

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## DISEÑO

## BACHILLERATO

2023/2024

---

### ASPECTOS GENERALES

---

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:
4. Objetivos de la materia
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación y calificación del alumnado

### CONCRECIÓN ANUAL

---

2º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño))

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DISEÑO BACHILLERATO 2023/2024

## ASPECTOS GENERALES

### 1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

El IES José M<sup>a</sup> Infantes se sitúa en la población de Utrera a 30 Km. de Sevilla y se ubica en la zona Este, a 1,2 Km. del centro de dicha población. El centro se halla situado en una parcela a la cual solo se accede por la vía denominada C/Jilguero, donde se encuentran situadas las entradas peatonales y el portón de vehículos.

Las instalaciones constan de un edificio central de dos plantas en forma de L, con una capacidad para albergar a grupos de la siguiente oferta educativa : 14 unidades ESO, 1 unidad de Educación Especial, 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> de Bachillerato de la modalidad de Artes, 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> CFGB de Agro-jardinería y composiciones florales, 1<sup>o</sup> y 2<sup>o</sup> de Ciclo de Grado Superior en Guía, Información y Asistencias Turísticas.

El Centro cuenta con sus respectivas aulas específicas : Taller de Plástica, Aulas de Tecnología (Taller y TIC), Aula de Música, Laboratorio, Aula de AEE (Educación Especial), Aula de Audición y Lenguaje (AL), Biblioteca, Salón de Usos Múltiples (SUM), Departamento para el Ámbito Socio-Lingüístico, Departamento para el Ámbito Científico-Tecnológico, Departamento de Orientación, Aula de Apoyo a la Integración, Aula de Convivencia, Sala de profesorado, Secretaría, zonas de oficinas, cafetería y demás zonas comunes.

El centro se encuentra libre de barreras arquitectónicas, disponemos de rampas en todos sus accesos y de un ascensor, permitiendo a los/as alumnos/as con discapacidad desplazarse sin dificultad por las instalaciones.

Fuera del edificio se encuentra el gimnasio (que alberga dos aulas), las pistas polideportivas y el huerto y el taller del CFGB (ambos situados en su zona trasera).

Nuestros/as alumnos/as de la ESO provienen mayoritariamente, por adscripción, de dos centros educativos situados en dos zonas de la localidad que presentan realidades muy diferentes (dos realidades socio-económicas y culturales totalmente diferenciadas), unos del C.E.I.P. Alfonso de Orleans y otros del C.E.I.P. Coca de la Piñera.

El alumnado de Bachillerato, CFGB y CFGS, proviene de los distintos centros educativos de Utrera y de otros municipios cercanos a dicha localidad.

En cuanto al profesorado, más del 50% de la plantilla no tiene continuidad en el Centro. Esta situación supone una dificultad añadida para la organización y para la consolidación o puesta en marcha de proyectos educativos.

En nuestro I.E.S. desarrollamos los siguientes planes y programas:

- Plan de Igualdad entre Hombres y Mujeres.
- Escuela Espacio de Paz Intercentros.
- ConRed.
- Equidad +.
- Forma Joven.
- Plan de Seguridad y Salud Laboral.

Nuestro proyecto ¿La Escuela Museo¿ constituye nuestra seña de identidad, exponiendo (en pasillos, techos, aulas y exteriores) obras reconocidas de la historia del arte realizadas por los mismos alumnos y alumnas del Centro.

Somos un centro bilingüe en inglés en ESO y a través de nuestro proyecto el alumnado se convierte en Guías de museo, exponiendo las obras en inglés, francés e incluso, gracias a la participación de nuestro alumnado de Educación Especial, en lenguaje de signos y con pictogramas.

### 2. Marco legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

### 3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

Materias asignados al departamento:

- EPVA en 1º ESO y 3º ESO..
- Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual en 2º ESO.
- Expresión Artística en 4º ESO.
- Dibujo Técnico en 4º ESO.
- Dibujo Artístico en 1º y 2º Bachillerato de Artes.
- Cultura Audiovisual en 1º Bachillerato de Artes.
- Dibujo Técnico aplicado a las Artes Plásticas y Diseño I en 1º de Bachillerato de Artes.
- Diseño en 2º Bachillerato de Artes.
- Proyectos artísticos en 1º de Bachillerato.
- Materia de Diseño propio: Fotografía en 2º de bachillerato de Artes.

