

# **DISEÑO**

## **Curso 2022/23**

2º de Bachillerato de Artes

IES Manuel Gutiérrez Aragón - Viérnoles

### **Profesor:**

Pedro Cayón Trueba

### **Índice**

A) Contribución de la materia al desarrollo de las competencias.....	3
B) Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y distribución temporal.....	6
C) Métodos pedagógicos y didácticos.....	24
D) Materiales y recursos didácticos.....	25
E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación.....	25
F) Medidas de refuerzo y recuperación.....	27
G) Medidas de atención a la diversidad.....	27
H) Elementos transversales y objetivos coeducativos.....	27
I) Actividades complementarias y extraescolares.....	29
J) Materias pendientes.....	29
K) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente.....	29
L) Indicadores de logro.....	30
M) Desdoble de la materia.....	32

## INTRODUCCIÓN

El diseño en la actualidad se ha convertido en un elemento de gran importancia en todo tipo de producciones y constituye uno de los motores de la economía industrial y cultural, pues se aplica en todos los ámbitos de la actividad humana. Por este motivo la función del diseño consiste en dar respuestas funcionales, estéticas y creativas a los productos, pero también debe establecer una relación del hombre con su entorno a través del objeto diseñado, por lo que debemos tener presente su accesibilidad, su aspecto amigable y por supuesto su utilidad flexible para que pueda adaptarse a la sociedad dinámica actual. Por todo ello el diseño ha de atender a su aspecto material, a los avances tecnológicos y sociales, a la funcionalidad que se demanda en cada momento; pero también a su aspecto estético, ya que los objetos de diseño funcionan como elementos simbólicos y comunicacionales en la sociedad contemporánea. Un buen diseño debe, por tanto, tener una utilidad cómoda, ser eficaz e intuitivo y que nos facilite la comprensión rápida y certera de los mensajes de nuestro entorno.

Se ha pensado en el diseño como en algo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso. Asume la obligación de proyectar un quehacer colectivo, hay que entenderla ligada a la producción industrial y a la evolución de nuestra sociedad. El diseño no sólo es adorno, la silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y da un confort adecuado a quién se sienta en ella, es segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada y, desde luego, debe cumplir una función específica, sea para trabajar, para descansar, etc.

El diseño es, pues, un proceso de creación visual con un propósito, que ha ido construyendo un mundo de productos, mensajes y ambientes que, desde su especificidad y desde su morfología, nos remiten a planteamientos ideológicos, utópicos, éticos y políticos.

En esta programación trataremos de llevar estas ideas a la práctica docente.

### **A) Contribución de la materia al desarrollo de las competencias:**

La materia de Diseño contribuye a la adquisición de las competencias clave, por su carácter teórico-práctico e integrador, integrando la búsqueda personal expresiva en el proceso creativo en la realización de proyectos que contemplan la planificación, supervisión y evaluación del resultado.

Desde el Diseño se contribuye al desarrollo de la competencia **Comunicación lingüística** ya que muchos campos del diseño integran múltiples lenguajes, entre los que debemos destacar el oral y el escrito, por lo que para generar muchos de los diseños actuales debemos hacer un uso apropiado del lenguaje oral y escrito, para de este modo crear mensajes o para comprender los existentes, lo que exige un conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, de las convenciones sociales del lenguaje, de sus valores y aspectos culturales y de su versatilidad en función del contexto y la intención comunicativa. Esta es la razón por la que la competencia lingüística será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto de los términos específicos de la asignatura, así como en la forma adecuada de expresar ideas, sentimientos, emociones, siempre desde la interacción de los diferentes lenguajes que intervienen en el campo del diseño

Otra competencia que se desarrolla eficazmente la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**. La competencia matemática la desarrollará con el uso del lenguaje simbólico, profundización en los aspectos espaciales mediante la geometría y representación objetiva de las formas, la visión razonada y capacidad crítica al afrontar los trabajos o proyectos. Pero además, la resolución de problemas técnicos que precisa la materia, conlleva la utilización de herramientas y procesos de carácter científico-técnico que le permitan dar respuestas eficaces y viables, por lo que el alumno deberá utilizar de manera regular procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis o la reflexión posterior, a la hora de trabajar dentro de Diseño.

