

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN 2º BACHILLERATO DISEÑO (DIS)



**IES BERNALDO DE QUIRÓS
MIERES DEL CAMÍN
CURSO ACADÉMICO 2025-2026**

RELACIÓN DE MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO:

JUAN CARLOS PAREDERO SÁNCHEZ

GEMA RAMOS GARCÍA (jefa de Departamento)

INÉS GARCÍA CALVO

JUAN CARLOS PASTRANA CEMPELLÍN

HORA SEMANAL DE REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO

MARTES DE 11.30-12.25 h

IMPARTE LA MATERIA:

JUAN CARLOS PAREDERO SÁNCHEZ

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO NORMATIVO.....	5
3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.....	5
4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.....	6
5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	8
6. METODOLOGÍA.....	28
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	30
7.1. Medidas de carácter ordinario.....	30
7.2. Medidas de carácter singular.....	31
7.1.1. Alumnado con necesidades educativas especiales.....	31
7.1.2. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje.....	31
7.1.3. Alumnado con altas capacidades.....	31
7.1.4. Alumnado de integración tardía en el sistema educativo español.....	32
8. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	32
8.1. Valoración previa.....	32
8.2. Planes específicos individualizados.....	32
8.3. Pérdida de la evaluación continua.....	33
8.4. Criterios para elaborar la prueba extraordinaria.....	33
9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	33
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	34
11. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	35
12. ESPECIFICACIONES METODOLÓGICAS Y ADAPTACIONES PARA EL RÉGIMEN DE ESTUDIOS NOCTURNOS.....	36
13. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.....	37
13.1 Plan de Lectura, Escritura y e Investigación.....	37

1. INTRODUCCIÓN

El diseño es la actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos. La materia Diseño proporciona 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

La materia de Diseño en Bachillerato es de gran importancia para capacitar al alumnado en la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al acrecentar la capacidad para producir respuestas variadas ante un mismo estímulo. Explora el entorno plagado de imágenes visuales y táctiles donde vivimos y un mudo plagado de objetos para el consumo.

El concepto de diseño ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial cuando, a medida que los procesos industriales mecanizados van superponiéndose y sobrepasando a los artesanales, la organización y la planificación ganan en importancia. En consecuencia, el concepto se va acercando a su acepción más actual. Gracias al diseño se mejora nuestra calidad de vida, generando productos, aplicaciones y servicios que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas.

El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es, a su vez, un motor generador de consumo. Por este motivo, se hace necesaria una reflexión acerca de cómo optimizar los recursos disponibles y llevar a cabo un diseño sostenible que posibilite el equilibrio entre la calidad de vida y la modificación del entorno sin deteriorar el medioambiente y sin comprometer los recursos naturales. Junto a esta reflexión de sostenibilidad surge un discurso centrado en la igualdad de oportunidades, en el respeto a la diversidad y, en consecuencia, en la adecuación a un diseño cada vez más inclusivo.

El conocimiento del diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y figuras relevantes, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El diseño proporciona al alumnado herramientas para desarrollar ideas, representarlas y dar solución a problemas concretos, favoreciendo el uso de metodologías proyectuales propias de esta disciplina.

La materia de Diseño proporciona al alumnado los fundamentos y destrezas necesarios para iniciarse en el diseño y sienta las bases para afrontar estudios superiores relacionados con esta disciplina. Supone una aproximación tanto a los principales campos del diseño como a distintas metodologías de análisis, estudio y creación, que son aplicables también a otros ámbitos de conocimiento.

2. MARCO NORMATIVO

- ✓ **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 217/2022**, de 29 de marzo por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria
- ✓ **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- ✓ **Decreto 59/2022**, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.
- ✓ **Decreto 60/ 2022**, de 30 de agosto, por el que se regula ordenación y establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.
- ✓ **Resolución de 1 de diciembre de 2022**, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- ✓ **Real Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- ✓ **Resolución del 6 de agosto de 2021**, por el que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.
- ✓ **Circular** de Inicio de Curso.
- ✓ **Resolución de 28 de abril de 2023**, de la Consejería de Educación para las enseñanzas de Bachillerato.
- ✓ **Resolución de 11 de mayo** de 2023, de la Consejería de Educación para las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria.

3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO

El Proyecto Educativo de Centro establece el respeto, el esfuerzo individual y colectivo, la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y la igualdad como valores y principios básicos de la comunidad educativa y de una educación para la libertad y la autonomía personal.

Estos valores se integrarán en los criterios de cada materia y serán prioritarios en aquellas áreas que los contemplen como saberes básicos específicos. Del mismo modo, se incorporarán como temas de especial significado en conferencias, jornadas, días conmemorativos o cualquier otra actividad complementaria y extraescolar que se programe.

Otro objetivo destacado dentro del Proyecto Educativo de Centro es atender las diferentes capacidades y necesidades educativas en el aula. La enseñanza tiene que ser individual y personalizada.

4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA

Para ello, la materia se organiza en torno a los siguientes cuatro grandes ejes temáticos. En un primer lugar, un análisis reflexivo y crítico del mundo que rodea al alumnado, que permitirá identificar las estructuras formales, semánticas y comunicativas de los productos de diseño mediante la descodificación de su lenguaje específico. En segundo lugar, el conocimiento de las técnicas, herramientas y procedimientos analógicos y digitales de creación, composición, representación y presentación propios del diseño bidimensional y tridimensional. En un tercer lugar, la profundización en las metodologías proyectuales aplicadas al desarrollo de productos innovadores y creativos sobre la base del diseño inclusivo. Y, por último, en cuarto lugar, el estudio de la relación entre forma y función en el diseño.