Miembros del departamento, con indicación de las materias y cursos que imparten:

- J. J. G. G. imparte: Diseño + Dibujo Artístico en 2º Bach + Proyecto Integrado: Fotografía en 2º Bach + Expresión Artística en 4º ESO + Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual en 2º ESO + Atención educativa en 4º de ESO. (Actualmente de Baja Médica)
- J. D.M.G. imparte: Diseño + Dibujo Artístico en 2º Bach + Proyecto Integrado: Fotografía en 2º Bach + Expresión Artística en 4º ESO + Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual en 2º ESO + Atención educativa en 4º de ESO. (Profesor Sustituto)
- E. L. C. imparte: Proyecto artístico en 1º de Bach + Cultura Audiovisual en 1º de BACH + Expresión Artística en 4º ESO + EPVA en 3º ESO x 3 grupos + Atención Educativa en 3º de ESO. Siendo tutor de 1º de BACH.
- M.B.H.M. imparte EPVA en 1º de ESO x 4 grupos + Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual en 2º ESO + Dibujo Técnico en 4º ESO + Dibujo Artístico en 1º de Bach + Dibujo Técnico aplicado a las Artes Plásticas y Diseño I en 1º Bach. Siendo Jefa de Departamento.

Los viernes, de 11:30 a 12:30, se reunirán los miembros del departamento para consensuar y trabajar todos los aspectos necesarios para el buen funcionamiento de éste y del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

#### 4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana, profundizando en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, conociendo y apreciando la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social,

valorando y reconociendo los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, tales como el flamenco y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente, conociendo y apreciando el medio físico y natural de Andalucía.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

## 5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el currículo de la etapa de Bachillerato responderá a los siguientes principios:

a) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten al alumnado una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso de la etapa.

b) Desde las distintas materias de la etapa se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

c) Se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida, y como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.

d) Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, incluyendo actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la prácticas de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

e) En la organización de los estudios de la etapa se prestará especial atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas de este alumnado. Para ello, se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado, presente o no necesidades específicas de apoyo educativo.

f) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folklore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas; tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de sus mujeres y hombres a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte, del desarrollo del currículo.

g) Atendiendo a lo recogido en el Capítulo I del Título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

h) Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se promoverá el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, en los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo, la capacidad para aplicar los métodos de investigación apropiados y la responsabilidad, así

como el emprendimiento. i) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a las distintas materias, fomentando el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas.

#### **6. Evaluación y calificación del alumnado:**

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Orden de 30 de mayo de 2023, en cuanto al carácter y los referentes de la evaluación, ¿la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13 de la Orden de 30 de mayo de 2023, ¿el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.¿

## CONCRECIÓN ANUAL

### Diseño - 2º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño))

#### 1. Evaluación inicial:

Referencias normativas:

Artículo 14. Evaluación Inicial de la Orden de Bachillerato de 30 de mayo.

La evaluación inicial del alumnado ha de ser competencial, basada en la observación y ha de tener como referente las competencias específicas de las materias que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello, se tendrá en cuenta principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. La evaluación inicial del alumnado en ningún caso consistirá exclusivamente en una prueba objetiva.

Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación deberán ser concretados en las programaciones didácticas y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto, además, tras la evaluación inicial, el equipo docente, con el asesoramiento del departamento de orientación, realizará la propuesta y adoptará las medidas educativas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales para el alumnado que las precise. La programación didáctica, recogerá los procedimientos en los que se base la evaluación inicial e indicará qué decisiones se han tomado en base a ella.

En nuestra materia de Diseño:

En los primeros días lectivos del curso, se realiza la evaluación inicial del alumnado de 2º de bachillerato para detectar el grado de desarrollo alcanzado en las competencias clave, sobre el dominio de los saberes básicos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consiste en la observación diaria y en unas pruebas de carácter teórico (test, preguntas cortas en clase, debates), y práctico que cada alumno realizará individualmente (ejercicios similares a las de la Pevau).

La duración completa de las pruebas de la evaluación inicial necesita varias horas lectivas, por lo que se ha distribuido en varios días hasta el 15 de octubre, fecha de su finalización.

Los resultados se han llevado a la sesión de evaluación inicial, realizada durante el mes de octubre.

