.

La contribución de la materia a la **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se ve reflejada en diferentes capacidades que los alumnos y las alumnas deberán desarrollar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a los números (cálculos, mediciones, magnitudes, tamaños, escalas), a las formas y el espacio (lectura y elaboración de bocetos, croquis y planos, interpretación de objetos tridimensionales, del espacio y de la perspectiva mediante los sistemas de representación) y, por último, al conocimiento de sistemas tecnológicos, materiales y sucesos diversos (mecánicos, eléctricos, luminosos...) así como su influencia en la vida cotidiana, de tal manera que el diseño de aparatos, instrumentos u objetos contribuya de forma útil a la mejora de la sociedad. El propio método de trabajo empleado para la resolución de problemas de diseño, que implica actitudes como la atención, la disciplina y el rigor, contribuye al desarrollo de dicha competencia.

La materia de Diseño requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa e integradora, con el propósito de contribuir a la formación integral de la persona en una sociedad cada vez más plural.

El alumnado de Diseño tendrá que conocer ciertos aspectos teóricos para apreciar y generar las tareas, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista eminentemente práctico. La adquisición de los conocimientos, las destrezas y las competencias clave han de producirse desde la experiencia, la experimentación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

En las cuartas columnas de las tablas del apartado A de la presente programación, se concreta la contribución de la materia de Diseño, al logro de las competencias claves establecidas para la etapa. Las abreviaturas utilizadas en dicho cuadro vienen especificadas al final del apartado.

C) PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Tomando como referencia los procedimientos de evaluación adoptados en el Centro, el Departamento de Dibujo acuerda aplicar los siguientes procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación:

PROCEDIMIENTO 1: OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA EN EL AULA

El instrumento que se utilizará será el registro de clase, donde el /la profesor/a recabará información para evaluar a los/las alumnos/as en lo referido a su actitud y trabajo diario en el aula:

- Actitud positiva y responsable en las actividades de grupo (participación activa, responsabilidad en las tareas, ayuda a los/las compañeros/as, esfuerzo por mejorar, interés...).
- Portfolio, como instrumento de metacognición, donde el alumnado recoge las evidencias sobre el trabajo diario de aula, bocetos de ideas, procesos de trabajo, reflexiones personales y análisis de lo aprendido. Puede ser en formato papel o digital (OneNote).
- Realización de actividades y trabajos de aula de cualquier tipo.
- Intervenciones y aportaciones personales del alumnado.

- Participación en debates y exposiciones personales o en grupo, sobre los temas tratados con argumentaciones propias.
- Respeto por los materiales escolares y el mobiliario del centro.
- Atención y seguimiento de las explicaciones de clase (profesorado o resto de los /las compañeros/as)
- Respeto al profesorado y a los/las compañeros/as de clase (opiniones, intervenciones en clase, trabajos, etc.).

En el registro de estos datos, se utilizarán escalas donde se establece el grado de consecución en cada uno de los instrumentos de evaluación: Excelente – muy bien, bastante bien, bien, correcto, mejorable.

PROCEDIMIENTO 2: ANÁLISIS DE PRODUCCIONES DEL ALUMNADO

Para evaluar la adquisición de aprendizajes se propondrán procedimientos variados y diferentes adaptados, en la medida de lo posible, a cada tipo de contenido intentando mantener una visión competencial del currículo.

Para evaluar este procedimiento utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Prácticas y proyectos del alumnado, tanto individuales como en equipo, en distintos formatos: dibujos, láminas, pósters, infografías, vídeos, maquetas, audiovisuales...
- Realización de pruebas gráficas y/o escritas de contenido teórico-procedimental.

La **calificación de cada evaluación** se calcula según la siguiente ponderación.

