



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
BACHILLERATO LOMCE. CURSO 2017/ 2018

CURSO: 2º

ASIGNATURA: DISEÑO; MATERIA ESPECÍFICA DE MODALIDAD DE BACHILLERATO

DEPARTAMENTO: Modalidad

PROFESOR/A: E.J. Salinero y Jaime Bueso Navas parejo

1. INTRODUCCIÓN. Sobre las características de la materia.

1.1 Características de la materia

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas, y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de ideación y aprender a proyectar, para la producción de objetos ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno, y por tanto el conjunto de conexiones que un objeto establece con muy distintas esferas es extensísimo. Por ello el diseñador ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del hombre con su entorno, donde éste se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno. El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado, para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño promueven, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza y fomentan, una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuyendo a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico. La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida a cerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. Por otra parte, el desarrollo y la adquisición de competencias constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante, su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial. El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolla. El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas. El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño. Tanto el cuarto como el quinto bloques pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

2. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

<i>Distribución temporal</i>	Contenidos	Observaciones
TRIMESTRE 1	1. Tema 1- El diseño y su contexto Contenidos:	Bloque I- (<i>Evolución histórica y ámbitos del diseño</i>). Contempla la evolución histórica en los principales

	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de diseño. - Diseño y arte - Historia del diseño: - Funciones del diseño.. - Principales campos de aplicación del diseño - Diseño publicitario y hábitos de consumo. - Diseños sostenibles - El proceso en el diseño - Diseño de embalaje* <p>Tema 2- El diseño y su configuración</p> <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría de la percepción. - Elementos básicos del lenguaje visual - Aplicación al diseño. Lenguaje visual - Estructura y composición. - Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño - Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática para qué sirve, simbólica semiótica y estética del diseño. <p>Diseño de indumentaria. *</p>	<p>ámbitos del diseño y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolla</p> <p>*Pese a pertenecer al bloque 4 se incluye vinculado a los contenidos del tema; historia, consumo, proceso de diseño...</p> <p>Bloque II- (<i>Elementos de la configuración formal</i>) Está dedicado al análisis y el estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios, en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas</p> <p>*Pertenece al bloque 5; se incluye en la aplicación de diseño textil utilizando como soporte para la aplicación de composiciones reticulares, adecuación de la forma</p>
<p>TRIMESTRE 2</p>	<p>Tema 3- Metodología del diseño.</p> <p>Diseño gráfico y configuración visual</p> <p>1- Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la teoría de diseño. - El proceso de diseño: diseño y creatividad Fases del proceso de diseño : Planteamiento Investigación y documentación Proceso creativo Propuestas de materiales Elaboración y presentación <p>2- Diseño Gráfico:</p>	<p>En este tema se dan dos bloques de contenidos;</p> <p>Bloque III - <i>Teoría y metodología del diseño</i>) Insiste en la importancia de la metodología proyectual como una apreciada y necesaria herramienta que oriente la creatividad y la imaginación hacia la eficaz resolución de problemas de diseño.</p> <p>Bloque IV; (Diseño Gráfico) Son un acercamiento al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Las funciones comunicativas del diseño gráfico - Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. - Diseño gráfico y señalización. - Señalética: - La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. - Diseño publicitario: <p>Software de Ilustración y diseño.</p>	de la comunicación gráfica.
TRIMESTRE 3	<p>1. Tema 4- Diseño en el espacio y de productos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de diseño de objetos - El diseño del espacio habitable - Organización del espacio <p>Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores</p> <p>2.</p>	Bloque V (<i>Diseño de producto y del espacio</i>) son un acercamiento al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos del diseño de objetos y del diseño de espacios

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CORRESPONDIENTES ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1- Evolución histórica y ámbitos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)