La lectura de los resultados de estas pruebas iniciales ha mostrado resultados en competencias muy bajos en casi todos los niveles. Esto ha condicionado nuestra programación didáctica en los siguientes aspectos: nos centraremos más en los saberes y objetivos globales, y también dedicamos tiempo en los comienzos de curso a repasar contenidos fundamentales y a afianzarlos, para poder construir nuevos aprendizajes.

#### 2. Principios Pedagógicos:

El profesor desarrollará los saberes básicos siempre basándose en conocimientos los previos, de tal manera que los nuevos conocimientos que se van adquiriendo se basen y apoyen en los conocimientos ya adquiridos siguiendo una metodología constructiva.

A parte de la utilización de infografías, fotografías digitales, presentaciones, enlaces de interés y videos para apoyar la explicación con imágenes y recursos informáticos, el alumnado deberá registrar su trabajo diario y todo lo que vayamos viendo en clase en un blog personal a modo de portfolio y memoria digital.

En todo momento y en la medida de lo posible se aprovechará para incluir en los saberes básicos, elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente, así, por ejemplo, siempre que se pueda, se emplearán para los ejercicios materiales reciclados y de bajo impacto contaminante y se creará conciencia sobre el cuidado de nuestro planeta a favor de la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno a través del diseño ecológico.

En la asignatura de Diseño a parte de trabajar de una forma teórico práctica todos los saberes relacionados con la disciplina y los diferentes campos de actuación, se le facilitará al alumnado un glosario de términos relacionados con la materia, así como conceptos de diseño y los principales hitos de la historia del diseño con el objetivo de superar con éxito la prueba teórica del examen de la Ebau.

Desde la asignatura y de forma previa a un análisis de la situación del grupo mediante una evaluación inicial y una observación directa del grupo se atenderá de forma personalizada y prestará especial atención a aquellos alumnos que atendiendo a las necesidades individuales de cada alumno y en especial a aquellos que requieran necesidades educativas con programas de refuerzo y ampliación. Asimismo, se arbitrarán métodos que tengan en cuenta diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo. Se establecerá para ello, alternativas organizativas como una ubicación cercana al profesor, metodológicas como directrices claras y concisas de lo que se va a trabajar, cambio de algunas actividades y la ampliación de la temporalización para la realización de las actividades y/o de las pruebas si fuese necesario atendiendo a un plan de refuerzo del aprendizaje o de profundización si fuera necesario. De igual manera, se llevará a cabo un plan de recuperación para alumnos con asignaturas pendientes y repetidores.

Desde nuestra materia se incluirá en los saberes cada vez que surja la oportunidad obras y ejemplos de diseñadores andaluces, destacando la contribución de la mujer al mismo y el diseño inclusivo en aras de una



educación justa e igualitaria.

También, y al hilo de lo expuesto, desde la materia se favorecerá la resolución pacífica y respetuosa de conflictos que puedan surgir en el aula, así como el respeto a distintos pareceres en relación a propuestas de diseño, debates, asambleas u opiniones entre compañeros de forma que se trabaje de forma transversal la tolerancia y la igualdad de derechos.

Desde la asignatura y atendiendo a uno de los bloques de la materia se realizarán proyectos de diseño siguiendo un proceso ordenado en fases de forma colaborativa y cooperativa.

Se fomentará la realización de actividades integradas, trabajos de investigación y proyectos en colaboración con otras materias fomentando un enfoque interdisciplinar del aprendizaje competencial.

### 3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

#### NORMATIVA

Artículo 7. Situaciones de aprendizaje y orientaciones metodológicas para su diseño del Decreto 103/2023, de 9 de mayo.:

1. Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado.

2. La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales mediante la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, al respeto a las diferencias individuales, la inclusión y al trato no discriminatorio, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

3. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

Artículo 3. Situaciones de aprendizaje de la Orden de Bachillerato de 30 de mayo.

#### ANEXO V

##### Situaciones de Aprendizaje

La adquisición efectiva de las competencias específicas de cada materia, descritas en los Anexos II y III de la presente Orden, se verá favorecida por el desarrollo de una metodología que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Estas deberán partir de experiencias previas, estar convenientemente contextualizadas y ser respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades,

así como las diferentes formas de comprender la realidad e n cada momento de la etapa, todo ello a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.