PROC. EVAL.	INSTRUMENTOS	CRIT. CAL.
<i>Observación sistemática de actitud y trabajo diario en el aula.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud positiva y responsable en las actividades de grupo (participación activa, responsabilidad en las tareas, ayuda a los/las compañeros/as, esfuerzo por mejorar, interés...). - Realización de actividades y trabajos de aula de cualquier tipo. - Portfolio, como instrumento de metacognición, donde el alumnado recoge las evidencias sobre el trabajo diario de aula, bocetos de ideas, procesos de trabajo, reflexiones personales y análisis de lo aprendido. Puede ser en formato papel o digital (OneNote). - Intervenciones y aportaciones personales del alumnado. - Participación en debates y exposiciones personales o en grupo, sobre los temas tratados con argumentaciones propias. - Respeto por los materiales escolares y el mobiliario del centro. - Atención y seguimiento de las explicaciones de clase (profesorado o resto de los /las compañeros/as) - Respeto al profesorado y a los/las compañeros/as de clase (opiniones, intervenciones en clase, trabajos, etc.). 	20%
<i>Producciones del alumnado y pruebas gráficas y/o escritas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas y proyectos del alumnado, tanto individuales como en equipo, en distintos formatos: dibujos, láminas, pósters, infografías, vídeos, maquetas, o cualquier formato digital. - Realización de pruebas gráficas y/o escritas de contenido teórico-procedimental. 	80%

La posibilidad de redondeo al alza solo se contempla si la media supera en al menos 5 décimas el número entero precedente.

Cuando no obtenga una calificación positiva en una evaluación, el/la alumno/a tendrá derecho a una prueba de recuperación que se realizará en un plazo no superior a un mes desde la entrega del boletín de calificaciones. La recuperación de una evaluación se hará teniendo en cuenta los

estándares de aprendizajes no alcanzado por el/la alumno/a, mediante producciones del alumnado y/o pruebas escritas.

Según los aprendizajes no superados, esta prueba puede contener una parte práctica consistente en la realización de prácticas y proyectos pendientes, y una prueba escrita, a realizar en el aula en la fecha acordada. El profesor podrá requerir del estudiante, por el procedimiento que considere oportuno, cualquier aclaración relativa al contenido de dichos proyectos y trabajos, con el fin de poder calibrar el grado de consecución de los objetivos didácticos perseguidos con dichas actividades.

La **CALIFICACIÓN FINAL** de la asignatura resulta de la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada evaluación. Para obtener una calificación final positiva en la materia, el/la alumno/a habrá de obtener como mínimo un 5.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA: El alumno/a que no superó la materia en mayo llevará un plan personalizado con la intención de trabajar sobre los aspectos que no se hayan asimilado. La evaluación extraordinaria en la materia se ajustará al informe sobre los contenidos y estándares de aprendizaje no alcanzados en mayo. Según los aprendizajes no superados, la prueba de recuperación puede contener una parte práctica consistente en la realización de prácticas y proyectos, y una parte escrita de contenidos teórico-procedimentales.

D) METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Es recomendable que las actividades que se propongan desde esta materia se aborden en forma de proyectos. Esta manera de trabajar, que acerca al alumnado a la práctica de la profesión, facilita la tarea de abarcar los contenidos y el desarrollo de capacidades y competencias. La metodología de aprendizaje por proyectos ha de generar en el alumnado la necesidad de aprender para poder resolver un problema de diseño. Los alumnos y las alumnas irán construyendo el aprendizaje desde un punto de vista más activo que con la tradicional exposición teórica, de forma secuencial y en diferentes niveles, así podrán transferir sus conocimientos y habilidades a situaciones reales generándose aprendizajes más duraderos.

A la hora de plantear cada proyecto y abordar los contenidos propios de la materia, el profesor o la profesora deberá estar atento para detectar los conocimientos previos que tengan los alumnos y las alumnas y que podrán haber sido obtenidos a través de diversas fuentes como puede ser su paso por anteriores niveles educativos, su propia experiencia o la observación del entorno. Dichos conocimientos actuarán como un punto de partida base del aprendizaje significativo, lo que aportará la motivación necesaria para que los alumnos y las alumnas se sientan conscientes y responsables de su propio aprendizaje.

