

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- __ - __	Edición: 01	Fecha:10-10-2024	Página 1 de 29	

INDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO	2
2. COMPETENCIAS CLAVE	3
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:	8
4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.	14
5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS	20
6. EVALUACIÓN	23
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	26
8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.....	27
9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE	27
10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE	27
11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE...	28
12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	28
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	29

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 2 de 29	

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 3 de 29	

2. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias en el bachillerato tienen como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior. Dichas competencias son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato.

<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p> <p>La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.</p> <p>La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p>
	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
	<p>CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>
	<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha:10-10-2024
Página 4 de 29			

	conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
<p>Competencia plurilingüe (CP)</p> <p>La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.</p>	<p>CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</p> <p>CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.</p> <p>CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</p>
<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)</p> <p>La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.</p> <p>La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.</p> <p>La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.</p> <p>La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.</p>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha:10-10-2024
Página 5 de 29			

	preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.
<p>Competencia digital (CD)</p> <p>La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.</p> <p>Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.</p>	<p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p> <p>La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.</p>	<p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.</p> <p>CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.</p> <p>CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.</p> <p>CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 6 de 29			

	<p>CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>
<p>Competencia ciudadana (CC)</p> <p>La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.</p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p> <p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> <p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>
<p>Competencia emprendedora (CE)</p> <p>La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el</p>	<p>CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p> <p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo,</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha:10-10-2024
Página 7 de 29			

<p>conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.</p>	<p>para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>
<p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p> <p>La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.</p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p> <p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan</p> <p>CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.</p> <p>CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p> <p>CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 8 de 29	

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:

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.

Por otro lado, y de manera transversal, se incluirá en los contenidos de la asignatura la transformación que ha supuesto en todos los ámbitos del diseño la democratización de los medios y herramientas digitales, ya que éstas han supuesto una revolución en los tiempos, metodologías de trabajo, técnicas de creación, presentación y difusión de proyectos.

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. Para ello, la materia se organiza en torno a los siguientes cuatro grandes ejes temáticos. En 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 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.

Las competencias específicas de la materia de Diseño se formulan en torno a esos cuatro ejes que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias clave previstas para Bachillerato. Estas competencias específicas están diseñadas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera global y simultánea, por lo que su 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.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques. El primero, denominado «Concepto, historia y campos del diseño», introduce la evolución histórica del diseño, desde sus orígenes y su concepto, hasta el análisis de términos más recientes como diseño sostenible, diseño centrado en el usuario, diseño empático y 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 diseño: configuración formal y metodología» es la denominación del segundo bloque, que

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 9 de 29	

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 tercer bloque, titulado «Diseño gráfico», incorpora los aspectos 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. El cuarto y último bloque, denominado «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. El diseño de espacios recoge, por un lado, sus tipologías y las sensaciones psicológicas asociadas a las mismas 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 una visión global del diseño al alumnado. De manera transversal, se incorporará el uso de herramientas digitales aplicadas tanto al diseño bidimensional como al tridimensional.

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. 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 proporcionan una visión más dinámica de las oportunidades de desarrollo personal que ofrece esta materia, tanto en lo que se refiere a sus aplicaciones directas en el mundo laboral y profesional, como a la posible transferencia de estos aprendizajes a otros campos o disciplinas de saber diferentes. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, aspectos relacionados con la prevención y gestión responsable de los residuos, así como la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales utilizados en los proyectos. También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes relacionados con el impacto sociocultural de esta disciplina, como la propiedad intelectual para proteger la creatividad propia y ajena o el consumo responsable.

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 propia y de los demás, mediante la mejora 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.

CE.D.1. Identificar el concepto y 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 y del valor de la diversidad patrimonial.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 10 de 29			

La diversidad del patrimonio cultural y artístico es una riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus estructuras internas y los procesos materiales y conceptuales empleados en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades.

Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la actividad humana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio resulta complejo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que deben conocerse para comprender mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta.

La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como valorar el peso de la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre estos dos conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como a partir del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

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

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.

CE.D.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.

El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones de problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto.

También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar clamorosas ausencias en la construcción del canon del diseño pretendidamente universal, como la inclusión de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o el reconocimiento de la aportación de las culturas no occidentales.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 11 de 29	

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

2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras femeninas relevantes en el campo del diseño.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

CE.D.3. 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.

El diseño gráfico, de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público objetivo al que se destina el producto. El alumnado debe evaluar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de representación y presentación – incluidas las herramientas digitales–, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto como el producto final que hay que generar. Al valorar el proceso se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que permite aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.

Dentro del contexto global sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación, como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles proyecciones profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y den una respuesta diversa e imaginativa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante que el alumnado sea capaz de responder con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se planteen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

CE.D.4. Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, incorporando aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

La actividad del diseño supone plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversas propuestas. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado.

A su vez, la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas debe dar como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, reforzando finalmente la autoestima, que está profundamente ligada al crecimiento personal y a la aceptación y el enriquecimiento de la propia identidad.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 12 de 29	

La adaptación creativa de los productos de diseño pasa necesariamente por la apropiación de las regulaciones que protegen la propiedad intelectual como un elemento esencial para el ejercicio de una ciudadanía responsable y respetuosa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Proyectar soluciones innovadoras de diseño en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, analizando la interacción con elementos preexistentes.

4.2. Analizar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, así como el respeto a la propiedad intelectual ajena y las actuaciones que serían necesarias para proteger la propia.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

E.D.5. Crear productos de diseño inclusivo a partir de proyectos individuales o colectivos, resolviendo con creatividad os problemas y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto realizado, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo del diseño.

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital. Ese producto debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución, ajustándose a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante diversas clases de problemas, el alumnado debe seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance –incluidas las herramientas digitales–, que deben constituir un apoyo y no un condicionante, facilitando el flujo en la comunicación de ideas, sentimientos y emociones a través de producciones de diseño. Este proceso requiere de una actitud crítica y autocrítica, lo que, además, contribuye a la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal del alumnado, y debe plantearse desde la necesidad de comunicar unas ideas, sentimientos o emociones determinadas con el producto diseñado.

El diseño inclusivo implica un cambio en la mentalidad respecto al paradigma de la normalidad, entendiendo que las limitaciones se producen precisamente en la interacción entre las personas y el entorno y los objetos. El diseño total, universal o inclusivo, tanto en dos como en tres dimensiones, tiene en cuenta las habilidades, en lugar de la accesibilidad que diseña adaptaciones a una solución no inclusiva. Mediante la materia de Diseño, el alumnado debe tomar conciencia de que el diseño inclusivo ha de ser la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, ya sea en proyectos individuales o colaborativos, al igual que debe servir como punto de partida para argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes. De esta forma, puede valorar el poder del diseño inclusivo como herramienta de transformación de nuestra sociedad, tanto en lo personal como en lo compartido, sin olvidar las derivadas económicas y profesionales que de ello pueden desprenderse. Es asimismo fundamental que se reflexione sobre cómo proteger la creatividad personal y la propiedad intelectual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico (identidad, señalización, edición y publicidad), diseño industrial y diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador a partir de una idea original o de otro ya existente, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

5.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de 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.

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

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

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 13 de 29	

CE.D.6 Analizar de manera crítica y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativo de diseño, tanto para su aplicación en las producciones propias, como para conformar una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

El enfoque mundial del consumo responde mayoritariamente a estrategias comerciales y de márketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño. Así pues, se trata de un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir, aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podría trasladar a su propio rol como consumidor y le aportaría herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.

Para poder emplear estos criterios, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permite tanto reconocerlos en su entorno como a tomar decisiones informadas como consumidor responsable.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.1. 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 ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

6.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción, explicando su impacto ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 14 de 29	

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques, que no deben acometerse obligatoriamente en el orden en el que están presentados, sino de una manera integrada en función de las demandas que planteen las distintas situaciones de aprendizaje.

A. Concepto, historia y campos del diseño.

El conjunto de saberes que integran este bloque tiene un marcado carácter conceptual. En este apartado de los saberes básicos se hace un acercamiento al concepto de diseño desde el punto de vista de su evolución histórica y de su clasificación según los diferentes campos de aplicación. La función de este apartado es que los estudiantes comprendan que el diseño es algo intrínseco a la sociedad industrial, que no se trata de una moda o de un lujo añadido sino que el diseño es el proceso en el que la sociedad industrial construye comunicaciones, objetos o espacios.

A través del estudio y la observación de los diferentes hitos históricos del diseño se puede ser capaz de comprender el porqué de la evolución de esta práctica y su necesidad en un mundo industrializado. Por otro lado, conociendo el pasado podemos ser más capaces de enfrentarnos al presente de esta profesión afrontando el reto de la sostenibilidad y del diseño para todos.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

En este bloque de saberes básicos está dirigido a la parte conceptual pero también procedimental de la materia. Así, podemos encontrar dos partes bien diferenciadas. Por un lado, se aborda la configuración formal, es decir, la sintaxis de la imagen, los elementos básicos y la composición de comunicaciones bidimensionales y que, por tanto, enlaza con el lenguaje gráfico. En este apartado se estaría tratando la parte más visual del diseño.

Por otro lado, se trata la metodología, es decir, la parte proyectual del proceso de diseño en la que se deben trabajar las diferentes fases y estrategias de planificación de un proyecto que busca poner soluciones a problemas concretos de la sociedad. Esta parte del bloque debe ser transversal a todas las actividades prácticas del curso, sean más o menos extensas, ya que la metodología es intrínseca a todo proceso de diseño.

C. Diseño gráfico.

En el bloque sobre diseño gráfico se trabajan todas las especialidades del diseño cuyo resultado final tiene un soporte bidimensional, desde el papel a la pantalla. Podríamos decir que todas estas especialidades tratan el tema de la comunicación ya sea persuasiva, como en el diseño publicitario, o informativa y didáctica, como en el diseño editorial o el diseño señalético. Muchas de estas áreas y especialidades tienen una gran relación entre sí, como ocurre con el diseño corporativo y el publicitario, sin embargo, en el guion de saberes se presentan de forma separada. Esto no debe impedir interrelaciones de las distintas materias a la hora de elaborar situaciones de aprendizaje.

D. Diseño tridimensional.

El diseño tridimensional se refiere a todas las especialidades de lo que conocemos como diseño industrial o diseño de productos y también el diseño de espacios tanto exteriores como interiores. Se trata de la materialización de cualquier objeto tangible desde el diseño de muebles, el diseño de instrumentos, aparatos o incluso vehículos, así como el diseño de espacios físicos. En este apartado es importante entender que el diseñador tridimensional debe tener conocimientos de ingeniería y mecánica o bien, trabajar con un equipo

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 15 de 29	

multidisciplinar. Por ello, en la materia de diseño se debe trabajar con propuestas que puedan ser abarcables por el alumnado de 2o de bachillerato.

CONCRECIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS.

A. Concepto, historia y campos del diseño	
<p>Se aborda el concepto, su etimología y definición para conocer de manera detallada qué implica la práctica del diseño en su máxima expresión.</p> <p>Así mismo su evolución histórica permite comprender el porqué del nacimiento de esta disciplina y la vinculación que ésta tiene con las sociedades industriales. Por último, abordar los diferentes campos de aplicación hará comprender la dimensión y complejidad de esta disciplina, así como las relaciones que hay entre los distintos campos y especialidades del diseño.</p>	
Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p> <p>2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras femeninas relevantes en el campo del diseño.</p>

B. El diseño: configuración formal y metodología	
<p>El lenguaje visual es mucho menos estructurado que el escrito, sin embargo, es más directo y universal. Todo el mundo es capaz de ver una imagen, incluso entender su significado, pero el diseñador, como transmisor de mensajes visuales debe conocer cuáles son los elementos gráficos cómo deben articularse para componer mensajes claros y significativos.</p> <p>Además, el diseñador debe aplicar un método de creación que sirva para resolver problemas funcionales a través de la configuración de objetos, comunicaciones o espacios.</p>	
Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – Diseño: forma 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. 	<p>1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>1.2. Reconocer 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.</p> <p>6.1. 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 ético en</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 16 de 29			

	<p>aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>6.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción, explicando su impacto ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>3.1. Planificar creativamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>3.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo en los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>3.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>
--	---

C. Diseño gráfico

Entendemos por diseño gráfico a las comunicaciones que se dan en soporte bidimensional, este sería el factor común a todas las especialidades dentro del diseño gráfico siendo cada una una de ellas de naturaleza muy distinta por sus objetivos de comunicación, sin embargo, muchas de ellas establecen nexos de unión y hacen que las distintas especialidades no estén tan parceladas como se suele ver a nivel académico. Por tanto, se presentan las distintas especialidades del diseño gráfico con una relación parcelada, sin embargo, pueden ser muchas las sinergias entre ellas.

Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. – El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. – La 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. 	<p>5.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico (identidad, señalización, edición y publicidad), diseño industrial y diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador a partir de una idea original o de otro ya existente, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>5.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de 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.</p> <p>5.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>5.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera ética y creativa</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha:10-10-2024
Página 17 de 29			

	las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.
--	---

D. Diseño tridimensional.	
Entendemos por diseño tridimensional la configuración de objetos y espacios tridimensionales. La amplitud de campos de aplicación es muy extensa pero el enfoque en todos estos campos debe ser el del diseño funcional adaptado a las necesidades de los usuarios.	
Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de producto. - Tipología de objetos. Sistemas de representación aplicados al diseño de producto. - Antropometría aplicada al diseño. - Ergonomía. - 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. Iniciación a los troqueles. - 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. 	<p>3.1. Planificar creativamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>3.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo en los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>3.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p>5.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p>6.1. 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 ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>6.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción, explicando su impacto ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 18 de 29	

UNIDADES DIDÁCTICAS Y SECUENCIACIÓN POR TRIMESTRES:

TEMAS SOBRE DISEÑO.

1. Metodología, investigación y proyecto. El proceso en el diseño. Diseño y creatividad. (BLOQUE B. El diseño: Configuración formal y metodología.)
2. Diseño y función. Análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Tendencias del diseño. (BLOQUE B. El diseño: configuración formal y metodología.)
3. ¿Qué es el Diseño? (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)
4. Áreas del Diseño. (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)
5. Diseño de objetos. Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)
6. Ergonomía, Antropometría y Biónica. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)
7. Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)
8. El diseño de interiores (diseño ambiental o de espacios). Proyectos. Elementos interiores de un edificio. Elementos de composición. Estilos. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)
9. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psicosociales. Distribución y circulación. Arquitectura efímera. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)
10. Diseño Gráfico. (BLOQUE C: Diseño gráfico.)
 - El Diseño Gráfico y sus funciones.
 - Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
 - La tipografía: El carácter tipográfico. Familias tipográficas. Legibilidad.
 - La marca y el logotipo.
 - Diseño corporativo, definición y utilidad.
 - Señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
 - Hitos del diseño gráfico.
11. Diseño Publicitario. (BLOQUE C: Diseño gráfico.)
 - Fundamentos y funciones de la publicidad.
 - Soportes y formatos publicitarios.
 - Elementos del lenguaje publicitario.
 - Evolución histórica y estilística del cartel.
12. Diseño y arte. (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)
13. Diseño, sociedad y consumo. (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)
14. Diseño y ecología. (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)
15. Elementos de configuración formal y espacial. (BLOQUE B. El diseño: configuración formal y metodología.)
 - Teoría de la percepción. Las leyes de la Gestalt.
 - Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación a diseño.
 - Lenguaje visual. Estructura y composición.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 19 de 29	

- Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría...

16. Sistemas de representación. (BLOQUE D: Diseño tridimensional)

- Sistema diédrico. Vistas. Cortes y secciones. Acotación. Escalas.
- Sistema axonométrico. Perspectiva Isométrica. Perspectiva Caballera. Perspectiva cónica.

TEMAS SOBRE HISTORIA DEL DISEÑO. (BLOQUE A: Concepto, historia y campos del diseño.)

1. Los orígenes del diseño parten con la Revolución Industrial. De la artesanía a la industria.
2. Arts & Crafts 1850-1900.
3. Art Nouveau o Modernismo. 1890-1905.
4. Diseño para la industria, Estética de la maquina 1900-1930.
5. Art Decó: años 30-40.
6. La Era Aerodinámica. Consumismo y estilo 1935-1955.
7. La era de la Abundancia 1955-1975.
8. Diseño en la era de la información. Último tercio del s.XX y s.XXI.
9. Últimas tendencias, intereses y preocupaciones del diseño en el S.XXI.
10. Diseño Español. 1900-Actualidad.

SECUENCIACIÓN POR TRIMESTRES:

1ª EVALUACIÓN.

Temas Diseño:

1. Metodología, investigación y proyecto.
2. Diseño y función.
3. ¿Qué es el Diseño?
4. Áreas del Diseño. (Campos de aplicación del diseño).
5. Diseño de objetos.
16. Sistemas de representación.

Temas Historia del diseño:

1. Los orígenes del diseño parten con la Revolución Industrial. De la artesanía a la industria.
2. Arts & Crafts 1850-1900.
3. Art Nouveau o Modernismo. 1890-1905.

2ª EVALUACIÓN:

Temas Diseño:

6. Ergonomía, Antropometría y Biónica.
7. Materiales.
8. El diseño de interiores (diseño ambiental o de espacios).
9. El diseño del espacio habitable.
12. Diseño y arte.
13. Diseño, sociedad y consumo.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 20 de 29	

14. Diseño y ecología.

Temas Historia del diseño:

4. Diseño para la industria, Estética de la maquina 1900-1930.
5. Art Decó: años 30-40.
6. La Era Aerodinámica. Consumismo y estilo 1935-1955.

3ª EVALUACIÓN:

Temas Diseño:

10. Diseño Gráfico.
11. Diseño Publicitario.
15. Elementos de configuración formal y espacial.

Temas Historia del diseño:

7. La era de la Abundancia 1955-1975.
8. Diseño en la era de la información. Último tercio del s.XX y s.XXI.
9. Últimas tendencias, intereses y preocupaciones del diseño en el S.XXI.
10. Diseño Español. 1900-Actualidad.

Esta secuenciación por trimestres responde al criterio de ordenar los saberes de la manera más lógica, de modo que vayan sucediéndose racionalmente para que el alumno vea claramente cómo se estructura el Diseño.

La secuencia por trimestres descrita arriba podría ser modificada.

La distribución semanal será de cuatro horas semanales, de las cuales, una, se dedicará al desarrollo de los contenidos teóricos del diseño y las tres horas restantes se dedicarán a la realización de los proyectos.

Los cuatro núcleos de contenidos se irán tratando de forma simultánea por varias razones:

- Por la interacción de los contenidos.
- Por el equilibrio motivacional, puesto que algunos temas resultan áridos, parece conveniente el estudio paralelo de otros temas.
- Porque, dada la amplitud de la materia, es conveniente ir progresando en los cinco núcleos para no dejar materia sin impartir.

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

Recursos didácticos.

Los saberes de la asignatura se recogen en unos apuntes organizados en temas de diseño y en temas de historia del diseño. Estos apuntes elaborados por la profesora de la asignatura se ofrecerán al alumnado para que se los fotocopie.

La Plataforma Aeducar será utilizada como espacio donde el alumno podrá consultar información complementaria de apuntes sobre temas de volumen, presentaciones y vídeos. También se utilizará para la entrega de algunas tareas.

En el aula taller se dispone de libros, revistas y catálogos de arte y diseño para que el alumnado puede consultar su contenido cuando lo requiera.

Recursos instrumentales para la realización de los proyectos.

Para el dibujo:

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 21 de 29	

- Láminas de papel blanco: formatos DIN A4 y DIN A3.
- Papel vegetal: formatos A4.
- Otros tipos de papel según los trabajos que se vayan a realizar.
- Lápices o portaminas: 2B, HB, 2H.
- Goma de borrar.
- Regla milimetrada de 50 centímetros.
- Cinta métrica.
- Escuadra y cartabón de tamaño adecuado para trabajar en A3
- Compás y accesorios.
- Plantillas de circunferencias y curvas.
- Raspador para el afilado del lápiz y las minas.
- Sacapuntas.
- Cinta adhesiva invisible (celo vegetal)
- Estilógrafos de grosor 0,2; 0,4 y 0,8 (numeración según fabricante).
- Adaptador para los estilógrafos al compás: comprobar que se adapte al modelo.
- Estuche para guardar todos los materiales.
- Carpeta de formato A3 con capacidad para contener algunos de los materiales citados.
- Lápices de colores.
- Pasteles.
- Ceras.
- Rotuladores de alcohol para ilustradores.

Para la pintura:

- Rotuladores de ilustración.
- Acuarelas.
- Témperas.
- Pinceles
- Paletas para mezclar colores.
- Recipientes para el agua.

Collages, ensambles y construcciones y maquetas:

- Tijeras.
- Cutter.
- Revistas, cartones, cartulinas y papeles de colores, etc.
- Pegamentos.

Tan importante es que el alumno disponga de todos estos materiales, como que los mantenga en perfecto estado de uso. Deberá conservarlos limpios, revisarlos y reponerlos cuando sea necesario.

Espacios y agrupamientos.

Los alumnos disponen de un taller de arte, aula o espacio en el que se impartirá la materia siendo el número de alumnos ideal para las dimensiones y posibilidades espaciales del taller de 15. Para el buen desarrollo de la materia debe respetarse este número de alumnos por grupo, creándose dos o más grupos en caso de que el número fuera mayor. Una aula masificada repercute en la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje. El seguimiento de los proyectos requiere de una atención individualizada. Al ser una disciplina creativa, cada alumno crea soluciones distintas a un mismo problema y esto dificulta su evaluación por parte del profesor si el número de alumnos supera los 15.

El aula de diseño deberá contar con un cañón de proyección, una pantalla de proyección, altavoces y las conexiones necesarias que el profesor pueda proyectar los temas teóricos. Paralelamente al trabajo de

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 22 de 29	

proyectos se necesitará igualmente ir visualizando imágenes y ejemplos de proyectos de cursos anteriores.

La sala de ordenadores será reservada puntualmente para trabajar los programas digitales de retoque de imágenes, de diseño e ilustración.

Lo ideal sería tener un aula de Diseño que contara con equipos informáticos, ordenadores, cañón y mesas de dibujo donde poder trabajar proyectos sobre el plano, así como apoyo teórico de cada una de las diferentes Unidades Didácticas.

METODOLOGÍAS.

La materia de Diseño de 2º de bachillerato debe entenderse como una disciplina con un doble carácter, por un lado, formativa y por otro instrumental, siendo el proyecto el que marque las líneas metodológicas y su aplicación didáctica. A la hora de planificar las actividades de la materia convendría planteárselas como si de un objeto de diseño se tratase: un encargo didáctico con sus objetivos, con sus usuarios y con sus requerimientos técnicos de realización. El proyecto es el método que mejor aglutina y organiza los conocimientos en un aprendizaje.

El enfoque didáctico de esta materia consiste en ofrecer a los estudiantes un conjunto de saberes relativos a formas bidimensionales y tridimensionales con una funcionalidad concreta, el estudiante debe ser capaz de resolver pequeños problemas de su entorno de forma creativa. Para ello, el docente debe formar en actitudes y no sólo en conocimientos. Fomentar la actitud del autoaprendizaje responsable que implica toda actividad proyectual, como es el Diseño. Se trata de desarrollar en los estudiantes la actitud de buscar y adquirir estrategias procedimentales para que su aprendizaje sea relacional y comprensivo.

Los proyectos y actividades planteados serán claros y tangibles, con una temática de interés para el alumnado. La organización de las actividades deberá seguir un criterio significativo, es decir, relacionando y encadenando saberes que puedan deducirse, remitiendo cada uno al inmediatamente anterior.

Los distintos métodos didácticos concretan la manera de actuar en diversos contextos y situaciones.

Algunos de los que se pueden poner en práctica son los siguientes:

Método expositivo dialogado: se establece una relación de diálogo entre docente y alumnado para que estos deduzcan las respuestas y/o expongan las decisiones tomadas.

Método de indagación y descubrimiento: se trata de alcanzar las competencias a través de la puesta en práctica de los saberes básicos (aprender haciendo).

Descubrimiento en equipo: se trata de elaborar un contenido complejo en equipo trabajando cada persona un aspecto determinado.

Diseño de situaciones de aprendizaje (actividades, ejercicios y proyectos).

Criterios para la elección y planificación de las actividades:

Las actividades deben ser adecuadas a las capacidades previas de los alumnos y las alumnas.

Las actividades deben ser motivadoras para conseguir un aprendizaje significativo.

Es necesario que exista variedad en el tipo de actividades.

Siempre que sea posible, se buscará relación entre las actividades que se planteen y el contexto personal y social del alumnado de manera que se sienta partícipe de la actividad.

A continuación, se plantean los posibles tipos de situaciones de aprendizaje que se pueden desarrollar:

Actividades de inicio y motivación: al comenzar un tema en concreto se proponen actividades que motiven y despierten el interés del alumnado por el tema a tratar. Algunas de estas actividades pueden ser la

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 23 de 29	

visualización de imágenes ilustrativas del tema de manera que se genere un debate en torno a las dimensiones del diseño.

Actividades de contenidos previos: el objetivo de estas actividades es conocer el nivel competencial desde el que se parte. Se proponen: diálogo y coloquio en torno a las imágenes vistas o buscadas donde se comenten también conceptos vistos en unidades anteriores; ejercicios prácticos que incluyan contenidos vistos en unidades anteriores.

Actividades de desarrollo: se trata de poner en práctica los saberes adquiridos para conseguir alcanzar las competencias específicas de la materia. Se proponen pequeños proyectos en los que se ponga en práctica varios de los saberes vistos, de esta manera el alumnado comprenderá la amplitud de un proyecto de diseño.

Actividades de consolidación: cuyo objetivo es asegurar los saberes aprendidos y transformarlos en elementos activos para nuevos aprendizajes. Se proponen las siguientes: Exposición y defensa de los proyectos ejecutados. Conclusiones y crítica constructiva entre los alumnos y las alumnas de las soluciones propuestas.

Actividades de refuerzo: permiten al alumnado con dificultades de aprendizaje alcanzar las competencias específicas. Para ello se proponen actividades complementarias que refuercen alguna de las Competencias Específicas que no se han alcanzado.

Actividades de ampliación: permiten al alumnado más avanzado seguir profundizando en los saberes que se han trabajado. Por ejemplo, se puede proponer la ampliación de alguno de los proyectos para desarrollarlo de manera más exhaustiva.

La materia de Diseño puede ser elegida por el alumnado en la Prueba de Acceso a la Universidad, por tanto, el diseño de las actividades didácticas está muy condicionado por las exigencias de esta prueba. Aunque es muy interesante elaborar proyectos más largos y cooperativos, no hay que olvidar que en la PAU el tiempo de realización de las actividades es muy limitado y el estudiante cuenta sólo con sus propios recursos. Por tanto, a la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje se deberá valorar que el alumnado debe poner en práctica lo que después tendrá que realizar en la PAU.

Teniendo en cuenta tanto la amplitud del temario como la PAU, lo más conveniente es agrupar varios saberes y especialidades del diseño en proyectos multidisciplinarios.

6. EVALUACIÓN

El concepto de evaluación debe aglutinar la forma y el método de medir el aprendizaje del alumnado, así como la toma de decisiones que debe realizar el docente. Es por ello que la evaluación debe ser de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje para garantizar una enseñanza coherente y de calidad. La evaluación es, por tanto, un proceso que ha de contestar a tres preguntas fundamentales: el qué, el cómo y el cuándo llevarla a cabo.

En cuanto al qué evaluar viene ya definido por los criterios de evaluación anteriormente citados y que determinan si el alumnado ha alcanzado las competencias específicas de la materia. Respecto a cómo evaluar se proponen diversos sistemas de evaluación en función de los agentes educativos que intervienen en el proceso:

Heteroevaluación: en este caso la evaluación la realiza una persona distinta a la evaluada, es decir, el docente.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 24 de 29	

Coevaluación: cuando la evaluación la realiza el grupo. Puede ser el grupo-clase o el grupo de trabajo de cada proyecto. Muy conveniente realizarla al final de cada propuesta, ejercicio o proyecto, procurando la máxima participación del grupo y promoviendo el uso de la terminología específica de la materia, a fin de destacar pautas que podrán usarse de forma consciente en futuros trabajos.

Autoevaluación: cuando es el propio alumno o alumna el que se evalúa así mismo. En este caso se trata de ser autocrítico, valorando los logros alcanzados en función del nivel del que se parte, y también aprender de los errores buscando en ellos posibilidades expresivas novedosas.

Para que la evaluación pueda ser entendida como tal debe ser continua, es decir, debe realizarse en diversos momentos del proceso. De esta manera respondemos a la cuestión de cuándo evaluar. Así, se realizan evaluaciones antes del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que se denomina evaluación inicial, con una función de diagnóstico. Durante el proceso, la denominada evaluación procesal que tiene una función motivadora. Y al final del proceso, se trata de la evaluación final con la que se realiza una función de control.

Es conveniente que los trabajos sean analizados y comentados personalmente con los autores, de la manera más inmediata posible a su realización, haciéndoles ver los logros conseguidos, en función de las metas propuestas y el punto de partida de sus conocimientos. Este proceso de reflexión sobre la acción garantiza, que se elaboren también procesos intelectuales, reflexionando sobre la práctica, ejecución o resultado material.

Por consiguiente, deberemos mantener una actitud expectante que nos lleve a observar y controlar el trabajo diario, haciendo anotaciones, observaciones y recogiendo datos al respecto. Todo ello ha de ser completado con un cambio de impresiones con el propio alumno y la clase, donde se evalúe el rendimiento personal y colectivo.

Instrumentos de evaluación.

- Control de asistencia a clase, así como de participación, atención y actividad en clase.
- Análisis y valoración de los ejercicios realizados, desarrollo completo y adecuación de los mismos a los temas propuestos en cada trimestre. Se valorarán todos los trabajos realizados, tanto pruebas y bocetos como trabajos definitivos.
- Presentación de manera adecuada según las normas e indicaciones expuestas en clase.
- Elaboración de trabajos escritos sobre temas de diseño, buscando información en diferentes fuentes, entre ellas Internet, y redactando después un texto claro y bien argumentado.
- Pruebas escritas para comprobar el vocabulario específico y los conceptos teóricos adquiridos.
- Participación en actividades programadas dentro y fuera del centro: concursos, exposiciones, efemérides y otras.

Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas, así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades creativas y funcionales.

Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- ¿Se ha mantenido la propuesta de diseño?
- ¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- ¿El resultado es original?
- ¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 25 de 29	

- ¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- ¿Es capaz de transmitir, argumentar y defender aquello que se ha propuesto?

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Aquellos alumnos que tengan que presentarse a la evaluación extraordinaria se les informará de:

1. Contenidos a evaluar. (Ver las unidades didácticas programadas: Temas de diseño y temas de Historia del diseño).
2. Procedimientos de recuperación. Consistirán en la presentación de los proyectos y trabajos suspendidos o no entregados y también se les realizará una prueba escrita (prueba teórica y prueba práctica) para evaluar contenidos conceptuales y procedimentales, donde el alumno tendrá que demostrar que supera los objetivos mínimos exigidos. No entregar los proyectos solicitados por parte del profesor conllevará la no superación de la asignatura, no pudiéndose presentarse a la prueba escrita.

Tipo de prueba: 90 minutos. Examen objetivo teórico-práctico, que sirva para evaluar conocimientos básicos, tanto procedimentales como conceptuales.

Criterios generales de evaluación y calificación para la prueba extraordinaria:

Se evaluará y calificará especialmente la asimilación de conceptos básicos y fundamentales que afecten a todas las unidades.

Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades creativas y funcionales.

Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- ¿Se ha mantenido la propuesta de diseño?
- ¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- ¿El resultado es original?
- ¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?
- ¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- ¿Es capaz de transmitir, argumentar y defender aquello que se ha propuesto?

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

A los alumnos con asignaturas pendientes se les convocará a una reunión, a principio de curso, donde se les informará de:

Los contenidos a evaluar. (Ver las unidades didácticas programadas: Temas de diseño y temas de Historia del diseño).

Los Procedimientos de recuperación. Consistirán en la presentación de proyectos y trabajos y una prueba escrita (prueba teórica y prueba práctica) para evaluar contenidos conceptuales y procedimentales, donde el alumno tendrá que demostrar que supera los objetivos mínimos exigidos. No entregar los proyectos solicitados por parte del profesor conllevará la no superación de la asignatura, no pudiéndose presentarse a la prueba escrita.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 26 de 29	

Tipo de prueba: un examen teórico y otro examen práctico, que servirá para evaluar conocimientos básicos, tanto procedimentales como conceptuales.

Criterios generales de evaluación y calificación para la asignatura pendiente:

Se evaluará y calificará especialmente la asimilación de conceptos básicos y fundamentales que afecten a todas las unidades.

Afectará de forma notable a la calificación el gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de las diferentes representaciones gráficas y plásticas así como la búsqueda de soluciones originales y la disposición por explorar las propias posibilidades creativas y funcionales.

Para la prueba práctica específica, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- ¿Se ha mantenido la propuesta de diseño?
- ¿Se ha dado solución a los problemas planteados?
- ¿El resultado es original?
- ¿Se han utilizado correctamente los instrumentos y materiales de trabajo?
- ¿Se han utilizado apropiadamente las técnicas utilizadas?
- ¿Es capaz de transmitir, argumentar y defender aquello que se ha propuesto?

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los criterios de calificación de la materia serán el resultado de los dos apartados que se indican a continuación con la valoración proporcional siguiente:

Para la nota final de cada evaluación:

-Se considerará un 50% de la nota la realización y entrega, dentro del plazo previsto, de todos los trabajos y proyectos planteados, realizados con un mínimo de corrección, teniendo en cuenta los objetivos programados.

-Se considerará 50% de la nota la calificación obtenida en las pruebas objetivas (exámenes), que versará sobre los contenidos impartidos en cada evaluación.

Para mediar la parte de trabajos y proyectos se deberán haber aprobado cada uno de los trabajos planteados.

Para poder aprobar la asignatura, será obligatorio presentar todos los trabajos pedidos por el profesor, y su entrega se efectuará en la fecha señalada. Aquellas personas que, sin causa justificada, entreguen los trabajos después del día citado, solo podrán obtener una calificación máxima de suficiente.

Para que la nota de exámenes pueda mediar con la nota de proyectos, la calificación obtenida, deberá demostrar haber alcanzado un mínimo de los contenidos de dicho examen.

La actitud del alumno, interés, participación y asistencia a clase se tendrá en cuenta en la nota de cada trimestre.

Calificación de los proyectos de diseño*:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica (3 puntos).
- La adecuación a la función propuesta (2 puntos).

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___-___	Edición: 01	Fecha:10-10-2024	Página 27 de 29	

- La calidad técnica del proceso de Diseño: bocetos, dibujo y representación, color, y Arte final (3 puntos).
- Memoria del proyecto. Exposición correcta de los conceptos argumentados (2 puntos).

*Esta puntuación es orientativa, puede variar dependiendo de la naturaleza de cada proyecto.

La nota final del curso será el 90% de la nota media de las tres evaluaciones.

El 10% restante corresponderá a la nota del examen global que se realizará a final de curso. El examen global será un examen tipo EVAU.