<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño: Definición, orígenes, tendencias, funciones y campos de aplicación. • Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. • Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño. • Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo. • Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. • Diseño sostenible: ecología y medio ambiente. 	<p>6. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</p>	<p>6.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño (a, e, g,)</p> <p>6.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen. (a, d, e, g)</p> <p>6.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia. (a, d, e, g)</p>
	<p>7. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</p>	<p>7.1. Comprende, valora y explica argumentalmente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo. (a, d, e, g)</p>

BLOQUE 2- Elementos de configuración formal

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. <i>(Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación. • Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño 	8. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	8.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano. (a,e,g)
	9. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. ...	9.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.(b,d,f)
		4.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos (a, c,d,g)
	5. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	5.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. (c,f,g)
		5.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño. (c,d,g)
	6. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	6.1. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados. (a,b, c, f, g)
		6.2. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales (b, c, f, g)

BLOQUE 3- Teoría y metodología del diseño

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto. • El proceso en el diseño: diseño y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> Fases del proceso de diseño. - Planteamiento: necesidades y objetivos. - Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. - Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. - Propuesta de materiales - Elaboración y presentación. 	7. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	7.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica. (d,f)
	8. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	8.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas. (a, d, f,g)
	9. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	9.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. (a,b,d)
		9.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas. (b,d,f)
	9.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra. (b,f)	
10. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	10.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo. (b,f,g)	
10.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos. (b,)		

	11. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	11.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica. (a,b,c,d)
		11.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.(e,g)

BLOQUE 4- Diseño Gráfico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
<ul style="list-style-type: none"> Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos de lenguaje publicitario. Diseño de embalaje.* Diseño web. Software de diseño. 	12. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	12.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. (b,c,f)
		12.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.(a,b,e,g)
	13. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición	13.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. (a, c,b)
		13.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición
14. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y	14.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	

	materiales adecuados para su materialización.	14.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
	15. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.	15.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
	16. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	16.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico (d)

BLOQUE 5- Diseño de producto y de espacio		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias. (Indicar entre paréntesis la competencia relacionada)
<ul style="list-style-type: none"> Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos y de interiores. Diseño de indumentaria.* Envase y embalaje. El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales. Distribución y circulación. Iluminación. 	17. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.	17.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
		17.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas
	18. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	18.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
		18.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

		18.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
		18.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
		18.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.
	19. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	19.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
	20. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.	20.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
		20.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

4. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO.

4.1. Estrategias para la Evaluación.

La evaluación en el bachillerato tiene como finalidad conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en los objetivos de cada una de las materias que constituyen el currículo de estas enseñanzas y su madurez en relación con los objetivos del bachillerato, de modo que a su término se pueda incorporar a la vida laboral o proseguir otros estudios con garantía de éxito.

Los criterios de evaluación junto con los estándares de aprendizaje de la materia serán, por lo tanto, el referente fundamental para valorar tanto el grado de consecución de los objetivos de la materia como la adquisición de las competencias.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo (objetivos, contenidos, métodos pedagógicos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje)

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial, el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo, y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario.

Se incluirán en cada evaluación estrategias que permitan al alumnado evaluar su propio aprendizaje, así como la coevaluación.

4.2. Instrumentos para la Evaluación.

La evaluación de la materia de Diseño debe estar centrada fundamentalmente en los contenidos procedimentales.

Se trata de comprobar, a través de los criterios de evaluación que aparecen en el Diseño Curricular, el grado de desarrollo de capacidades que se contemplaban como metas en los objetivos de la materia

La evaluación será continua, contribuyendo con ello a la formación completa, al concluir el curso de los contenidos de la materia.

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura se valorarán los estándares de aprendizaje mediante los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas: mínimo una porevaluación
- Lecturadeartículos,búsquedadeinformaciónsobreconceptosdadosoquesirvancomoampliacióndelosmismos,asimilacióndevisiónadode documentales yproyecciones
- Ejerciciosprácticos:Concadaunidad,serealizaráalmenosunapropuestaparalarealizacióndeunproyectoindividualocolectivorelacionadoconlos contenidos

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Se utilizarán los siguientes criterios de calificación:

La calificación correspondiente a la parte teórica (prueba escrita y ejercicios teóricos) supondrá el **40% de la calificación**. Para poder superar la evaluación, la puntuación obtenida en la prueba escrita de evaluación debe ser 5.

La falta de asistencia a la realización de esta prueba objetiva escrita implicará una nota negativa (0) en el Bloque de Contenidos del que sea objeto la prueba.

Sólo se podrá realizarla en otro día, si el alumno aporta una justificación médica expedida por un facultativo, en la que conste el día y la hora de dicha justificación y coincidan con el día y la hora en la que estaba establecida la realización de la prueba objetiva escrita.

La calificación correspondiente a los ejercicios prácticos supondrá el **60% de la calificación**. Deberán presentarse con puntualidad según la fecha acordada. Se deberán entregar todos los trabajos propuestos y obtener un 5 en esta apartado para hacer media con la nota citada en el apartado anterior.

Las pruebas se elaboran teniendo en cuenta los múltiples elementos que conforman el currículo de esta materia: contenidos, destreza, sentido artístico, actitud, etc., sin perder el norte de la evaluación continua.

El alumno conocerá desde el comienzo, los objetivos a conseguir antes de cada ejercicio. Los ejercicios propuestos abarcarán contenidos conceptuales de varias Unidades Didácticas.

Los ejercicios se evaluarán según:

- *Contenidos teóricos, su comprensión y la utilización de los mismos. Diferenciando los elementos gráficos fundamentales del diseño bidimensional, intentando que el alumno sepa darles función comunicativa.*

Habilidad y destreza de la técnica utilizada.

- *Comprensión de las funciones del color y su empleo en el diseño.*

- *Conocimiento y manejo de los diferentes recursos para la simulación, representación y traducción de las dos y las tres dimensiones dentro del proceso de proyectación. Sistema de representación.*

- *Conocimiento y manejo discriminando tipografías como herramientas fundamentales e indispensables del diseño.*

- *Que el alumno aplique un método de trabajo, con carácter general que pueda servir de válido para cualquier actividad proyectual dentro del campo del diseño.*

- *Creatividad e interpretación de los temas propuestos.*

- *Presentación y organización del trabajo. Seguimiento de las fases propuestas o indicadas en cada EJERCICIO.*

- *Contenido estético.*

- *Actitud y grado de interés del alumno.*

Se realizarán tres evaluaciones, valorándose en cada una de ellas los siguientes aspectos en la siguiente proporción:

NOTA N.º 1: Proyectos de trabajo y Actividades (láminas de trabajo, maquetas...) con un valor del 60% . Aquellos proyectos o actividades no entregados tendrán una calificación de 0 puntos.

NOTA N.º 2: Controles de asimilación de conceptos, se realizarán los que se estimen oportunos con el fin de no acumular exceso de materia (se realizará una recuperación por evaluación, y una final con el total de la materia pendiente). Valorados con un 40%

La nota resultante de cada evaluación será la suma de la media de Nota N.º1 más la media de la nota N.º2, resultando así la nota media ponderada.

Se considerará superada una evaluación, cuando la nota resultante sea igual o mayor que **cinco**.

Para poder obtener en la evaluación y en la nota final de junio, una nota igual o superior a cinco, deben haberse aprobado todos los ejercicios prácticos propuestos en las unidades temáticas.

• **Actividades de Recuperación. (Pendientes, Repaso y Profundización)**

Las recuperaciones, estarán temporalizadas de manera que el alumno pueda desarrollar el trabajo de los siguientes bloques temáticos.

Si el alumno no superara con una calificación de 5 o superior en un trimestre, al inicio del siguiente se ofrecerá la recuperación de los contenidos no superados y de los objetivos no cumplidos. Será mediante la realización de aquellos ejercicios o pruebas teóricas que por su contenido sean considerados en sí mismos como suficientes para que el alumno consiga la superación de los objetivos que fueran propios de unidades didácticas anteriores.

Igualmente habrá prueba de recuperación del 3º trimestre antes de la evaluación final.

Se valorarán con un 40 % la nota de la prueba escrita y un 60% la ejecución de las actividades o trabajos no realizados/ suspensos. Será imprescindible la entrega de todos los trabajos/ejercicios planteados para poder recuperar el trimestre. La no entrega se calificará con una nota de 0 puntos.

Prueba de Septiembre:

La realización de ejercicios prácticos relacionados con los contenidos en los que el alumno/a ha demostrado insuficiencia, o no se hayan entregado (en el curso) o aquellas actividades que el profesor considere adecuados con el objetivo de que los alumnos asimilen y comprendan los objetivos didácticos marcados en la programación. Los citados ejercicios deberán presentarse en el día fijado de la prueba informándose mediante el tablón de anuncios o en la web del centro...

La parte de conceptos consistirá en la realización de una prueba escrita en la que se contemplen los contenidos en los que el alumno haya demostrado insuficiencia. Los criterios de calificación serán los mismos citados en los apartados anteriores.

6. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS. Materiales y Recursos

6.1 Orientaciones / Principios metodológicos.

Orientaciones metodológicas y didácticas

La enseñanza de la materia de Diseño debe ser teórico-práctica, creativa, significativa, activa y participativa.

Debe concretarse en el estudio y realización de proyectos sencillos de diseño en los ámbitos del diseño gráfico, de productos y de interiores; poner en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas; transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados; adecuar los contenidos y los supuestos prácticos a las experiencias, conocimientos previos, valores y referentes socioculturales de los alumnos; apoyarse en la experimentación directa de los conceptos aprendidos, aplicándolos a la realización de obras concretas; y fomentar procesos personales y grupales que procuren la integración y el intercambio de opiniones.

El aprendizaje activo se apoya en la utilización de diferentes estrategias metodológicas, como la priorización de la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, contextualización de los aprendizajes, alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje teniendo en cuenta las motivaciones y los intereses del alumnado; promoción del uso de fuentes de información diversas, orientación de la atención de los alumnos antes, durante y después de la tarea, y fomento del conocimiento que tiene el alumno sobre su propio aprendizaje.

6.2 Orientaciones Didácticas. Materiales Curriculares y Recursos Didácticos.

Medios gráficos: Fotografías, fotocopias, y diapositivas, etc. Material didáctico; Temas impresos, enlaces web...

Recursos instrumentales:

Para el dibujo (lápiz, carbones, pinturas de lápiz, pasteles, ceras, rotuladores, tinta...) Para la pintura (técnicas al agua y mixtas del color) Collages, ensambles y construcciones y maquetas.

Materiales específicos y concretos para llevar a cabo proyectos volumétricos según la Unidad Didáctica.

6.3 Orientaciones Organizativas.

La materia se imparte en 4 períodos lectivos semanales divididos este curso en 2 horas los lunes y 2 horas los viernes.

Para el curso actual se cuenta con dos aulas (por el desdoble y dos profesores diferentes). Dibujo técnico y diseño de interiores. Esta última, cuenta con ordenadores, cañón proyector y mesas de proyectos.

Se esta forma se podrán trabajar proyectos sobre el plano, así como apoyo teórico de cada una de las diferentes Unidades Didácticas.

La coordinación y comunicación entre profesores es continua y fluida. Esto permite la realización de proyectos consensuados, intercambio de experiencias y de material que enriquece el desarrollo de la asignatura.

7. PLAN DE ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES Y COMPLEMENTARIAS .

Se entiende en este apartado que las visitas a exposiciones relacionadas con el diseño (de modo general) quedan sujetas a las que las salas de nuestro entorno tengan programas 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.

Además, se establece la posibilidad de colaborar con otras instituciones o actividades planteadas desde el centro que tengan cierta vinculación con los contenidos de la materia.

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia, reflejándose tales cambios si los hubiera, en la memoria final de la materia.