La organización del trabajo en el aula potenciará el seguimiento individual del alumnado por parte del profesorado, posibilitando la convivencia de diferentes ritmos de aprendizaje, así como la atención a la diversidad de intereses y enfoques. Se favorece así, dentro del proceso creativo individual, el desarrollo de la sensibilidad artística, factor que, dependiendo del objeto de diseño y de su función, podrá darse en diferentes grados pero en ningún caso deberá faltar.

A fin de obtener variadas ideas para cada proyecto, que den lugar a nuevas soluciones a los problemas de diseño, se considera básico el estímulo de la creatividad mediante diferentes técnicas y herramientas, como la tormenta de ideas o la analogía, fomentando la curiosidad, propiciando abrir los ojos a lo incidental, a lo que nos sugieren los objetos del día a día observando lo que antes pasaba desapercibido, superando la fácil aceptación de estereotipos y prejuicios comúnmente extendidos, descubriendo y pensando para convertirse en creadores y creadoras que puedan ofrecer propuestas de transformación y mejora del entorno.

Se utilizarán diferentes recursos o herramientas para el acercamiento del alumnado a las bases teóricas de la materia sobre las que posteriormente se sustenten las diferentes prácticas, como pueden ser: el análisis de objetos relevantes dentro de la historia del diseño y de sus relaciones con

el entorno social y cultural en el que se gestaron y/o la búsqueda, selección y exposición de información, realizada por los alumnos y las alumnas tanto de forma individual como en grupos de trabajo cooperativo, y a través de fuentes variadas, tanto digitales como analógicas. También los propios productos de diseño recopilados por los alumnos y las alumnas en su entorno cercano (folletos, etiquetas, envases o catálogos) podrán servirnos de fuente y base de información para su posterior observación y análisis en el aula.

En cuanto al espacio de trabajo, este contribuirá a crear un ambiente que favorezca tanto las actividades individuales como las cooperativas. Respecto de estas últimas, se considera muy adecuado que algunas actividades se aborden en equipo, como reflejo del mundo laboral, dado que el diseño es una actividad que, cada vez más, se desarrolla en equipos de trabajo multidisciplinares y en colaboración con otros especialistas. Dicho espacio de trabajo deberá posibilitar, a la hora de abordar los proyectos, la utilización de técnicas tanto manuales y tradicionales como digitales, para que los alumnos y las alumnas puedan valorar las características y posibilidades que ofrecen unas y otras.

Los contenidos teóricos son preparados por el/la profesor/a y entregados al alumnado en fotocopias o través del Drive. Tenemos también la posibilidad de disponer aulas con cañón para completar la explicación de contenidos.

E) MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad las podemos clasificar en dos tipos o categorías: las medidas de carácter general (aplicables a todos los alumnos) y las medidas de carácter específico (destinadas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo).

- Las medidas de carácter general son aquellas que se aplican en cualquier grupo-clase con el objetivo de atender a las diferentes capacidades, intereses y características de cada uno de los alumnos.

Nosotros trataremos de dar respuesta a este tipo de diversidad a través de diferentes medidas, entre las que podemos destacar:

- Las evaluaciones iniciales o de diagnóstico, para tomar como punto de partida los conocimientos previos de cada alumno.
- La preparación de múltiples actividades con diferentes grados de complejidad, incluyendo las actividades de refuerzo y las de ampliación.
- La organización de grupos y espacios que mejore el rendimiento del alumno.
- La atención, el apoyo y el seguimiento personalizado (especialmente en el caso de que haya alumnos que repiten curso).