Las situaciones de aprendizaje deben plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades, haciendo uso de materiales didácticos diversos.

El planteamiento deberá ser claro y preciso en cuanto a los objetivos que se espera conseguir y los saberes básicos que hay que movilizar. El escenario de desarrollo estará bien definido y facilitará la interacción entre iguales, para que el alumnado pueda asumir responsabilidades individuales y trabajar en equipo en la resolución del reto planteado, desarrollando una actitud cooperativa y aprendiendo a resolver de manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir.

De igual modo, se deben tener en cuenta l s condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión. El profesorado debe proponer retos que hay que resolver, bien contextualizados y basados en experiencias significativas. El alumnado, enfrentándose a estos retos, irá estableciendo progresivamente relaciones entre sus aprendizajes.

A continuación, se presenta a modo de ejemplo un esquema meramente orientativo de procedimiento a seguir para el diseño de situaciones de aprendizaje:

1. Localización de un centro de interés. Buscar una situación o temática que para el alumnado se considere importante en su quehacer diario y resulte motivadora en sí misma.

2. Justificación de la propuesta. La elección de la temática no puede estar falta de justificación. Debemos apoyarnos en los Objetivos de la etapa y en los Principios generales y pedagógicos para buscar los argumentos

que den fundamento a la propuesta. Se trataría de tener claro el para qué se trabajará en el aula la situación de aprendizaje.

3. Descripción sencilla y breve del producto final, reto o tarea que se pretende desarrollar.

4. Concreción curricular: competencias específicas, criterios de evaluación, y saberes básicos.

5. Secuenciación didáctica. Explicación breve de ¿cómo?, ¿con qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, etc., se va a desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje.

6. Habrá que tener en cuenta en el diseño de la secuenciación didáctica, los principios y pautas DUA.

7. Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales tanto generales como específicas, que se van a aplicar.

Desde la materia de Diseño para este curso académico se llevarán a cabo las siguientes metodologías para promover y facilitar el aprendizaje significativo:

Se seguirá una metodología constructivista en la que se promueva la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento a través de experiencias prácticas, colaborativas y cooperativas. También se llevará a cabo una metodología por proyectos, donde los estudiantes trabajan en equipo en la resolución de problemas reales, lo que permite aplicar los conceptos adquiridos, desarrollar habilidades prácticas y construir el conocimiento de manera conjunta. Esto les permitirá desarrollar habilidades sociales y fortalecer su capacidad de comunicación y trabajo en equipo. Además, el uso de la tecnología educativa, como plataformas digitales interactivas y herramientas multimedia, aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más significativo y autónomo, a la vez que facilitan el acceso a información actualizada y diversa, fomentando la investigación y el pensamiento crítico.

Finalmente, para que las situaciones de aprendizaje sean contextualizadas y significativas para los estudiantes; los contenidos estarán relacionados con su entorno y sus intereses, de manera que puedan establecer conexiones entre lo que aprenden en el aula y su vida cotidiana.

#### 4. Materiales y recursos:

Material de dibujo técnico.

Papel de dibujo.

Lápices.

Portaminas.

Rotuladores normalizados.

Rotuladores de colores de base de alcohol

Acuarela

Gomas de borrar.

Regla.

Compás.

Lápices de grafito. Lápices de colores. Lápices acuarelables. Lápiz compuesto.

Pegamento en barra.

Tijeras y cutter.

Láminas de trabajo elaboradas por el Departamento tipo pruebas de la PEVAU.

Videos y Presentaciones

Pizarra digital.

Bibliografía específica. Biblioteca del Departamento.

Internet.

Aulas virtuales.

No existe libro de texto para ningún nivel y materia del Departamento de Dibujo.

Se sustituyen los libros de texto por el material preparado por el departamento. El departamento también proporciona material fotocopiado cuando es necesario.

#### 5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La materia de Diseño establece para 2º de Bachillerato lo siguiente:

Las Competencias Específicas se desarrollan a través de los saberes básicos y sus correspondientes criterios de evaluación.