La **competencia digital** es desarrollada a través del uso de las TIC como medio de búsqueda y ampliación de la información y con el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, ofreciendo soportes y herramienta que facilitan los procesos creativos de una forma más actual. La creación de nuevas imágenes o su manipulación, la elabora

proyectos, presentación, buscar información y almacenamiento, son procesos que en la actualidad se realizan haciendo uso de las TIC de una manera eficaz y generalizada, por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la actividad del diseño se hace ya imprescindible, contribuyendo por tanto la materia de manera importante a esta competencia clave.

Por esta razón desde la materia de Diseño se contribuye a la competencia **Aprender a aprender**, pues favorece en el alumno una mayor la gestión de sus propias capacidades y conocimientos gracias al desarrollo de proyectos en los que el alumnado se enfrenta a la toma de decisiones, a la búsqueda de recursos, a la reflexión sobre la toma de decisiones y procesos convenientes, así como a realizar análisis críticos de los resultados conseguidos.

También favorece procesos experimentales en los que el alumno se inicia en el campo de la investigación reflexiva, por lo que estos procesos le permiten complementar otras áreas de conocimiento. También facilita el aprendizaje de las experiencias ajenas, al trabajar en proyectos en equipo.

Tampoco debemos olvidar la contribución que la materia hace a **Las competencias sociales y cívicas** al acercar al alumno al mundo del diseño desde su realización y el estudio de los diferentes estilos y épocas, remarcando la importancia del diseño como reflejo de la sociedad, por lo que además fomenta en el alumno una mirada sobre las realidades históricas que enriquecen su identidades individuales y colectivas. También favorece una actitud de mayor respeto y tolerancia al trabajarse la materia a través de los proyectos que requieren la colaboración colectiva. Por lo que el respeto, la aceptación de las producciones ajenas, la valoración de las diferentes manifestaciones del diseño en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que han de desarrollarse dentro de esta materia.

Del mismo modo la materia de Diseño contribuye de manera notable a desarrollar la competencia **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**. Ya que el proceso que va desde la exploración inicial hasta el producto final requiere una planificación previa y demanda un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados. Así mismo, los procesos de trabajo exigen la elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr y la revisión constante de lo

que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso. Todo lo cual nos obliga al alumno a trabajar con autonomía e iniciativas personal al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, originales e innovadoras, lo que además potencia la capacidad para percibir, memorizar, imaginar, analizar posibilidades y limitaciones, crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

Por último destacar que **La competencia en conciencia y expresiones culturales** se desarrollará a partir del estudio de la historia y evolución del diseño, los tipos y campos de aplicación a lo largo de la historia y las diferentes corrientes que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la Historia del diseño. Por lo que desde la materia el alumnado se socializa y construye su identidad a partir del conocimiento de los productos del diseño que les rodean: moda, cine, música, estéticas corporales... Tomando el alumno conciencia de las posibilidades que ofrece el diseño para contribuir a comprender y a transformar la sociedad y la cultura actual.

El desarrollo de esta materia a de contribuir a que las alumnas y alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Resolver propuestas elementales de diseño en las que los aspectos funcionales estén bien definidos.
2. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
3. Valorar los aspectos estéticos en el diseño como un componente comunicativo subordinado a la finalidad principal del producto.
4. Elegir los medios de expresión y de representación más adecuados para cada propuesta, utilizando los procedimientos y técnicas con un nivel suficiente de destreza.
5. Comprender el papel que el diseño tiene en la cultura contemporánea como referente de las corrientes estéticas más relevantes.
6. Adquirir hábitos de trabajo e investigación esforzándose por superar los resultados de sus propios trabajos de manera constante.
7. Reconocer y aceptar el papel que el diseño íntegro puede corresponder a cada una de las variantes que los componen.
8. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

9. Valorar y respetar el trabajo de los demás cooperando en la realización de trabajos en equipo.
10. Iniciarse en la realización de modelos y prototipos estableciendo el vínculo entre la representación abstracta de la idea y su realidad espacial.
11. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

**B) Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y distribución temporal:**

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 desarrolle.