Las actividades del aula tienen diferente grado de complejidad y atienden por tanto a las capacidades y a los intereses de cada alumno

- Las medidas de carácter específico están destinadas a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo; pudiendo diferenciar:

- Alumnado de incorporación tardía al sistema educativo.
- Alumnado con altas capacidades intelectuales.
- Alumnado con necesidades educativas especiales (los alumnos que requieren determinados apoyos y atenciones educativas específicas por discapacidad física, psíquica o sensorial, o por manifestar graves trastornos de conducta).

F) PROGRAMAS DE REFUERZO

Aquellos alumnos/as que estén repitiendo curso serán objeto de un plan específico de recuperación orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior.

Dicho plan consistirá en un seguimiento/apoyo individualizado del alumno/a, con la posibilidad de la realización de ciertas actividades de refuerzo.

El alumnado que tenga dificultados durante el curso académico recibirá la adaptación que se estime conveniente y que favorezca su proceso de enseñanza y aprendizaje (variedad metodológica, variedad de actividades de refuerzo y profundización, etc).

G) PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES QUE ESTIMULAN EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LECTURA.:

Cada alumno deberá buscar la información necesaria, tanto en la biblioteca del centro, en los manuales, como usando las nuevas tecnologías de la información, para encontrar los textos y las imágenes necesarias que ilustren las épocas más importantes del dibujo en la Historia del arte.

Se recomendará la lectura de los siguientes libros:

- “Historia del diseño gráfico”. Editorial Varios Artistas.
- “Arquitectura y Diseño”. Editorial HK.
- “Materiales para el diseño”. Editorial Blume.
- “Product design”. Editorial Reditar Libros

H) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Debido a la crisis sanitaria causada por el COVID-19, no se realizarán actividades complementarias ni extraescolares, exceptuando en todo caso, concursos tanto del centro como de instituciones exteriores, charlas y actividades en streaming o todas aquellas para las que no sea necesario que el alumnado se desplace del centro o aula.

I) INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La evaluación de la programación se realizará de la siguiente manera:

- Mensual: a lo largo del curso, en las reuniones departamentales, que se celebran durante este curso los lunes de 10:20 a 11:15 de la mañana, el Jefe de Departamento irá recogiendo información sobre cómo van aplicando los profesores la programación; especialmente, en lo referido a la temporalización, para poder realizar los ajustes y modificaciones oportunas.
- Trimestral: del mismo modo, después cada evaluación, se realizará un análisis de los resultados obtenidos por cada curso y grupo; para poder así realizar modificaciones y plantear ideas de mejora.
- Final de curso: una vez finalizado el curso escolar, el departamento realizará una evaluación de la programación didáctica para cada curso y grupo; centrándose, principalmente, en:
 - a) El grado de cumplimiento y adecuación de lo programado.
 - b) Resultados académicos del alumnado.

La evaluación será realizada por el profesorado que da clase en este curso, según el modelo propuesto por el centro. La Jefa de Departamento recogerá, después, en el acta de Departamento la síntesis de las conclusiones que considere oportunas.

Se adjunta el modelo para la Evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente:

EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

Profesor/a:Curso:..... Grupo :.....

Departamento:.....Materia:.....

1. Grado de cumplimiento y adecuación de lo programado.

ASPECTOS A VALORAR	--VALORACIÓN +			
	1	2	3	4
Organización de los contenidos del currículo				
Secuenciación de los contenidos del currículo				
Procedimientos de evaluación				
Instrumentos de evaluación				
Criterios de calificación				
Metodología				
Recursos didácticos				
Medidas de refuerzo y atención a la diversidad				
Planes, programas y proyectos				
Actividades complementarias y extraescolares				

2. Propuesta de mejora de los aspectos valorados negativamente.

3. Análisis de los resultados académicos y su relación con la programación docente.

FECHA:.....

FIRMADO:.....

ANEXO 1. ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LOS POSIBLES ESCENARIOS.

Durante el presente curso, y vista la memoria final del curso anterior, se incluirán los aprendizajes no adquiridos por el alumnado dentro de los contenidos a impartir en cada Unidad Didáctica, siempre que tengan relación con la misma y sean necesarios para la consecución de las competencias de este curso.