La práctica en el aula desarrolla capacidades de solucionar problemas en dos y tres dimensiones donde todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno. Por ello, la persona que diseña ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata de las personas con su entorno, donde este se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño es creación por definición y es encontrar más que buscar. Para ello la utilización de múltiples materiales será el pilar básico de toma de conciencia crítica con la labor de cada persona. La formación de esta materia se basa en conocimientos de técnicas, materiales y oficios para expresarse en la experimentación de nuevas soluciones a los problemas de siempre y a otros nuevos.

El diseño es un proceso complejo en el que intervienen diferentes disciplinas y que proyecta su actividad sobre campos muy diversos: desde la creación de logotipos hasta las distribuciones y texturas de las arquitecturas de interior, pasando por las familias tipográficas y su significado particular. El diseño rodea nuestra vida y es el reflejo de nuestras inquietudes, necesidades, y de nuestra identidad cultural y artística.

Diseñar no es solamente proyectar productos, sino que es materializar ideas, dar respuesta a problemas prácticos y dar soluciones a necesidades, todo bajo la luz de la estética, sopesando cuidadosamente el equilibrio entre forma y función, el gran binomio presente desde siempre en toda producción humana.

El conocimiento de diseño no solo incluye los antecedentes, corrientes, estéticas y grandes personalidades, sino también la respuesta a problemas concretos que existen detrás de una necesidad funcional. El diseño proporciona al alumnado herramientas para desarrollar ideas, representarlas y proyectarlas en problemas concretos.

Las competencias específicas de la materia de Diseño se formulan en torno a esos cuatro ejes que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están diseñadas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera global y simultánea, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni representa ninguna jerarquía entre ellas.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución.

Por otro lado, y de manera transversal, se incluye en los contenidos de la materia la transformación que ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto, como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, presentación y difusión de proyectos dentro de los desafíos del siglo XXI para garantizar «una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos» que es el Objetivo de Desarrollo Sostenible número cuatro de

la Agenda 2030, relacionado con el interés común, la paz, la sostenibilidad o la convivencia democrática, cimentada en la igualdad.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques que se describen en los párrafos siguientes.

El bloque «Concepto, historia y campos del diseño» permite abordar la evolución histórica del diseño, así como conceptos más recientes como el diseño sostenible o el diseño inclusivo.

Este bloque también incluye los diversos campos de aplicación del diseño, así como una reflexión sobre ausencias y olvidos en este ámbito, como el de las mujeres diseñadoras o las aportaciones al diseño contemporáneo de culturas que no pertenecen al foco occidental.

El bloque «El diseño: configuración formal y metodología» abarca los elementos básicos del lenguaje propio del diseño y sus formas de organización, desde la sintaxis visual y los significados, hasta las diferentes fases del proceso de diseño. En este bloque se incorpora asimismo una aproximación a aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

El bloque «Diseño gráfico» incorpora los campos propios del diseño bidimensional, como la tipografía, el diseño editorial, la imagen de marca, la señalética y el diseño publicitario bidimensional. También recoge las técnicas propias del diseño gráfico y la maquetación, además de la concepción de proyectos de comunicación gráfica.

Finalmente, el bloque «Diseño tridimensional» atiende al diseño de producto y el diseño de espacios. En este bloque se incluyen los sistemas de representación espacial adecuados a cada proyecto, considerando también el packaging o la representación de volúmenes. Este último bloque introduce los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, además del de diversidad funcional. En cuanto al diseño de espacios, se recogen, por un lado, sus tipologías y las sensaciones que estos generan y, por otro, el diálogo entre el diseño y la funcionalidad de los espacios, incorporando la perspectiva del diseño inclusivo.

El aprendizaje de estos saberes cobra todo su sentido gracias al papel fundamental que juegan en el proceso de adquisición de las competencias específicas. Por ello, el orden secuencial en el que están presentados no debe interpretarse como una invitación a que sean tratados de manera sucesiva; al contrario, será necesario abordarlos de manera integral, con el fin de facilitar al alumnado una visión global del diseño. De manera transversal, se incorporará el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como al tridimensional.

Transversalmente a todos los saberes se trabajarán aspectos relacionados con la prevención y gestión responsable de los residuos, así como sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. También se debe propiciar la reflexión sobre otros aspectos relevantes relacionados con el impacto sociocultural de esta disciplina, como el consumo responsable o la propiedad intelectual para proteger la creatividad propia y ajena. Asimismo, se fomentará la prevención de la violencia de género, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. De igual manera, se incluye en los temas de análisis propios de la materia la transformación que ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que estas han supuesto una revolución tanto en el tiempo que se invierte en un proyecto, como en las metodologías de trabajo, las técnicas de creación, la presentación y la difusión de proyectos.

Por último, no hay que olvidar que diseñar es planificar y, por tanto, anticipar las actuaciones e intervenciones para obtener la solución a un problema determinado. El objetivo del diseño es mejorar el entorno, y con él la calidad de vida, mediante el perfeccionamiento de la identidad de los productos que utilizamos. El diseño implica trabajo interdisciplinar, interacción de saberes, conexión de disciplinas. En definitiva, se trata de una gran herramienta a disposición del alumnado capaz de aprovechar su poder de transformación.