Así pues, desde este departamento, decidimos que los distintos criterios de evaluación, asociados a las competencias específicas de la materia, se desglosarán en cinco indicadores de logro que corresponderán a 5 niveles de desempeño: insuficiente (0-4), suficiente (5), bien (6), notable (7-8) y sobresaliente (9-10). Si bien dentro del nivel Insuficiente las variaciones entre 0 y 4 dependerán de subniveles de desempeño: Muy Deficiente



(0-2) que correspondería con aquel alumnado que no entrega, no quiere o apenas realiza sus tareas. E Insuficiente (3-4) para aquel alumnado que si trabaja pero no cumple con los mínimos que marca la ley para los criterios de evaluación programados.

Dichos indicadores de logro, que se matizarán en cada caso en función de la situación de aprendizaje a la que pertenezcan, estarán redactados de manera que permitan una evaluación objetiva, siendo observables y medibles. El proceso de evaluación se fundamentará en la observación del alumnado y se materializará a través de los instrumentos de evaluación vinculados a esta asignatura.

#### INSTRUMENTOS de evaluación

Principalmente se desarrollarán a través del Seguimiento de los contenidos adquiridos mediante actividades y ejercicios de distinto grado de dificultad que respondan a lo programado en las situaciones de aprendizaje y la consiguiente valoración de los productos realizados.

Se tendrá en cuenta para observaciones compartidas con el equipo educativo y padres/madres/tutores legales las siguientes cuestiones:

Trabajo diario y entrega de trabajos puntual.

Participación y actitud ante la materia.

Comportamiento en el aula.

Criterios de calificación

Según el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023 la evaluación debe de ser continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, teniendo una evaluación inicial, formativa y sumativa.

la Calificación de las Situaciones de Aprendizaje:

Se han programado trece situaciones de aprendizaje para 2º de Bachillerato que engloban a todos los saberes básicos y a todos los criterios de evaluación correspondientes a la materia de Diseño de 2º de Bachillerato. Algunas se desarrollan en un trimestre concreto, y otras pueden desarrollarse durante todo el curso.

En el caso de los Criterios de Evaluación, algunos están presentes en varias situaciones y sus correspondientes actividades, por lo que la media aritmética, de todas las calificaciones obtenidas en dichos criterios determinará la calificación tanto trimestral como final del mismo.

El nivel competencial adquirido por el alumnado en nuestra materia se reflejará en los distintos trimestres según medias aritmética del total de las conseguidas en los criterios trabajados durante el mismo.

## 6. Actividades complementarias y extraescolares:

o Se proponen las siguientes:

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Nuestro departamento y por tanto nuestro alumnado, siempre colaborará y partici-pará en las actividades relacionadas con los planes y proyectos del centro y con las celebraciones de las distintas efemérides de manera directa y estrecha.

Exposiciones temporales utilizando el trabajo realizado por el alumnado, y utilizando también los días conmemorativos.

Exposición Fin de curso con obras de nuestro alumnado.

Concurso de STOP MOTIONS, para tercer trimestre (Mayo)

### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Viaje a Sevilla\_Bellas Artes y Caixa Forum, fecha por determinar.

No se descarta alguna que otra salida con el alumnado con el fin de visitar museos, exposiciones o cualquier otro lugar o evento relacionado con la materia (dependerá de la participación e interés que muestre el alumnado).

## 7. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

### 7.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Aprendizaje por proyectos.
- Tutoría entre iguales.

**7.2. Medidas específicas:**

- Medidas de flexibilización temporal.
- Programas de profundización.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

**8. Situaciones de aprendizaje:**

- CONCEPTO EVOLUCION HISTORICA Y AMBITOS DEL DISEÑO
- DISEÑO DE PRODUCTO: FORMA Y FUNCIÓN
- DISEÑO DEL ESPACIO
- DISEÑO EDITORIAL
- DISEÑO, SOCIEDAD Y CONSUMO
- EL CARTEL
- ESTRUCTURA Y COMPOSICION
- LA IDENTIDAD CORPORATIVA
- LA SEÑALÉTICA
- LA TIPOGRAFÍA
- LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE VISUAL
- PACKAGING
- PROCESOS Y FASES DEL DISEÑO

**9. Descriptores operativos:**

<b>Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.</b>
<b>Descriptores operativos:</b>
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
<b>Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</b>
<b>Descriptores operativos:</b>

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

### **Competencia clave: Competencia digital.**

#### **Descriptorios operativos:**

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

### **Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.**

#### **Descriptorios operativos:**

CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2. Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1. Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2. Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

**Competencia clave: Competencia emprendedora.**

**Descriptorios operativos:**

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

**Competencia clave: Competencia plurilingüe.**

**Descriptorios operativos:**

CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

**Competencia clave: Competencia ciudadana.**

**Descriptorios operativos:**

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

**Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.**

**Descriptorios operativos:**

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos,

medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2. Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1. Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2. Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

**10. Competencias específicas:**

**Denominación**

DISE.2.1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.

DISE.2.2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

DISE.2.3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

DISE.2.4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

DISE.2.5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

DISE.2.6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe\_2023

Cód.Centro: 41701997

Fecha Generación: 06/05/2024 13:17:49



**11. Criterios de evaluación:**

**Competencia específica: DISE.2.1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.**

**Criterios de evaluación:**

DISE.2.1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

DISE.2.1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.

**Competencia específica: DISE.2.2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.**

**Criterios de evaluación:**

DISE.2.2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.

DISE.2.2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.

**Competencia específica: DISE.2.3. Analizar, de manera crítica y rigurosa, distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.**

**Criterios de evaluación:**

DISE.2.3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

DISE.2.3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

**Competencia específica: DISE.2.4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.**

**Criterios de evaluación:**

DISE.2.4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.

DISE.2.4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.

DISE.2.4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.

**Competencia específica: DISE.2.5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.**

**Criterios de evaluación:**

DISE.2.5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.

DISE.2.5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

**Competencia específica: DISE.2.6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.**



**Criterios de evaluación:**

DISE.2.6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

DISE.2.6.2. Evaluar, de manera crítica y argumentada, trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.

DISE.2.6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

DISE.2.6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.

**12. Sáberes básicos:**
**A. Concepto, historia y campos del diseño.**

1. El Diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.

2. Evolución histórica del Diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.

3. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras. Revolución industrial y Arts&Crafts. Orientalismo y Movimiento Estético. Art Nouveau y Secesión. Deutscher Werkbund. Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. Bauhaus. Art Deco, Stiling. El Funcionalismo, Estilo Internacional. Organicismo. Diseño Escandinavo. Escuelas de Posguerra. Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal. Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. Diseño español. Diseño en Andalucía.

4. Diseño, ecología y sostenibilidad. Procedencia de los materiales. Procesos de producción y distribución sostenibles. El Diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. Pertinencia del diseño. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.

5. Diseño centrado en el usuario y diseño inclusivo.

6. La diversidad como riqueza patrimonial.

7. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

8. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

**B. El diseño: configuración formal y metodología.**

1. Diseño y función.

2. El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.

3. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional: Estructura y composición. Proporción, proporción áurea, escala. Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.

4. Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.

5. Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo. El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.

6. Proceso y fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria. La metodología proyectual.

7. Procesos creativos en un proyecto de diseño.

8. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

**C. Diseño gráfico.**

1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.

2. La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. Programas de creación de tipografías.

3. El diseño gráfico y la composición.

4. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.

- |   |
|---|
| 5. La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.                        |
| 6. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión. |
| 7. Diseño digital: diseño interactivo, diseño en movimiento y otras aplicaciones digitales.                   |
| 8. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.                            |
| 9. La señalética y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.                             |

#### **D. Diseño tridimensional.**

- |   |
|---|
| 1. Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional.  |
| 2. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.  |
| 3. Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.  |
| 4. Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.  |
| 5. Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.                          |
| 6. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación. |
| 7. Diseño de moda: diseño de vestuario, diseño textil.  |
| 8. Diseño en la artesanía: joyería, cerámica y otros materiales.  |
| 9. Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Escenografía.  |
| 10. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.  |
| 11. Percepción psicológica del espacio.   |
| 12. El diseño inclusivo de espacios.  |

**13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:**

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3					
DISE.2.1	X				X								X						X					X	X																		
DISE.2.2	X		X	X									X		X										X																		
DISE.2.3	X			X		X				X									X	X			X				X																
DISE.2.4				X			X			X		X										X	X			X								X		X							
DISE.2.5	X			X						X	X	X								X	X	X	X	X			X																
DISE.2.6				X			X			X		X									X	X	X	X		X					X												

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe\_2023

Cód.Centro: 41701997

Fecha Generación: 06/05/2024 13:17:49