En el caso de que la enseñanza sea **no presencial** se hará una modificación de los contenidos principales a impartir, siempre teniendo en cuenta las enseñanzas primordiales para que el alumnado supere el curso con el mayor número de contenidos del curso actual superados. Se adaptarán, por tanto, las programaciones dando prioridad a estos aprendizajes, dejando constancia en las actas de departamento de dichas modificaciones.

Anexo apartado E) MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el caso de la **actividad no presencial**, se adaptarán estas medidas a la situación. Para ello se incluirán actividades de afianzamiento, apoyo, ampliación y actualización a través de los medios digitales, adecuándose en todo caso a la casuística de cada alumno/a.

Anexo apartado F) PROGRAMAS DE REFUERZO

Si la actividad se realizase de forma **no presencial**, se adaptarán las pruebas (tanto extraordinarias como ordinarias) para realizarlas a través de Microsoft 365, bien sea mediante formularios Forms o sustituyendo las pruebas escritas (o exámenes) por trabajos y actividades digitales.

Si alguno de los alumnos no pudiera acudir a clase presencial, por estar bajo seguimiento domiciliario, se realizará un plan personalizado donde se ajustarán los contenidos, dejando constancia, como en el apartado anterior, en las actas de departamento.

Anexo apartado H) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Debido a la crisis sanitaria causada por el COVID-19, no se realizarán actividades complementarias ni extraescolares, exceptuando en todo caso, concursos tanto del centro como de instituciones exteriores, charlas y actividades en streaming o todas aquellas para las que no sea necesario que el alumnado se desplace del centro o aula.

En cuanto a la planificación de la docencia en los distintos escenarios posibles se utilizará la plataforma M 365 como herramienta principal.

En el siguiente cuadro se detalla cómo se empleará para cada caso.

	Presencial	No presencial
Entrega de tareas, actividades, proyectos, etc.	Las actividades se entregarán, siempre que se pueda, a través de la plataforma Teams. También se podrán recoger en el aula, siempre y cuando se cumplan las normas sanitarias Covid 19.	Las actividades se entregarán a través de la plataforma Teams o vía email.
Comunicación con alumnado y familias.	Nos comunicaremos con el alumnado en clase principalmente, aunque también habrá casos en que la comunicación se podrá realizar vía email o Teams. Con las familias se comunicará telefónicamente, por email o Tok App.	Nos comunicaremos con el alumnado a través de M365. Tanto por la plataforma Teams como en el email. Con las familias la comunicación se hará telefónicamente, por email o Tok App.

Metodología	Clases magistrales y prácticas. También se puede utilizar la plataforma Teams para subir recursos necesarios. Trabajo por proyectos, colaborativo e individual.	Clases magistrales por videoconferencia. Videos en Stream. Sway, y Teams. En estas aplicaciones se colgarán todos los materiales que el alumnado necesita para seguir su aprendizaje. Se priorizará el trabajo por proyectos y colaborativo en línea.
Evaluación	La evaluación se realizará como viene marcado en el apartado... 20% Aula 40% Producciones 40% Exámenes y pruebas.	Se evaluará principalmente el trabajo a través de las plataformas, por lo que, en este caso, las producciones del alumnado pasarán a contar un 80% de la nota, dado que no se realizarán exámenes. El 20% restante es lo que denominamos trabajo de aula.

En el apartado Aula, en el supuesto de actividad No presencial, pasarían a evaluarse los siguientes Ítems a través de la rúbrica siguiente:

	0.5	1	1.5	2
Respeto al profesorado y compañeros.				
Limpieza en la entrega y realización de actividades.				
Entrega en el tiempo estipulado.				
Manejo de herramientas digitales.				
Participación en chat, blogs, etc. De la materia.				
Colaboración en línea. Actividades de grupo.				
Autoevaluación.				