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Atención a las diferencias individuales:

Al diseñar las diferentes actividades se dejará el suficiente margen de acción y de elección para que cada alumno o cada alumna puedan expresarse de forma personal dentro de un marco conceptual y procedimental bien definido. Esto requerirá una gran atención al proceso individual que garantice que en su trayectoria de aprendizaje cada alumno o cada alumna alcanzan las competencias específicas establecidas. El conocimiento del alumnado a nivel individual permitirá acercar o adaptar los contenidos de la materia a las capacidades de cada uno evitando el desinterés, la falta de motivación o el fracaso al emprender tareas o proyectos fuera del alcance de sus posibilidades.

Las motivaciones, intereses y actitudes son diferentes en cada alumno o en cada alumna, por ello la tipología de las respuestas a los problemas formales, expresivos y de comunicación será muy variada, y esta diversidad ha de ser aceptada, valorada y respetada como algo positivo y enriquecedor para el grupo y para el alumnado, así como para el conjunto del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se realizarán adaptaciones curriculares no significativas para aquellos alumnos que así lo necesiten.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE.

En el proyecto educativo de nuestro centro se contempla el fomento a la lectura, este se lleva a cabo desde todos los departamentos didácticos. Por ello, el fomento de la lectura entre el alumnado se va a realizar a través de lecturas relacionadas con el diseño.

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS.

TRANSVERSALES DEL PCE.

En esta área se fomentará la introducción transversal de contenidos que nuestra sociedad demanda tales como la educación para la tolerancia y la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural y la educación medioambiental. Las lecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se buscará especialmente rescatar del pasado a mujeres con relevancia histórica que son desconocidas, partiendo de la necesidad de crear desde la escuela una dinámica correctora de las discriminaciones.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha:10-10-2024	Página 28 de 29	

Se incorporará igualmente elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades. Se fomentarán actividades que permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se incentivará igualmente que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverá igualmente el desarrollo de una educación para el consumo y en todos los temas se buscarán las relaciones del pasado con los objetivos de la agenda 2030.

La educación intercultural es muy importante en nuestros días, dada la globalización del mundo actual, se promoverán actitudes de respeto y de conservación hacia todo el patrimonio histórico y cultural.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE.

Igualmente se concederá un papel central al desarrollo de la competencia digital». Se integrará la tecnología desde una comprensión global por su impacto social, sus implicaciones éticas y en general por su importancia en la nueva realidad. El objetivo es «modernizar» y «ampliar» el enfoque de la competencia digital, tal y como establecen las «recomendaciones europeas».

Se integrará la tecnología desde una comprensión global por su impacto social, sus implicaciones éticas y en general por su importancia en la nueva realidad

En esta asignatura se promoverá:

- La garantía de los derechos digitales y la utilización de las nuevas tecnologías como una herramienta más del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- El uso seguro de los medios digitales y la enseñanza de los riesgos de una adecuada utilización.
- La utilización de dispositivos y recursos digitales de una forma segura, responsable, saludable, sostenible, crítica y eficiente. La asignatura se desarrolla en la plataforma AEDUCAR. En esta plataforma tienen todos los contenidos orientados a la consecución de los saberes básicos. Igualmente, de fomentar el desarrollo de medios digitales para la creación y presentación de trabajos personales y de equipo. Es preciso que el alumno maneje una variedad de herramientas digitales para poder satisfacer sus necesidades de conocimiento y comprensión del mundo actual.
- La utilización del ordenador para potenciar la creatividad, el afán de aprender, la autonomía y el espíritu crítico del alumnado.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

Los procedimientos establecidos para informar a los alumnos de los objetivos, de los contenidos, de los criterios de evaluación y calificación, de los mínimos exigibles para obtener una calificación positiva, de los procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje y de los mecanismos de recuperación son los siguientes:

- La entrega en papel y explicación clara y detallada que cada profesor ofrece a sus alumnos durante las primeras sesiones de clase del curso escolar de lo establecido en la Programación en relación a los elementos mencionados.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	DISEÑO			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- __ - __	Edición: 01	Fecha:10-10-2024	Página 29 de 29	

- La constante referencia al inicio de cada unidad de los objetivos que deberían alcanzarse y de los contenidos a desarrollar.
- La exposición pública de la programación en la página web del centro.

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia o que supongan una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y de los resultados obtenidos.

Estos cambios quedarán reflejados, si los hubiera, en la memoria final de la materia.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- Charlas informativas que pueden ir surgiendo a lo largo del curso, que sean de interés para el área.
- Visitas a las exposiciones que se realizan en Alcañiz que sean de interés para el bachillerato artístico en general y en particular, para la asignatura de diseño. Las visitas a exposiciones relacionadas con el diseño (de modo general) quedan sujetas a las que las salas de nuestro entorno tengan programadas en el transcurrir del curso académico. Entendiendo prioritarias aquellas exposiciones en que un destacado centro de producción industrial muestre el proceso de fabricación y/o diseño de los objetos. No es probable que, en nuestro entorno más cercano, se programen exposiciones específicamente sobre el mundo del diseño en general. No obstante, es posible que se programe alguna sobre campos específicos del diseño como la moda, el cartelismo, urbanismo, etc.
- Opción de traer a clase profesionales conectados con los saberes del área.
- Viajes culturales que tengan que ver con nuestras materias.
- Participación en distintos premios y concursos vinculados a nuestras áreas.