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 bloque** 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.

A continuación, se presentan los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la materia, divididos en los cinco bloques según el Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

**Diseño. 2º Bachillerato.**

<b>Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño</b>		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje

<p>- Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.</p> <p>-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.</p> <p>-Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño.</p>	<p><i>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.</i></p> <p>Este criterio valora si el alumno es capaz de conocer, clasificar y describir oralmente y por escrito y usando correctamente la terminología específica, las tendencias estilísticas más destacables del diseño a lo largo de la historia, estableciendo las relaciones de semejanza que mantiene con la creación artística, así</p>	<p>1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</p>
		<p>1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</p>

	<p>como ser capaz de valorar las repercusiones más relevantes que el diseño mismo ha tenido en los diferentes campos de la actividad humana.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.</p>	<p>1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</p>
<p>-Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.</p>	<p><i>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</i></p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para comprender y valorar la importancia del diseño como transmisor transversal de valores sociales, tanto en los hábitos de vida, como el campo de la ética, y en la estética. Destacando especialmente los hábitos de vida saludable, la importancia de las modas en la imposición de cánones estéticos, de</p>	<p>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>



	roles sociales y la concienciación social y medioambiental.  5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	
--	---	--

Bloque 2. Elementos de configuración formal		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
- Teoría de la percepción aplicada al diseño. -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	<i>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</i>  El criterio detecta si el alumno es capaz de reconocer y diferenciar los elementos del lenguaje visual y su modo de aplicación en los productos del diseño y en su entorno espacial próximo.  2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
	<i>2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y</i>	2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

	<p><i>aplicación de los fundamentos compositivos.</i></p> <p>El criterio evalúa la capacidad del alumno para reconocer y aplicar los fundamentos del lenguaje visual en las creaciones gráficas propias y ajenas, teniendo presente su aspecto funcional, estético y su carácter simbólico.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.</p>
	<p><i>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.</i></p> <p>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de introducir o considerar en sus creaciones gráficas los principios de la percepción visual de manera razonada, y siempre que contribuyan a un mayor grado comunicacional y expresivo.</p>	<p>3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.</p>
		<p>3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.</p>

	<p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>
	<p><i>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</i></p> <p>El criterio permite demostrar la capacidad del alumno manipular un diseño dado, desde los aspectos formales, hasta alcanzar nuevas soluciones expresivas y comunicativas. Mide por tanto la capacidad de analizar, descomponer y recomponer con originalidad un diseño prefijado.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y la reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.</p>

<b>Bloque 3. Teoría y metodología del diseño</b>		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>-Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño y creatividad.</p> <p>-Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición</p>	<p><i>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación</i></p>	<p>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p>

<p>de teoría, metodología, investigación y proyecto.</p> <p>-Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas.</p> <p>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto.</p> <p>-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos.</p>	<p><i>acertados del proyecto de diseño.</i></p> <p>El criterio nos permite acreditar que el alumno conoce y valora la importancia de los métodos y planificaciones del diseño y como estos son decisivas a la hora de enfrentarse con éxito tanto a la creación de un diseño, como a su posterior desarrollo y puesta en conocimiento del mismo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	
<p>-Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</p>	<p><i>2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</i></p> <p>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de diseñar un plan básico para la elaboración de un diseño sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos elementales y a partir de una metodología y planificación general. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p>	<p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p>

	<p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	
	<p><i>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</i></p> <p>El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño de complejidad media, haciendo un análisis y una planificación detallada y utilizando un método eficaz para conseguir soluciones creativas y realizables. Así como si es capaz de ordenar su fabricación literal y gráficamente.</p> <p>2 º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p>
		<p>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.</p>
		<p>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p>

	<p><i>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</i></p> <p>Con este criterio se gradúa si el alumno es capaz de dar diferentes soluciones factibles desde el trabajo en equipo, partiendo de un diseño ya existente, así como si es capaz de ordenar su producción o reproducción literal y gráficamente.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p>
		<p>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p>
	<p><i>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos, presentando con corrección los proyectos individuales o los trabajados en equipo y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</i></p> <p>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para elaborar correctamente los</p>	<p>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p>

	<p>documentos gráficos y literales que son necesarios para la elaboración de un proyecto: croquis, planos de fabricación, visualizaciones en tres dimensiones a color y memorias justificativas del proyecto.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>
--	---	---

Bloque 4. Diseño Gráfico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. - Ámbitos de aplicación del diseño gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.</li> <li>• La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.</li> </ul>	<p><i>1. Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</i></p>	<p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño publicitario.</li> </ul> <p>Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Símbolos en diseño gráfico.</li> </ul> <p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del embalaje.</li> <li>• Diseño web.</li> </ul> <p>-Software de diseño: Vectoriales y de mapas de bits.</p>	<p>Este criterio valora si el alumno tiene la capacidad de clasificar y analizar los diseños gráficos atendiendo a sus características técnicas, funcionales, comunicativas y estéticas, así como si es capaz de aplicar los principios del diseño gráfico a sus propios productos diseñados.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p>
	<p><i>2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</i></p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para conocer y diferenciar las tipografías más usuales, así como si es capaz de hacer uso de la tipografía más conveniente en cada caso, atendiendo a su legibilidad, su forma, su color, su composición y los espaciados.</p> <p>4 º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</p>



	<p><i>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</i></p> <p>El criterio detectar si el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño gráfico sencillo, haciendo uso de los métodos, técnicas y herramientas necesarias para conseguir la finalidad deseada aplicando diferentes grados de iconicidad.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.</p>	<p>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</p>
		<p>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p>
	<p><i>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</i></p> <p>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar análisis y críticas razonadas desde el diseño</p>	<p>4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</p>

	<p>tanto en obras propias como ajenas, reflejando además sus gustos y preferencias pero también su respeto hacia el trabajo de los demás.</p>	
	<p><i>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</i></p> <p>El criterio permite comprobar si el alumno conoce y emplea con propiedad en sus proyectos de diseño los programas y herramientas informáticas del diseño en dos y en tres dimensiones, tanto los programas que manejan vectores como los que manejan mapas de bits, para la generación y manipulación de imágenes, textos, maquetación, presentaciones. También se valora el manejo básico de los programas de diseño de páginas web, así como su publicación en la red.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 3º Competencia digital. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.</p> <p>-Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.</p>	<p><i>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</i></p> <p>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar y explicar los diferentes parámetros sobre los que se asienta el diseño objetual, función, forma, tipología, estética y comunicabilidad del producto según su contexto.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
		1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
	<p><i>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</i></p> <p>El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de diseñar en equipo un objeto funcional sencillo, desde un programa de</p>	2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
		2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

	<p>necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general.</p> <p>Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización como la función específica del objeto así como el espacio en el que se va a utilizar.</p> <p>Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas.</p>	2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
		2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
		2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo
<p>El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales. Distribución y circulación. Iluminación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Envase y embalaje. Diseño de indumentaria.</p>	<p><i>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</i></p> <p>El criterio permite establecer la capacidad del alumno para proyectar el diseño de un espacio interior, desde un programa de necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general. Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización, como la función específica del espacio, así</p>	3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

	<p>como los elementos estéticos empleados y el tipo de iluminación. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	
	<p><i>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</i></p>	<p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p>

	<p>El criterio permite constatar si el alumno hace un uso conveniente de los principios ergonómicos y antropométricos a la hora de proyectar sus diseños, valorando la importancia que estos aspectos tienen en el bienestar de las personas, por lo que se debe de considerar no solo la función y el aspecto visual del diseño, sino también la adaptación de los mismos al consumidor final del producto, preservando para ello su salud y mejorando su bienestar general.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</p>
--	---	--

#### **- Distribución temporal de los contenidos por bloques y unidades didácticas:**

##### **Primer trimestre:**

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

- Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.

Bloque 2. Elementos de configuración formal

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño

Bloque 4. Diseño Gráfico

Unidad 1. