



Departamento	ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
Materia /Módulo/Ámbito	DISEÑO Año 2018-19
Nivel (Curso)	2º DE BACHILLERATO
Profesores/as	JOSÉ MARÍA LLOBELL (diurno) LUIS ROSELL MONTALBAN (nocturno)

A) OBJETIVOS, SECUENCIA Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES DE LAS DIFERENTES MATERIAS Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

OBJETIVOS:

La enseñanza de Diseño en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de



representación adecuadas.

8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Trimestre	Contenidos (SECUENCIACIÓN)	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Relación con las competencias clave
1º	<p>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño. Concepto de diseño: definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas). Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Diseño sostenible: ecología y medio ambiente. Principales</p>	<p>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. 2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</p>	<p>1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño 1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen. 1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia. 2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CEC. CCL, CAA, CSC, CEC.</p>



2º	<p>campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.</p> <p>Bloque 2. Elementos de configuración formal. Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción... Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. 2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. 3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. 4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano. 2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. 2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos. 3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. 3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño. 3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados. 4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales. 	<p>CCL, CAA.</p> <p>CAA, SIEP, CSC, CMCT.</p> <p>CAA, SIEP, CMCT.</p> <p>CAA, SIEP, CSC, CMCT.</p>
	<p>Bloque 3. Teoría y metodología del diseño. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. 2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica. 2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas. 3.1. Determina las características técnicas y las 	<p>CAA, CSC.</p> <p>SIEP, CMCT.</p>



<p>presentación del proyecto. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.</p>	<p>materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. 3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño. 4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente. 5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>	<p>Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. 3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas. 3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra. 4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo. 4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos. 5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica. 5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>	<p>CCL, CAA, CD, CMCT, CSC, SIEP, CEC. CCL, CAA, SIEP, CMCT. CCL, CAA, SIEP, CMCT.</p>
<p>Bloque 4. Diseño Gráfico. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.</p>	<p>1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. 2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. 3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su</p>	<p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. 1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas. 2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. 2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición. 3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de</p>	<p>CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT. CCL, CAA, CD, SIEP, CMCT. CAA, SIEP, CMCT.</p>



<p>3º</p>	<p>Bloque 5. Diseño de producto y del espacio. Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc.). Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.</p>	<p>materialización. 4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. 5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p>	<p>representación adecuadas. 3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas. 4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad. 5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico</p>	<p>CCL, CAA, CEC, CSC. CAA, CD. CCL, CAA, CSC. CSC, CCL, CMCT, SIEP. CAA, CSC, CMCT, SIEP. CAA, CSC, CMCT.</p>
		<p>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño. 2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. 3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. 4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p>	<p>1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética. 1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas. 2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados. 2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio. 2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica. 2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos. 2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.</p>	



			<p>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</p> <p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p> <p>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</p>	
--	--	--	--	--

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

El desarrollo de las competencias clave constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y por su carácter práctico e integrador, esta materia favorece el desarrollo de todas las competencias clave del currículo.

La competencia comunicación lingüística (CCL) es desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto del vocabulario específico de la materia y las actividades en las que el alumnado tendrá que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos de forma tanto oral como escrita.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se ponen en práctica cuando el alumnado tiene que razonar matemáticamente sus proyectos, utilizando propiedades geométricas, proporciones, simetrías, composición, perspectiva, etc. y al utilizar procedimientos relacionados con el método científico dentro de la metodología proyectual como la observación, experimentación, identificación, resolución y análisis.

La competencia digital (CD) se plantea mediante el uso de las TIC, fomentando el uso activo y creativo de aplicaciones informáticas en sus proyectos y creaciones, desarrollando la motivación y curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías, o planteando resoluciones gráficas tanto vectoriales como de mapas de bits.



La competencia aprender a aprender (CAA) se manifiesta a través de la experimentación y aplicación práctica de los contenidos y técnicas aprendidas.

Adquirir las competencias sociales y cívicas (CSC) dentro de esta materia supone que el alumnado debe ser tolerante y respetuoso, ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, aceptar las producciones ajenas, las distintas culturas y la historia personal y colectiva de los otros, diseñando carteles y otros soportes publicitarios para campañas de concienciación social y descubriendo la expresión gráfica de otros países o colectivos sociales valorando la propiedad intelectual. Entre los contenidos de la materia se incluyen la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores que fomentan al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como de manera colectiva. Todo esto contribuye al desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

La competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) está especialmente vinculada a esta materia.

El alumnado conocerá los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes de la historia del diseño, identificando las aportaciones del mismo en los diferentes ámbitos, y valorando su repercusión en las actitudes éticas, estéticas y sociales de la cultura contemporánea. La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

C) TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES (VALORES).

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias del Bachillerato que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:



- a) El respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
- e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- g) El perfeccionamiento de las habilidades para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.



- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
- i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

D) METODOLOGÍA

Consideramos que la metodología más adecuada para esta materia para el desarrollo de las competencias clave es la metodología por proyectos. Esta manera de trabajar acerca al alumnado a la práctica de la profesión, facilita la tarea de abarcar los contenidos y el desarrollo de capacidades y competencias. La metodología de aprendizaje por proyectos ha de generar en el alumnado la necesidad de aprender para poder resolver un problema de diseño (ya sea gráfico, de producto, de moda o de espacios) de forma activa y aplicando los conocimientos teóricos adquiridos, lo que le permitirá que pueda adecuar sus descubrimientos y habilidades a situaciones reales, generándose aprendizajes más duraderos.

Los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial sino que, al tratarse de una materia eminentemente práctica, deben abordarse de manera simultánea (tanto en el orden cronológico como estilísticamente).

Un elemento fundamental del trabajo es el fomento creativo del alumnado, poniendo en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas, dando lugar a nuevas soluciones a los problemas planteados. El profesorado fomentará los procedimientos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Deberá realizar un seguimiento individual del alumnado, posibilitando así la convivencia de diferentes ritmos de aprendizaje, así como la atención a la diversidad de intereses y enfoques. Se considera básico el estímulo de la creatividad mediante diferentes técnicas y herramientas, como la tormenta de ideas, el mapa conceptual o la analogía, a fin de obtener variadas ideas para cada proyecto (con sus correspondientes fases de bocetos, selección y mejora).



Se abordarán diferentes recursos y herramientas para el acercamiento del alumnado a las bases teóricas de la materia sobre las que se apoye para aportar las diferentes soluciones prácticas, como el análisis de objetos relevantes dentro de los hitos de la historia del diseño y de sus relaciones con el entorno social y cultural en el que se desarrollaron los distintos movimientos artísticos, procurándose un proceso de búsqueda, selección y exposición de información, realizada tanto de forma individual como en grupos de trabajo cooperativo, y a través de fuentes variadas y fiables tanto digitales como analógicas. Pueden servir también como punto de partida y análisis los propios productos de diseño recopilados en el entorno del centro educativo (cartelería, etiquetas, envases, catálogos y otros soportes publicitarios). En cuanto al espacio de trabajo, se contribuirá a crear un ambiente que favorezca tanto las actividades individuales como las cooperativas, recreando el símil de un estudio de diseño y sus distintas funciones, como reflejo del mundo laboral, dado que el diseño es una actividad que, cada vez más, se desarrolla en equipos de trabajo multidisciplinares y en colaboración con otros especialistas, suponiendo una industria cultural que protagoniza una singular actividad de desarrollo económico. El entorno de trabajo deberá posibilitar la metodología proyectual, para la que se habrán de utilizar tanto técnicas manuales como digitales para que el alumnado pueda valorar las características y posibilidades que ofrecen ambas.

E) MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera. Serán propuestas y elaboradas por el equipo docente, bajo la coordinación del profesor tutor o profesora tutora con el asesoramiento del departamento de orientación, y su aplicación y seguimiento se llevarán a cabo por el profesorado de las materias adaptadas con el asesoramiento del departamento de orientación.
2. Con carácter general, las adaptaciones se propondrán para un curso académico y en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.
3. En las adaptaciones curriculares se detallarán las materias en las que se van a aplicar, la metodología, la organización de los contenidos, los criterios de evaluación y su vinculación con los estándares de aprendizaje evaluables, en su caso. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la



organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.

4. Las adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar altas capacidades intelectuales podrán concretarse en:

- a) Adaptaciones curriculares de ampliación. Implican la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la inclusión de los objetivos y la definición específica de los criterios de evaluación para las materias objeto de adaptación. Dentro de estas medidas podrá proponerse la adopción de fórmulas organizativas flexibles, en función de la disponibilidad del centro, en las que este alumnado pueda asistir a clases de una o varias materias en el nivel inmediatamente superior. Las adaptaciones curriculares de ampliación para el alumnado con altas capacidades intelectuales requerirán de un informe de evaluación psicopedagógica que recoja la propuesta de aplicación de esta medida.
- b) Adaptaciones curriculares de profundización. Implican la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la profundización del currículo de una o varias materias, sin avanzar objetivos ni contenidos del curso superior y, por tanto, sin modificación de los criterios de evaluación.