5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS		SEPTIEMBRE-OCTUBRE 30 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	8% UD 7,5% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1		0% UD 3,5 EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	8% UD 7,5% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los	El/la alumno/a analiza las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su	

	elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable	5% UD 5% EV
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. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad	Planifica adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases el plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	10% UD 10% EV
	4.2		0% UD 2,5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	10% UD 7,5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	10% UD 8,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 7% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 20% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 10% UD
	6.3		0% UD 0% EV
	6.4		0% UD

			0% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - El diseño gráfico y la composición - Procesos y técnicas de diseño gráfico.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones • Observación directa	

PRIMERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. HISTORIA VISUAL THINKING		NOVIEMBRE 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7,5% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 3,5 EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7,5% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV

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. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños 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.	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	10% UD 10% EV
	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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 2,5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 7,5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	7% UD 8,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	6% UD 7% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 20% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 10% EV
	6.3		0% UD 0% EV

	6.4		0% UD 0% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. - Diseño inclusivo. - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa	

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. CARTEL DISEÑO TIPOGRAFÍA		DICIEMBRE-ENERO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	10% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	7% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	6% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 9% EV
	6.3		0% UD

			2% EV
	6.4		0% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. - Diseño inclusivo. - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - El diseño gráfico y la composición. - Procesos y técnicas de diseño gráfico. - a imagen de marca: el diseño corporativo. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. - La señalética y sus aplicaciones. Bloque D. Diseño tridimensional - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. - Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. - Percepción psicológica del espacio. - El diseño inclusivo de espacios.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos	
		• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa	

SEGUNDA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. SEÑALÉTICA		ENERO MARZO 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	18% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo	4% UD

	diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	2% EV
	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.	El/la alumno/a realiza 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.	4% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. - Diseño inclusivo. - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - El diseño gráfico y la composición. - Procesos y técnicas de diseño gráfico. - a imagen de marca: el diseño corporativo. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. - La señalética y sus aplicaciones. Bloque D. Diseño tridimensional - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. - Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. - Percepción psicológica del espacio. - El diseño inclusivo de espacios.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa	

--	--	--

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. IMAGEN CORPORATIVA		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	18% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	8% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo	4% UD

	diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	2% EV
	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.	El/la alumno/a realiza 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.	4% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. - Diseño inclusivo. - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - El diseño gráfico y la composición. - Procesos y técnicas de diseño gráfico. - a imagen de marca: el diseño corporativo. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. - La señalética y sus aplicaciones. Bloque D. Diseño tridimensional - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. - Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. - Percepción psicológica del espacio. - El diseño inclusivo de espacios.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos	• Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones Observación directa

TERCERA EVALUACIÓN		TEMPORALIZACIÓN	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6. DISEÑO PRODUCTO		MARZO- ABRIL 24 sesiones	1- Presentación de las propuestas 2- Actividades 3- Puesta en común 4- Evaluación
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	Ponderación
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. CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	El/la alumno/a reconoce la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	6% UD 6% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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. CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.	2.1. Identificar las características fundamentales de los 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.	El/la alumno/a identifica las características fundamentales de los 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.	7% UD 7% EV
	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.	El/la alumno/a es capaz de 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.	7% UD 7% EV
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 STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.	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.	El/la alumno/a 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.	5% UD 5% EV
	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.	El/la alumno/a analiza 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.	5% UD 5% EV
4- Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente	4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseños individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo,	El/la alumno/a planifica adecuadamente proyectos de diseños 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.	8% UD 9% EV

soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.		
	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.	El/la alumno/a participa 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.	5% UD 5% EV
	4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	El/la alumno/a evalúa las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	5% UD 5% EV
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. STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	El/la alumno/a proyecta soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	6% UD 6,5% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	5% UD 5,5% EV
6- Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad 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. STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	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.	El/la alumno/a realiza 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.	20% UD 19% EV
	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.	El/la alumno/a evalúa 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.	10% UD 9% EV
	6.3. Identificar las posibilidades de intervención del	El/la alumno/a identifica las posibilidades de intervención del diseño inclusivo	4% UD

	diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	2% EV
	6.4		0% UD 2% EV
Saberes básicos		Instrumentos de evaluación/Procedimientos	
Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. - Diseño inclusivo. - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología - Diseño y función. - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Ordenación y composición modular. - Dimensión semántica del diseño. - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de organización de los equipos de trabajo. Bloque C. Diseño gráfico - La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. - El diseño gráfico y la composición. - Procesos y técnicas de diseño gráfico. - a imagen de marca: el diseño corporativo. - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. - La señalética y sus aplicaciones. Bloque D. Diseño tridimensional - Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico. - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. - Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño. - Diseño de producto y diversidad funcional. - Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. - El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.		• MEMORIA-PORTFOLIO-LIBRETA-PROYECTO • PRODUCTO FINAL ARTE FINAL • PROYECTO. Producto elaborado por fases realizadas en distintos momentos • Referentes y fuentes documentales, bibliografía, webgrafía. • Bocetos Apuntes o ejercicios rápido • Hoja de registro • Lista de cotejo • Rúbrica • Escala de estimación • Intercambio de impresiones • Observación directa	

- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio.
- El diseño inclusivo de espacios.

CRITERIO S DE EV.	1ªEV.	2ªEV.	3ªEV.	FINAL
1.1	6%	6%	6%	6%
1.2	7,5%	7,%	7,%	7,16%
2.1	3,5%	7%	7%	5,83%
2.2	7,5%	7%	7%	7%
3.1	5%	5%	5%	5%
3.2	5%	5%	5%	5%
4.1	10%	9%	9%	9,33%
4.2	2,5%	5%	5%	4,1%
4.3	7,5%	5%	5%	5,83%
5.1	8,5%	6,5%	6,5%	7,16%
5.2	7%	5,5%	5,5%	6%
6.1	20%	19%	19%	19,33%
6.2	10%	9%	9%	9,33%
6.3	-	2%	2%	1,3%
6.4	-	2%	2%	1,33%
	100%	100%	100%	100%

6. METODOLOGÍA

Para favorecer la adquisición de las competencias específicas de la materia, es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades de creación, innovación, trabajo en equipo y experimentación con diferentes técnicas, tanto tradicionales como digitales. Esto hace que las personas mejoren su conocimiento, actitud y metas. Esta labor estimulará su destreza y conocimiento y llenará sus actividades de gran estima por su valía y logro.

En el desarrollo de estas situaciones, los bloques de saberes se trabajan conjuntamente, siempre de acuerdo a la naturaleza de la situación de aprendizaje. De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquieren y se aplican de manera interrelacionada y progresiva, profundizando en su grado de complejidad. Estas situaciones de aprendizaje deben proporcionar una visión dinámica de las oportunidades de desarrollo personal, académico y profesional que ofrece esta materia, y facilitar la posible transferencia de estos aprendizajes a otros campos o disciplinas.

Deberán ser sugerentes e inclusivas y vinculadas a contextos cercanos que permitan al alumnado desarrollar su creatividad, su identidad personal, libre de estereotipos de género y su autoestima, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de este modo, se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje y suscitarán el compromiso e implicación del alumnado. Deben ser programadas de forma que su complejidad aumente gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora.

Así planteadas, estas situaciones constituyen, alineándose con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, oportunidades de aprendizaje flexibles y accesibles que se ajustan a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje de todo el alumnado, contribuyendo por lo tanto a la equidad y la calidad educativa.

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, se trabajan proyectos sostenibles, gestión de limpieza, seguridad e impacto ambiental de las tareas. 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 aplicar saberes básicos a las propuestas y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística, por lo que contribuye al desarrollo de otras muchas competencias.

De esta forma, los conocimientos, destrezas y actitudes se adquieren de manera interrelacionada y progresiva, atendiendo a su grado de complejidad. Mediante estas situaciones de aprendizaje, el alumnado tendrá una visión más dilatada tanto de sus aplicaciones directas en el mundo laboral y profesional, como de la transferencia de estas experiencias a otros campos o disciplinas de saber diferentes.

Este aprendizaje competencial se desarrollará en propuestas dinámicas participativas diversas a través de metodologías activas o mediante el trabajo por proyectos.

Se considera básico el desarrollo del sentido crítico y la capacidad de reflexión sobre los propios resultados a lo largo de todo el proceso de trabajo y sobre los del resto de estudiantes. Todo ello desde el correcto uso de aspectos tanto léxicos, gramaticales, semánticos u ortográficos, como de adecuada producción y recepción de los mensajes, superando las dificultades que surgen en el acto comunicativo o estableciendo estrategias para la escritura o el habla. De esta manera la materia contribuye extensamente al desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL).

Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita en otras lenguas, contribuyendo así a la Competencia Plurilingüe (CP), al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido al diseño.

La contribución de la materia a la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia y Tecnología (STEM) se ve reflejada en diferentes capacidades que el alumnado debe 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 (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 reflexión sobre el propio proceso de trabajo y su adecuación y eficacia en la resolución de los problemas de diseño planteados favorece el conocimiento de los procesos mentales de aprendizaje y el autocontrol de este, para lograr la asimilación de los contenidos y habilidades obtenidos, y en definitiva el aprendizaje significativo y la adquisición de pequeños logros útiles relacionado con la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA).

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la Competencia Ciudadana (CC) en la medida en que el diseño supone un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

La capacidad creadora y de innovación a través del desarrollo de la imaginación, de gestión de proyectos y resolución de problemas analizando, planificando, organizando, tomando decisiones tanto individualmente como en un equipo de trabajo, el desarrollo del sentido de la evaluación, la gestión de la incertidumbre asumiendo los riesgos que proporciona el manejo de la innovación, y la conciencia y la responsabilidad social para influir positivamente en el entorno posibilitan el desarrollo de la Competencia Emprendedora (CE).

Esta materia contribuye al desarrollo de la Competencia de Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) a través del conocimiento que aporta la historia del diseño universal, así como el diseño de la comunidad asturiana tendrá un papel importante en la vida cotidiana, identificando en ellas técnicas, recursos, lenguajes artísticos, estilos o modas. El alumnado desarrolla así habilidades para valorar estas manifestaciones con sentido crítico, comprenderlas, disfrutarlas, respetarlas y expresarse, mediante el uso de la creatividad y la imaginación, en realizaciones que supongan transformación, innovación y mejora. Esta competencia implica conocer y comprender ideas ajenas

para expresar las propias como objetivo de mejora social y de mejora del entorno como fin para obtener un desarrollo sostenible.

El acceso y adecuado manejo de diferentes vías de búsqueda de información y el posterior análisis de esta, cotejando y evaluando su fiabilidad, desarrolla en el alumnado la Competencia Digital (CD); posteriormente, las fases de elaboración de los objetos de diseño requeridos y la presentación de dichas propuestas mediante la elección y uso de las aplicaciones informáticas idóneas, relacionan estrechamente la materia con dicha competencia.

La metodología debe tener en cuenta propuestas y modelos organizativos que, generalizados al contexto de aula, permitan la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. Por ello, se debe buscar la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Este diseño se basa en tres principios que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), de manera que se conecte con los centros de interés del alumnado, así como con la programación multinivel de saberes básicos del área. Este diseño promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza-aprendizaje y es a través de los principios, del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), como se puede lograr la equidad para todo el alumnado.

Los principios metodológicos se basarán en la observación y la experimentación adaptadas a cada persona. Las actividades tendrán en cuenta diferentes ritmos de trabajo y de logros. La materia se abordará desde una manera práctica con experiencia y podrá ser expuesta para el resto de la comunidad educativa. Esto contribuye a una formación integral donde la autoestima y la empatía primen sobre el resto. Lo importante son las personas.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

7.1. Medidas de carácter ordinario

- Tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje en un alumno o una alumna, el profesorado pondrá en marcha medidas de carácter ordinario, adecuando su programación a las necesidades del alumnado, adaptando actividades, metodología o temporalización.
- La Jefatura de Estudios decidirá las medidas relativas a agrupamientos, en función de la disponibilidad horaria del profesorado. Las principales medidas ordinarias serán:
- Docencias compartidas. Para implementarlas se atenderá preferentemente a los siguientes criterios:
- Presencia en el grupo de alumnado con dificultades de aprendizaje o conductuales que no disponga de refuerzo educativo.
- Número de alumnos y alumnas en el grupo.
- Agrupamientos flexibles. La adscripción del alumnado a estos agrupamientos no será permanente, sino que se podrá modificar en función de la evolución del aprendizaje del alumnado y el aprovechamiento de la medida. Además de los criterios indicados para las

docencias compartidas, la medida se aplicará preferentemente en 1º y 2º de ESO y en Matemáticas y las materias lingüísticas.

- Taller de competencias básicas para el alumnado de 1º y 2º de ESO cuyo Perfil
- de salida de la etapa de Primaria presente desajustes.
- En el caso del alumnado que permanezca en el mismo curso, planes individualizados en las materias no superadas en el curso anterior.
- En el caso del alumnado que promocione con materias no superadas, programas de refuerzo de refuerzo de esas materias.

7.2. Medidas de carácter singular

7.1.1. Alumnado con necesidades educativas especiales

- Se trata de alumnado que afronta barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje, derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta, de la comunicación y del lenguaje, por un período de su escolarización o a lo largo de toda ella, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo.
- La escolarización de este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo.
- En función de lo que determine el informe personalizado de este alumnado, el profesorado diseñará y pondrá en práctica las adaptaciones curriculares significativas que se precisen, con el asesoramiento del departamento de orientación. En tal caso, la evaluación del alumno o alumna se atenderá a tales adaptaciones, sin que la calificación pueda sufrir minoración.
- Si el informe psicopedagógico del alumno o alumna con necesidades educativas especiales así lo determina, recibirá apoyo especializado de profesorado de Pedagogía Terapéutica y/o Audición y Lenguaje. Este apoyo se hará en el aula ordinaria y se facilitará en todo momento la integración del alumno o alumna en el grupo. La atención en aula específica será excepcional, por un tiempo limitado y requerirá la autorización de Jefatura de Estudios, previo informe razonado del orientador u orientadora, el profesorado especializado, el equipo docente y el tutor o tutora.

7.1.2. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje

- La escolarización de este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.
- El profesorado diseñará y aplicará las adaptaciones metodológicas que determine su informe psicopedagógico, tanto en lo relativo al trabajo ordinario en el aula como a todo tipo de pruebas o tareas que el alumno o alumna deba realizar. Estas adaptaciones pueden ser de uso de materiales o dispositivos, distribución de tiempos, ubicación en el aula, procedimientos para realizar las tareas u otros.

8.1.3. Alumnado con altas capacidades

- La atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales se desarrollará de acuerdo con los planes de actuación y programas de enriquecimiento curricular, en función de las medidas que recoja su evaluación psicopedagógica y sus necesidades concretas en cada curso.
- En caso de que se prevea que las medidas más adecuadas para el desarrollo personal y la socialización del alumnado con altas capacidades intelectuales sea la flexibilización de su

escolarización en la etapa o reducirse un curso su duración, se seguirá el procedimiento que a tal efecto establezca la Consejería.

7.1.4. Alumnado de integración tardía en el sistema educativo español

La escolarización del alumnado que se incorpore tardíamente al sistema educativo español se realizará atendiendo a sus circunstancias, conocimientos, edad e historial académico y del modo que determina el artículo 21 del Decreto 59/2022.

8. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

8.1. Valoración previa

Los programas de refuerzo requieren de una valoración previa del alumno/a para detectar dificultades. Una vez detectadas se aplicarán las medidas pertinentes.

1- Observación de su ritmo de trabajo:	- Trae el material. - Realiza las actividades regularmente. - Se presenta a las pruebas. - Toma notas y tiene el trabajo organizado.
2- Refuerzo:	- Actividades concretas para subsanar deficiencias. - Revisión de ejercicios con explicaciones exhaustivas. - Observación de su actitud. - Medidas motivadoras.
3- Instrumentos:	- Hoja-registro del aula. - Información al tutor/a y equipo docente en las REDES y evaluaciones. - Entrevistas con la familia.

8.2. Planes específicos individualizados

Se crearán planes específicos individualizados en los siguientes casos:

1- Plan específico personalizado para alumnado que no ha superado positivamente una evaluación:	
- Estos alumno/as tendrán una segunda oportunidad realizando para ellos un plan de trabajo individualizado con tareas adaptadas a partir de los bloques programados en el/los trimestre/s no superado/s. - Las fases de dichas tareas serán supervisadas regularmente por el responsable de la materia y no serán admitidos trabajos entregados a término. - Se podrá establecer una prueba objetiva adicional, debiendo a su vez presentar las actividades correspondientes si así lo considera el profesor. - En cualquier caso, los criterios de calificación para estas pruebas son los mismos que en el apartado anterior. - Si se considera necesario, a final de curso realizarán una prueba objetiva.	Evaluación:
	A- Prueba objetiva 50%
	B- Actividades del curso 50%
2- Plan específico personalizado para alumnos que promocionen con calificación negativa en el curso anterior:	
- Evaluación inicial: En el inicio de curso el profesor responsable detectará las posibles dificultades o causas que impidieron a estos alumnos obtener una calificación positiva en el curso anterior. - En los casos en que tales dificultades de aprendizaje se concreten, se dedicará una atención especial por parte del profesor, mediante tareas específicas que permitan al alumno alcanzar los aprendizajes esenciales. - El objetivo es evitar la desmotivación, por lo que se intentará facilitarle los medios en la medida que éste lo permita.	Evaluación:
	A- Prueba objetiva 50%
	B- Actividades del curso 50%

En cualquier caso, los criterios de calificación para estas pruebas son los mismos que en el apartado anterior.	
---	--

3- Plan específico personalizado para alumnos que repiten curso con calificación negativa en la materia:	
- Evaluación inicial: Al igual que en el supuesto anterior, se realizará una evaluación inicial para determina el nivel competencial del alumno/a. - Detectadas las dificultades, se realizarán las propuestas de intervención y medidas de seguimiento que permitan al alumno/a adquirir los aprendizajes esenciales. - Los criterios de calificación para estas pruebas son los mismos que en el apartado anterior. - Medidas motivadoras para no sentirse excluido en el nuevo grupo.	Evaluación:
	A- Prueba objetiva 50%
	B- Actividades del curso 50%

8.3. Pérdida de la evaluación continua

- Para garantizar la correcta aplicación de la evaluación continua, durante la evaluación el alumno/a debe asistir al 80% de las sesiones de la materia. Por tanto, se pierde la evaluación continua cometiendo faltas de asistencia superiores a un 20% por evaluación. Tampoco se puede garantizar la correcta aplicación de la evaluación continua por dejadez manifiesta; es decir, no realizando los ejercicios propuestos a lo largo de la misma. - Estos alumno/as tendrán derecho a una prueba al final de la tercera evaluación, y que será previamente convocada. Constará de un ejercicio con su correspondiente proyecto. Se valorará hasta en un 50% el resultado del ejercicio y el otro 50% de la calificación corresponderá a la media de notas de los ejercicios elaborados en clase a lo largo del período lectivo. - El alumno/a deberá de entregar las tareas del mismo modo que sus compañeros a pesar de la pérdida de evaluación continua, pudiendo ser convenidas otras tareas más adaptadas.	Prueba convocatoria ordinaria:
	A- Prueba objetiva 50%
	B- Actividades del curso 50%

8.4. Criterios para elaborar la prueba extraordinaria

- En el caso de los alumnos que no alcancen los mínimos propuestos, se plantearán ejercicios adicionales encaminados a superar estas deficiencias, a realizar al término de cada trimestre. - Se hará un especial seguimiento de estos alumnos por parte del profesor en la evaluación siguiente, y si se considera necesario, a final de curso realizarán una prueba objetiva donde queden incluidos los contenidos mínimos. - Del mismo modo, en las fechas indicadas por el Centro, se realizará una prueba extraordinaria, con idénticos criterios y estructura a las aplicadas durante el curso.	Prueba convocatoria ordinaria:
	A- Prueba objetiva 50%
	B- Actividades del curso 50%

9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Para esta materia no hay libro de texto. La exposición de los aspectos teóricos de cada unidad se ilustrará con imágenes procedentes de distintos manuales relacionados con el tema, con ejemplos prácticos realizados por otros alumnos o por el profesor, con reproducciones o diapositivas de obras significativas, o con documentales en vídeo. Para lo que sería aconsejable contar con un aula de grupo donde poder acometer las explicaciones de carácter teórico con un cañón y un ordenador con internet, en su caso una pantalla de grandes dimensiones, lo que sería aún más útil porque supone que no dependeríamos del oscurecimiento del aula. En el aula sería imprescindible contar con suficientes ordenadores con programas de diseño que permita al alumnado seguir las explicaciones de la pantalla en su propio ordenador

La materia está concebida para ser impartida tanto de forma digital como de forma práctica. Para la realización de ejercicios prácticos, es fundamental disponer de un aula especializada. El aula tendrá las siguientes características:

- El aula dispondrá de fregadero con agua corriente o tener acceso a ello.
- Debe ser amplia, versátil y bien ventilada.
- El aula estará dotada de un buen sistema de iluminación con focos dirigibles y enchufes.
- Tendrá un lugar para depositar los trabajos como armarios, estanterías y cajones para guardar materiales y papeles.
- Dispone de mesas de trabajo lo suficientemente grandes para desplegar los materiales utilizados para tenerlos disponibles en todo momento.
- Todo el alumnado podrá estar sentado o de pie, si así le resulta más cómodo.
- Por otra parte, hay que tener en cuenta que la ratio establecida por ley se deberá ajustar a la realidad del aula. Esto quiere decir que todo el alumnado, en igualdad de condiciones, debe disponer de un espacio individual de trabajo amplio. Además, el alumno/a tiene que tener contacto visual con el profesor/a en todo momento.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se promoverá la realización de exposiciones colectivas de los trabajos de los alumnos en los puntos de acceso y zonas comunes del Instituto, especialmente de los que cursan el Bachillerato de Artes, que sirvan como estímulo y complemento didáctico a los alumnos de cursos inferiores. Se fomentarán las actividades interdepartamentales a través de la creación de situaciones de aprendizaje.

Si la temporalización y los espacios lo permiten, se considera también recomendable plantear una exposición de las actividades gráficas para que conozcan los preparativos que implica, y aumente la consideración, gusto y respeto por las creaciones plásticas, propias y ajenas.

El programa de exposiciones temporales y la colección de arte con los fondos de escultura, pintura, dibujo y grabado pertenecientes al Centro, darán lugar a actividades complementarias y generarán experiencias que permitan completar la formación de los alumnos en este campo. Por ejemplo, la participación en el montaje de exposiciones, el contacto con los/as creadores que vengan al instituto y la observación, investigación y análisis de la obra de los artistas de la colección; así como, el diseño de visitas guiadas por parte del alumnado de Bachillerato de Arte a otros alumnos del centro.

El Departamento de Dibujo colaborará en la realización de algunas actividades planteadas para la Jornada de Puertas Abiertas del Museo.

Aunque no se tenga prevista ninguna actividad extraescolar en concreto, el Departamento de Dibujo colaborará en algunas de las planteadas por otros departamentos del Centro, especialmente en lo que se refiere a información previa para los alumnos y elaboración de actividades relacionadas con visitas culturales a museos y exposiciones de artes plásticas. Por ejemplo, en Oviedo, visita los Museos de Bellas arte de Asturias, al Museo Arqueológico y visita a la catedral en Oviedo. En Gijón, visita a Laboral Centro de Arte y Creación Industrial. En Mieres, Casa de Cultura, Mieres Centru Cultural y Pozu Santa Bárbara. En León MUSAC, Catedral y San Isidoro. Otras salidas posibles visita a Santander y Bilbao.

Para facilitar la información al alumnado de arte de las salidas académicas y profesionales de estos estudios se realizarán visitas a las Escuelas de Arte de Oviedo y Avilés y al CISLAN en Langreo.

Así mismo, la participación del Departamento en el Proyecto Erasmus+ permitirá la movilidad de nuestro alumnado en los distintos países participantes, lo que supondrá una experiencia y un aprendizaje complementario de gran valor.

11. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

Se realizará un seguimiento mensual de la programación docente, dicho seguimiento quedará recogido en acta del Departamento, además se elaborará un informe de seguimiento trimestral y se enviará copia a Jefatura de Estudios.



CRITERIOS/PROCEDIMIENTOS	INDICADORES DE LOGRO
1. Revisar a programación docente.	1.1. Se revisa y comprueba el seguimiento de la programación, al menos mensualmente y se actúa según proceda. Se envía copia a Jefatura de Estudios una vez al trimestre.
2. Afianzar la coordinación entre los profesores.	2.1. Los profesores comparten información y coordinan sus actuaciones, en especial entre los que comparten nivel y agrupamientos flexibles.
3. Atender las situaciones que requieren medidas de atención a la diversidad.	3.1. Se elaboran en el departamento protocolos y documentos modelo para las diferentes medidas de atención a la diversidad. 3.2. Cada profesor elabora el plan concreto para cada situación. 3.3. Se dedica una reunión mensual al seguimiento de todas las medidas llevadas a cabo.
4. Formalizar las reuniones semanales.	4.1. Se establece un orden del día para las reuniones semanales. 4.2. Se levanta acta de cada reunión.
5. Favorecer el flujo de información entre el equipo directivo, la CCP y los profesores del departamento.	5.1. Se transmite la información de la CCP en la reunión semanal más próxima. 5.2. Se trasladan las sugerencias o preguntas del departamento a la CCP cuando proceda.
6. Evaluar la práctica docente a la luz de los resultados obtenidos.	6.1. Se hace una valoración cualitativa trimestral (informe de resultados) de los resultados académicos. 6.2. Se valoran trimestralmente las diferentes medidas de atención a la diversidad. 6.3. Se revisan las decisiones adoptadas o programadas según los resultados observados.

12. ESPECIFICACIONES METODOLÓGICAS Y ADAPTACIONES PARA EL RÉGIMEN DE ESTUDIOS NOCTURNOS

Los alumnos que cursan materias del área de Dibujo en el bachillerato en turno nocturno lo hacen en unas condiciones sensiblemente diferentes a los que lo hacen en el diurno. Para empezar, se matriculan alumnos/as mayores de edad, muchos de ellos lo hacen por cuestiones laborales por lo que, la disponibilidad de tiempo es más limitada, y por ese motivo los contenidos de la materia se adaptarán en la medida de lo posible a sus condicionantes.

El bachillerato nocturno ofrece una serie de ventajas para este tipo de alumnado:

- Los estudios nocturnos se dividen en tres bloques, por lo que en cada curso el alumnado se enfrenta a una carga de trabajo menor.
- Los grupos son más reducidos.
- La atención es más individualizada.

En general, el alumnado que cursa el bachillerato en turno nocturno reúne las siguientes características:

- Son grupos heterogéneos con alumnado de perfiles muy diferentes.
- Alumnado que abandonó sus estudios y escoge el bachillerato nocturno que ofrece mayor facilidad al dividir la etapa en tres cursos.
- Alumnos/as adultos/as con buenos hábitos de estudio.
- Alumnado que viene de diferentes hábitos de estudio debido a su trayectoria académica y/o profesional.
- Alumnado que tiene que compaginar sus estudios con el trabajo u otras enseñanzas regladas artísticas o deportivas.

Las anteriores circunstancias exigen realizar una serie de adaptaciones metodológicas que el profesorado debe realizar de un modo individualizado (lo facilita el menor número de alumnos) manteniendo los mismos objetivos; saberes básicos y criterios de evaluación establecidos para el turno diurno, de forma que se asegure el desarrollo académico con el adecuado grado de calidad. Citamos aquí algunas medidas que consideramos de general aplicación:

- La temporalización se adaptará al ritmo del grupo.
- Los instrumentos de evaluación se adaptarán a las características del alumnado.
- La flexibilidad en cuanto a las fechas de las pruebas, así como en los plazos de entrega de los trabajos parece necesaria en muchas situaciones.
- Por otro lado, en el caso concreto de la materia de Dibujo Técnico 1 y 2 habrá que tener en cuenta que, como no se estudia en dos años consecutivos será necesario un periodo de repaso en el segundo curso.

13. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO

13.1 Plan de Lectura, Escritura y e Investigación

El Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI) tiene como objetivo fundamental la mejora del nivel competencial del alumnado, especialmente en la Competencia en Comunicación Lingüística, mediante actuaciones coordinadas entre los distintos departamentos. La mejora en la comprensión lectora, la expresión escrita y el fomento de la lectura serán los ejes principales. Para integrar estos objetivos en las programaciones docentes, se aplicarán los criterios de evaluación relacionados con esta Competencia Clave que se ajusten a las distintas materias de cada Departamento.

Por otra parte, se diseñarán y pondrán en práctica situaciones de aprendizaje y actividades competenciales que utilicen distintos espacios (biblioteca, radio, museo o huerto escolar), en torno a temas transversales como el Día de la mujer, el Día mundial de la poesía, el Día del libro o las exposiciones temporales. El PLEI se integrará con el resto de programas y proyectos del centro (Patrimonio, Ecohuerto, Bienestar, haBLE) en la consecución de objetivos comunes y elaboración de productos finales de distinta naturaleza (creación literaria, pódcast, vídeos, etc.). En la biblioteca se continuará la reordenación de fondos bibliográficos, especialmente en la sala de consulta, en la que tanto el profesorado como el alumnado encontrarán un espacio inclusivo e integrador para el trabajo de aula y la investigación.

13.2. Proyecto de Patrimonio

13.2.1- Descripción

El IES Bernaldo de Quirós disfruta de una singularidad que lo hace único entre los centros de enseñanza de titularidad pública de nuestro país, pues cuenta con una notable colección de arte contemporáneo. Esta colección tiene su origen en los años setenta del siglo pasado y se ubica en el Palacio de Camposagrado, un edificio del siglo XVIII, catalogado como Bien de Interés Cultural. La colección está compuesta por más de 200 obras, entre pinturas, esculturas, cerámicas y obra gráfica. Todas ellas, están organizadas de acuerdo a un proyecto museográfico propio.

13.2.2- Funciones

El Proyecto de Patrimonio del IES Bernaldo de Quirós está formado por profesores de distintas áreas y tiene como función la conservación de la colección, su estudio y difusión. El valor didáctico de la colección la convierte en un instrumento de gran valor para la elaboración de actividades interdisciplinares, destacando las derivadas del programa de exposiciones temporales. Numerosos artistas han pasado por nuestro programa, hoy en día, consolidado y con la suficiente envergadura como para formar parte del circuito habitual de las artes de nuestra comunidad autónoma y despertar, así mismo, el interés de toda la comunidad artística. Algunos ejemplos de la labor del grupo de patrimonio son los encuentros con artistas, talleres, presentaciones, conciertos y charlas. También destacan las visitas guiadas, realizadas gracias a la colaboración del alumnado de Bachillerato de Arte. Por otra parte, es importante añadir, que trimestralmente se realizan jornadas de puertas abiertas con el fin de dar a conocer la colección a la comunidad educativa del IES Bernaldo de Quirós y al público en general.

1.2.3- Contexto didáctico:

En cursos anteriores se desarrollaron propuestas interdepartamentales vinculadas a este proyecto: IBQ UN MUSEO VIVO PARA TODOS, DINAMIZACIÓN DE LA SALA DE EXPOSICIONES TEMPORALES y, por último, el PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

para la dinamización de espacios de aprendizaje distintos al aula, como el museo, la biblioteca y los equipamientos científicos y tecnológicos.

13.2.4- Aportación a las competencias clave:

Desde el punto de vista competencial el estudio de la colección promueve la inclusión, la equidad y la igualdad, fomentando la importancia de la cultura asturiana y la expresión artística. A través de su observación se pretende estimular en nuestro alumnado en la lectura e interpretación de las obras de arte, investigar utilizando métodos científicos, analizar el contexto histórico de nuestro patrimonio y los valores sociales que representa. Así mismo, sirve como herramienta de comunicación, fomentando el debate de ideas de manera correcta y oportuna y utilizando un vocabulario apropiado a cada situación. Por último, para poner en valor la labor del Proyecto de Patrimonio, no debemos obviar la importancia de divulgar nuestras actividades, utilizando las tecnologías de la información y comunicación, expresándonos en los idiomas que se imparten en el centro e interesándonos por a sus culturas.

13.2.5- Objetivos

A. En relación con el patrimonio del centro:

- Programar visitas guiadas y jornadas de puertas abiertas para dar a conocer la colección de arte y el patrimonio en el que se enmarca.
- Mantener y mejorar las condiciones en las que se exhibe la colección.
- Analizar y reflexionar sobre la importancia de tener una colección en el instituto y promover su estudio elaborando materiales didácticos.
-

B. En relación con las exposiciones temporales:

- Mantener el programa con dos exposiciones temporales por curso.
- Programar actividades y elaborar materiales didácticos en torno a un tema/proyecto interdisciplinar y de atención a la diversidad.
- Fomentar el uso de otros espacios del centro, como la biblioteca y los jardines.

13.3. Proyecto Ecohuerto IBQ. Una ecología de aprendizajes

13.3.1- Descripción

Se trata de darle continuidad al Ecohuerto que nació en el marco del proyecto de Agrupación de Centros Escolares 2023-25. Los distintos departamentos han ido desarrollando situaciones de aprendizaje en los cursos anteriores que se van a completar este año. Implementaremos una Feria de la Innovación en la que el alumnado nos presentará los proyectos que lleve a cabo.

13.3.2- Objetivos:

- Innovación curricular: La huerta como situación de aprendizaje capaz de aunar los intereses curriculares de los distintos departamentos en un proyecto común que va más allá del aula. Explorar la integración curricular del proyecto en las distintas asignaturas dando lugar a acciones interdisciplinares que incidan en la vida del centro y vayan más allá de las aulas.
- Plantear una situación de aprendizaje real que motive al profesorado a hacer uso de las metodologías activas. Aprendizaje servicio, ABP, Twist learning, etc.
- Valorar la viabilidad de este tipo de proyectos para el desarrollo y la evaluación

competencial.

13.3.3- Contribución del Departamento de Dibujo al Eco-huerto

A- Laboratorio Eco-artístico. Vamos a investigar con pigmentos/aceites vegetales y minerales y estampación para desarrollar emprendimientos. También queremos hacer un Mural ecológico en nuestra caseta de aperos con pintura que sintetiza el CO_2 y actúa como un bosque. Aquí contribuyen también las áreas de Física y Química, Latín y Matemáticas.

B- Laboratorio de Hidroponia/esculturas vivas. Queremos aprender y desarrollar cultivos hidropónicos mecánicos y automáticos. También queremos que, una vez desarrollados los mecanismos, podamos darles formas bellas a modo de esculturas vivas que puedan proliferar en nuestro jardín. Las formas de las esculturas serán las hojas de cada uno de los árboles que pueblan nuestro centro y el concejo. Aquí contribuyen también Biología, Tecnología y Filosofía.