Por ello, se aplicarán las siguientes medidas a lo largo del curso:

1. Medidas ordinarias que se aplicarán en función de las necesidades del alumnado (individual o grupal), tales como: refuerzo, profundización o ampliación, estrategias metodológicas, trabajo cooperativo, tutorización entre iguales,.....)
2. Medidas específicas que se establecerán con el asesoramiento del Dpto. de Orientación.



Evaluación inicial: detección de problemas de aprendizaje. Asesoramiento y supervisión por parte del Dpto. de Orientación.

Objetivos: se prestará atención al desarrollo de capacidades cognitivas, capacidades de relación interpersonal y de relación social.

En contenidos:

- Siendo el referente los contenidos básicos, se respetarán los distintos ritmos y niveles de aprendizaje.
- No ocupándonos únicamente de contenidos de tipo conceptual, pues algunos alumnos/as pueden llegar a desarrollar las capacidades a través de contenidos procedimentales.
- Conectando el aprendizaje con los conocimientos previos del alumnado.
- Relacionando los contenidos nuevos con su posible utilización en situaciones reales de la vida del alumnado (funcionalidad).
- Repasando los contenidos anteriores, posibilitando la selección por parte del alumnado de algunos temas dentro de la materia, ya que favorece la motivación para el aprendizaje.
- Trabajando temas bajo distintos aspectos y con diversos niveles de profundización.

En actividades:

- Diseñando actividades amplias, que tengan diferentes grados de dificultad y que permitan diferentes posibilidades de ejecución y expresión, en las que confluyan diferentes actividades dentro del aula y permitiendo diferentes ritmos en la realización de las tareas.
- Vinculando las actividades a problemas cercanos al alumnado.
- Realizando actividades de refuerzo y ampliación.

En estrategias de enseñanza-aprendizaje:



- Potenciando el uso de técnicas y estrategias que favorezcan la experiencia directa, la reflexión, la expresión y la utilización de técnicas que promuevan la ayuda entre el alumnado.
- Aplicando técnicas sobre estrategias de aprendizaje (aprender a aprender, aprender a pensar).

Agrupamientos: utilizar agrupamientos flexibles y diversos según lo que se quiera trabajar.

F) PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los criterios se mantendrán durante el curso, y en cada una de las tres evaluaciones, ligados al proceso de evaluación continua. De tal manera que siempre que se evalúe se tendrá en cuenta el conjunto de exámenes realizados, el conjunto de trabajos diarios hechos y el conjunto de actitudes demostradas. Se acordarán durante el curso recuperaciones de los exámenes, entrega de trabajos no hechos o mal realizados en su momento y se tendrán en cuenta cada vez que se realice la calificación.

La calificación de la asignatura de Diseño será de:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	DE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DE	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN -ORDINARIA-
Se utilizarán procedimientos diversos con la intención de favorecer una expresión espontánea de los alumnos de acuerdo con		-Clases teóricas impartidas por los profesores con apoyo de métodos audiovisuales, proyector, pizarra, modelos o ejemplos de		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 30% de exámenes teórico-prácticos y en ocasiones se puede considerar la entrevista con el alumno/a, como pruebas objetivas donde comprobar el nivel de asimilación de conceptos y procedimientos consecuentes con lo programado en la asignatura. ▪ 50% en trabajos de clase, para ejercitar y poner en práctica los conocimientos aprendidos con relación a los proyectos de



<p>su nivel. Se evaluará, técnicas y procedimientos tales como: Cuestionarios. Registros anecdóticos. Observaciones. Entrevistas. Valoración del trabajo diario. Etc.</p> <p>El conjunto de actividades de clase constituirá el elemento fundamental a la hora de determinar los resultados de la evaluación, incluyéndose la planificación o puntualidad en la entrega de los trabajos. Se evaluarán aspectos de conceptos y procedimientos tales como la habilidad técnica, la destreza y los recursos de los alumnos mediante la observación. En las pruebas propuestas, el uso adecuado del material y el grado de asimilación de técnicas y recursos.</p>	<p>trabajo.</p> <p>-Clases prácticas con referencias al natural, en fotocopia, proyectados.</p> <p>Observación: Escala de observación Lista de control Registro anecdótico</p> <p>Revisión de tareas: Guías y fichas de registro. Los trabajos realizados a lo largo del curso serán evaluados con una calificación de 0 a 10 o con una escala de valoración (B= bajo, M= medio y A= avanzado).</p> <p>Entrevistas: exposición de trabajos, asimilación de conceptos, razonamiento y actitud crítica.</p> <p>Pruebas y exámenes:</p> <p>Orales (Preguntas de clase sistematizadas) y Escritas.</p>	<p>diseño, que en su mayoría serán procesos de trabajo realizados en folios con diseños finales expresados en bloc de dibujo valorándose el cuidado y limpieza en la presentación del proyecto así como la calidad de los dibujos esbozados al igual que la adecuación de lo pedido con lo realizado. Aquellos proyectos que necesiten de programas gráficos de ordenador se valorarán con entrega en “pen drive” y almacenados en el ordenador de la clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> 20% las actitudes demostradas diariamente con relación al interés que el alumno/a deja patente, la puntualidad en la entrega de trabajos, realización de trabajos adicionales, etc. <p>La recuperación de las evaluaciones se hará a través de un examen teórico-práctico correspondiente a la materia dada de la evaluación y la entrega de trabajos de diseño que faltasen por entregar en su momento.</p>
--	---	---

Los criterios que se seguirán para la “Mención de honor” en la asignatura de Diseño será uno: Obtener en la calificación final un 10.

- **Recuperación de contenidos no superados durante el curso (evaluación ordinaria)**



Una evaluación se considerará suspensa cuando el alumno tenga una calificación negativa con respecto a la nota obtenida entre ese 60% de actividades realizadas, 30% de nota de exámenes durante ese periodo y 10% aprovechamiento en clase e interés. La recuperación consistirá en la realización y entrega de actividades no realizadas o con calificación negativa y/o de realización de examen de recuperación correspondiente al periodo o trimestre suspenso.

Si fuese necesario, se realizará un examen global de la materia para todos los alumnos/as donde su nota no supere la calificación de 5. Cada alumno sólo se presentará a las evaluaciones que tenga suspensas con el fin de recuperar el contenido no adquirido. Para dicha prueba se volverá a sumar la valoración de un 60% de una nueva entrega de trabajos que tuvieron calificación negativa en su momento y el 30% del examen de recuperación y 10 % aprovechamiento en clase e interés.

- **Criterios de la evaluación extraordinaria (septiembre)**

El alumno/a con calificación negativa en la asignatura de Diseño en la evaluación ordinaria, tendrá que presentarse a la convocatoria extraordinaria de Septiembre.

Los contenidos no superados se pondrán en conocimiento del alumno/a mediante el "Informe de Septiembre" que se les entregará junto a las calificaciones de la Evaluación Ordinaria. El alumnado sólo tendrá que recuperar los contenidos no superados durante el curso: Las evaluaciones aprobadas por el alumno serán respetadas en la prueba extraordinaria de Septiembre.



La prueba de Septiembre consistirá en la presentación de los trabajos que se ha realizado durante el curso académico con calificación negativa o no presentados y/o la realización de un examen correspondiente al periodo suspendido.

La calificación de la prueba extraordinaria será de un 40% la prueba de examen, y será imprescindible la presentación de los trabajos mandados en el informe individual para completar el otro 60% de la nota definitiva.

En cada uno de los parámetros la calificación se traducirá en una nota que va desde el 0 al 10. La calificación final obtenida (para cualquier momento evaluable) será la suma y media de ellas, teniendo en cuenta que con los decimales obtenidos se redondeará hacia el número entero más próximo. Los requisitos mínimos exigibles para obtener una calificación positiva en la asignatura sería la consecución como nota de un 5.

G) RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS.

El Departamento de Artes Plásticas y Dibujo dispone, como recurso espacial, un aula (denominada en el Centro como aula de Dibujo) en la cual se reparte la mayor parte de las horas lectivas de esta asignatura. Se dispone en este lugar, de mesas amplias para los alumnos, taburetes, proyector de video conectado a un ordenador de mesa, pantalla, y pizarra.

También se puede disponer (cuando se vea conveniente) de un salón de actos con asientos de sala cinematográfica, proyector, gran pantalla, escenario y juego de luces.

No se realiza la recomendación de ningún libro de texto en concreto y a cambio hay que destacar la posibilidad de utilización del Aula Virtual o Plataforma Moodle, que existe en el Centro y que permite informar e ilustrar los contenidos



por medio de imágenes, páginas web, archivos, documentos, etc: y mantener una dinámica de trabajo dentro de las nuevas tecnologías, publicando apuntes, mandando tareas, incluso recibéndolas y hasta calificándolas.

A fin de lograr los objetivos propuestos y comprendiendo la importancia de la actividad práctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje artística, se proponen distintos métodos de trabajo personal y grupal con el alumnado:

- Clases teóricas impartidas por los profesores con apoyo de métodos audiovisuales, proyector, pizarra, modelos o ejemplos de trabajo.
- Clases prácticas con referencias al natural, en fotocopia, proyectados, y destacando el empleo del móvil, por parte del alumno, como herramienta que lo liga directamente a la documentación necesaria en los proyectos de diseño, al no disponer en clase (aunque sí habitualmente en los domicilios) de un ordenador.
- Expresión de diversas técnicas de diseño con distintas motivaciones.
- Agrupamientos diversos: trabajo individual, por parejas, pequeño grupo o grupo-clase, según las necesidades pedagógicas planteadas.
- Trabajos teóricos de tipo "análisis de texto" en formato seminario (planteamiento, comprensión lectora, práctica, puesta en común, conclusiones...).
- Proyectos globalizados. Concepto de Proyecto de trabajo o preproducción.
- Exposición práctica de dichos proyectos al resto del grupo por medio de los medios audiovisuales.
- Visitas a centros de interés (museos, galerías, empresas...).



- Clases o conferencias impartidas por especialistas invitados para tratar algún tema en particular.
- Trabajos y actividades fuera del horario de clases para completar los contenidos del programa (investigación, búsqueda de material, búsqueda de información, reflexión, análisis de realidades cercanas, trabajo personal ...) generalmente indicadas para navegar por Internet con utilización del ordenador y más comodamente del móvil.

De forma general, y dependiendo de las necesidades concretas que se plantea en cada tema de la asignatura, el profesor actuará:

- Explicando y/o proponiendo trabajos de investigación sobre los temas, técnicas y actividades que se encarguen.
- Ofrecerá las indicaciones previas necesarias ante la realización de actividades, a fin de que el Alumno las pueda elaborar lo mejor posible.
- Estructurará la secuencia de tareas que han de realizar, permitiendo que el alumno se pueda Organizar.
- Orientará y reconducirá el trabajo de los alumnos, ya sea individual o en grupo.
- Coordinará los distintos ritmos de trabajo y de adquisición de conocimientos.
- Explicará el proceso y los instrumentos de evaluación.
- Ante cada actividad, dará cuenta al alumno de los aspectos positivos y especialmente los negativos de su trabajo, haciéndolo entender que los errores son una poderosa fuente de aprendizaje.
- En las pruebas de examen orientará al alumno sobre las calificaciones obtenidas.



Por último, hay que hacer mención de la importancia que tienen, desde el punto de vista metodológico y didáctico, distintos aspectos como la utilización del tiempo, del espacio, del agrupamiento flexible de alumnos/as, etc.:

- En la utilización del tiempo, el profesor/a debe tratar de distribuir los tiempos entre los distintos tipos de tareas que los alumnos/as van a realizar con él: intervenciones del profesor/a, diálogos abiertos, trabajo individual, trabajo en grupo, exposiciones de alumnos/as, debates, etc.
- El espacio físico en el que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje es un elemento muy importante en dichos procesos. Hay que tener en cuenta la distribución de las mesas según sea el tipo de trabajo que se vaya a realizar (individual, en grupo, exposición, etc.); se deben tener a mano los recursos materiales que sean necesarios en cada momento de la unidad didáctica, etc. A veces, será necesario dividir al grupo-clase en dos o más subgrupos de trabajo, por ejemplo, si es necesaria la utilización de ordenadores o móviles, etc.
- El agrupamiento de los alumnos/as debe ser flexible, es decir, los alumnos/as deben poder tener respuesta puntual en función de sus diferencias en niveles de conocimiento, ritmos de aprendizaje, interés y motivación, etc. También se diferenciarán los agrupamientos de alumnos/as en la realización de trabajos en pequeños grupos, refuerzos para alumnos/as con un ritmo de aprendizaje más lento, ampliación para alumnos/as con un ritmo más rápido, realización de talleres, utilización de diversos recursos materiales (ordenadores, libros de consulta, etc.), y, en general, en función de la naturaleza de las diferentes actividades que se realicen.

En cuanto a las distintas formas de agrupamiento de los alumnos/as, éstas dependerán del momento de desarrollo de la unidad en que nos encontremos. En general, el agrupamiento será de todo el grupo-clase, salvo en las siguientes situaciones:

- *Realización de tareas de investigación en grupo:* En este caso se reunirán en pequeños grupos de cuatro o cinco alumnos/as como máximo.
- *Realización de actividades de refuerzo o ampliación:* En estos momentos se agruparán en función de los distintos ritmos de aprendizaje.



H) PROGRAMA DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

- Visitas a exposiciones temporales (carteles por ejemplo) que se consideren de interés para la asignatura.
- Visita a la Escuela de Arte de San Telmo y a la Facultad de B.B.A.A. de Málaga.
- Visita a alguna empresa de diseño gráfico.

I) ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL (BACHILLERATO)

Para las programaciones didácticas de BACHILLERATO, el Proyecto Lingüístico se incluirá dentro de la COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA de la siguiente manera:

Contribución al desarrollo de la competencia lingüística a través de lo recogido en el Proyecto Lingüístico de Centro:

ACTUACIONES DE NORMALIZA- CIÓN	DESCRIPCIÓN
---	-------------



ORTOGRAFÍA	<p>En todas las áreas, en cada actividad que se realice por escrito se revisará la ortografía y se penalizará descontando en la calificación...</p> <p>0,2 puntos por cada falta y 0,1 por cada tilde.</p> <p>LA PENALIZACIÓN MÁXIMA EN LA CALIFICACIÓN SERÁ DE 2 puntos (los 2 puntos de penalización no incluirán más de 0,5 puntos por tildes)</p> <p>En la corrección se indicará explícitamente una valoración de la ortografía reflejando la penalización aplicada. Puede eliminarse la penalización si se observa mejora por ausencia de faltas de ortografía en actividades posteriores.</p> <p>En las reuniones de equipos educativos se informará de los problemas de ortografía detectados para cada alumno/a y se valorará la posibilidad de actuaciones correctoras en el caso de alumnos/as con problemas de ortografía generalizados. En este caso se eliminan las penalizaciones y se aplican medidas correctoras coordinadas por el profesor o profesora de Lengua Española.</p>
CONTRIBUCIÓN DE LAS ÁREAS A LA MEJORA DE LAS DESTREZAS COMUNICATIVAS	<p>Las programaciones didácticas de Proyecto Integrado en el Bachillerato incluirán al menos una actividad que requiera el uso de la competencia en comunicación lingüística, oralmente o por escrito.</p> <p>Los equipos educativos podrán proponer la realización de trabajos monográficos interdisciplinares tomando como referencia la propuesta de tareas integradas que los coordinadores de área realicen. Dichas tareas integradas incluirán actividades que requieran del uso de la competencia en comunicación lingüística, oralmente o por escrito.</p> <p>Cada área competencial establecerá las pautas de referencia en el diseño y evaluación de actividades que requieran del uso de la competencia en comunicación lingüística, en trabajos escritos o en exposiciones orales, para las materias vinculadas a ella (tipos de actividades, estructura de actividades, uso de vocabulario, ...)</p>

EXPRESIÓN ESCRITA Y PRESENTACIÓN ESCRITA

1. ESTRUCTURA DEL TRABAJO ESCRITO: Debe contener obligatoriamente las siguientes partes:

PORTADA	En ella debe aparecer: el título, nombre y apellidos del autor/a, curso, nombre de la asignatura, nombre del profesor/a, fecha de entrega.
ÍNDICE	Es una guía y debe aparecer tras la portada, no se numera, hay que poner los capítulos y secciones del trabajo de manera ordenada.
INTRODUCCIÓN	Debe constar la explicación del tema elegido, los temas o ideas que se van a trabajar, la estructura que se va a seguir en la que se explique cómo se ha organizado el trabajo. Debe ser breve, como máximo dos páginas.
DESARROLLO	En este apartado es necesario cuidar el vocabulario que se emplea y la redacción en el desarrollo del tema.
CONCLUSIÓN	La conclusión debe guardar relación directa con la introducción y debe incluir un resumen de las ideas principales y la opinión personal respecto de lo aprendido.
	Todo trabajo de investigación debe indicar las fuentes de información consultadas durante la realización del trabajo. No se



BIBLIOGRAFÍA	numeran y deben estar ordenadas alfabéticamente.
ANEXOS (optativo)	Si en el trabajo aparecen varios anexos se incluyen en un índice de anexos después de la bibliografía. Anexos citados: Anexo 1() Anexo 2(...) Anexo 3(...)

2. NORMAS BÁSICAS A TENER EN CUENTA EN LA PRESENTACIÓN DE UN TRABAJO ESCRITO

PRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Aspecto externo (portada, hojas iguales y numeradas, encuadernado...) -Diferenciación adecuada de los apartados (portada, índice...) -Extensión adecuada a las exigencias del trabajo. -Trabajos manuscritos: letra clara y legible, tinta azul o negra, limpieza, mayúsculas y subrayados para resaltar títulos... -Trabajos a ordenador: tipo de letra <i>arial</i> 12, espacio interlineal 1,5cm. -Dejar márgenes arriba, abajo, izquierda y derecha. -Se debe realizar sangría al comienzo de cada párrafo.
CORRECCIÓN GRAMATICAL	<ul style="list-style-type: none"> -Ortografía de las palabras, de acentuación y signos de puntuación. -Sintaxis correcta y variada en la sintaxis, uso de nexos variados.
EXPRESIÓN Y VOCABULARIO	<ul style="list-style-type: none"> -Uso de vocabulario técnico y científico. -Uso adecuado de las palabras, con propiedad. -Diferenciar el lenguaje hablado del escrito. -Empleo de un léxico rico, preciso y adecuado. -Originalidad en la expresión.
ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Contenido ajustado al tema propuesto -Orden y coherencia en la exposición de las ideas. -Uso de material auxiliar (esquemas, gráficos...) -opiniones personales bien estructuradas

30 %	ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN COHERENCIA Y COHESIÓN.	Muestra capacidad de síntesis, ajustándose al tema Estructura marcada: introducción, desarrollo y conclusión Madurez expositiva Madurez argumentativa, con opiniones formadas Uso de material auxiliar (esquema, gráfico...). Originalidad	1	2	3
---------	---	---	---	---	---



PASOS A SEGUIR ANTES DE LA EXPOSICIÓN ORAL	<p><i>-Elección del tema</i> (si no lo ha dado el profesor/a).</p> <p><i>-Documentarse</i>, hay que recoger información sobre el tema y extraer lo más importante</p> <p><i>-Organizar la información</i>: las ideas deben estar conectadas para que se puedan comprender.</p> <p><i>-Elaborar un guion.</i></p> <p><i>-Ensayar la exposición</i></p>
ESTRUCTURA DE UNA EXPOSICIÓN ORAL	<p><i>-INTRODUCCIÓN</i>. Se debe presentar el tema de forma clara, breve y motivadora.</p> <p><i>-DESARROLLO</i>. Exposición de las ideas. Ayudas: pizarra, <i>powerpoint</i>...</p> <p><i>-CONCLUSIÓN</i>. Contiene las ideas principales de la exposición y debe incluir las consideraciones personales después de haber trabajado el tema.</p> <p><i>DEBATE/COLOQUIO</i> (aclaraciones de dudas, respuestas a preguntas...)</p>
EXPOSICIÓN ORAL	<p><i>-PRESENTACIÓN ANTE EL AUDITORIO</i>: . Hay que ajustarse al tiempo. Pronunciar de forma clara y con un tono de voz y entonación apropiadas. Se debe mirar al público</p> <p><i>-FLUÍDEZ Y CAPACIDAD COMUNICATIVA</i>: exponer con orden lógico y claridad. Desarrollar las ideas con coherencia y cohesión usando conectores adecuados.</p> <p><i>-CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA</i>: Uso de un vocabulario rico y variado, sin muletillas ni repeticiones y con estructuras gramaticales adecuadas (concordancias, frases bien construidas)</p>

2. EVALUACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL

CRITERIOS DE VALORACIÓN (1 A 10 PUNTOS)		DESCRIPTORES	ESCALA DE BAREMACIÓN		
			Bajo	medio	alto
20 %	ELEMENTOS PARALINGÜÍSTICOS (presentación ante el auditorio) (0 a 2 puntos)	Dicción: pronunciación clara; vocalización Volumen, tono de voz y entonación apropiados Ritmo adecuado, con las pausas necesarias Gesticulación natural y moderada. Interacción con el auditorio (mirada alternativa al público...)	0'5	1	2
20 %	FLUÍDEZ Y CAPACIDAD COMUNICATIVA (0 a 2 puntos)	Expresión sin vacilaciones ni repeticiones. Se expresa con claridad y orden lógico, insistiendo en las ideas principales. Coherencia y cohesión, con el uso de conectores adecuados. Despierta el interés del auditorio	0'5	1	2
30 %	CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA (1 a 3 puntos)	Estructuras morfosintácticas variadas y adecuadas (formas verbales, construcción oracional...) Léxico rico y adecuado, sin muletillas ni repeticiones Empleo de tecnicismos	1	2	3



30 %	ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN (1 a 3 puntos)	<p>Concreta el objetivo de la disertación y se atiene al tema</p> <p>Ajusta la cantidad de información al tiempo</p> <p>Estructura marcada: introducción, desarrollo y conclusión</p> <p>Usa la exposición, la argumentación y la opinión</p> <p>Uso del guion o esquema</p> <p>Utilización de medios auxiliares. Originalidad</p>	1	2	3
---------	---	--	---	---	---

Tipos de lectura que se propondrá para la asignatura de Diseño

- Libros de entrevistas a diseñadores de prestigio.
- Lecturas de distintos géneros o ámbitos del diseño.
- Monográficos sobre la actividad artística de importantes diseñadores.
- Artículos periodísticos sobre el mundo del diseño.

J) TRABAJOS MONOGRÁFICOS E INTERDISCIPLINARES (BACHILLERATO)

TRABAJOS MONOGRÁFICOS

Teniendo en cuenta que el mundo del diseño está presente en todo aquello que nos rodea que está realizado por la mano del hombre y siendo abundantes los artistas destacados en cada uno de los ámbitos de este medio, serán frecuentes las actividades personales de este tipo encaminadas a exponer la trayectoria de cada uno de ellos, por ejemplo a cada alumno/a se le encargará la producción de un video corto que explique la trayectoria profesional de un importante diseñador, tanto gráfico como industrial como del ámbito de la moda del vestir o el urbanismo, y que sus creaciones representen hitos importantes en la historia, tantos diseñadores como alumnos/as tengamos en el grupo.

TRABAJOS INTERDISCIPLINARES

La colaboración con Departamentos y Coordinadores de Áreas especiales de manera interdisciplinar está inicialmente prevista en los aspectos siguientes:

- Participación con carteles, señales o diseñando maquetas con relación a la celebración de días señalados como el día de la violencia de género , el día de la paz, etc.



- Colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares para celebraciones concretas como la fiesta de graduación de 2º de bachillerato, preparando carteles, señales o diseñando elementos para los eventos.
- Dentro del Departamento de Artes Plásticas y Dibujo se hace necesaria para la asignatura de Diseño mantener una relación estrecha con el profesorado que imparte la asignatura de Dibujo Técnico, ya que el uso de la geometría es un recurso importante como herramienta en los proyectos de diseño.
- El Departamento de Artes Plásticas y Dibujo desarrolla en el Centro el proyecto “Artistas en el Aula” en el que integra además del Departamento de Actividades Extraescolares otros Departamentos como el de Sociales y el de Lengua.

K) SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

El seguimiento y la adecuación de la programación se realizará tras las sesiones de evaluación. Se considerarán para cada curso y grupo, los siguientes aspectos:

Sesión de evaluación tras la Evaluación Inicial.

Tras esta sesión de evaluación, como consecuencia de la valoración realizada en la evaluación inicial, se estudiará si la planificación prevista es la adecuada en cuanto a:

- Si el alumnado posee los conocimientos previos necesarios para abordar esta concreción curricular y, en caso contrario, medidas a adoptar.
- Los contenidos a desarrollar y la secuenciación de los mismos.
- Si las estrategias metodológicas previstas son las más adecuadas para este grupo.
- La organización temporal prevista.
- Si el tipo de actividades previstas es el adecuado al grupo de alumnos.

Sesiones de la primera y segunda evaluación.

Tras estas sesiones de evaluación se analizará el desarrollo de la Programación valorando los siguientes aspectos:

- Si el alumnado va adquiriendo los conocimientos y competencias previstas.



- Si la organización temporal de la misma está siendo la adecuada.
- Si las estrategias metodológicas desarrolladas son las más adecuadas.
- Balance general y propuestas de mejora.

Sesión de la tercera evaluación.

Tras esta sesión se realizará una evaluación del desarrollo de la Programación haciendo mayor hincapié en los siguientes aspectos:

- Grado en el que se ha desarrollado la concreción curricular.
- Valoración de los resultados académicos, es decir, en qué grado se han conseguido los aprendizajes y competencias básicas previstos en el alumnado.
- En qué medida han funcionado las propuestas de mejora introducidas en las anteriores sesiones de evaluación.
- Análisis general: valoración de lo conseguido, análisis de las posibles causas de las dificultades encontradas, propuestas de mejora y/o revisión de algunos aspectos de la concreción curricular.

El Departamento de FEIE del centro proporcionará al Departamento de Dibujo los cuestionarios necesarios para la evaluación de la Programación de Departamento, así como para la evaluación de las correspondientes programaciones de aula.

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS

IES RÍO VERDE (Marbella)

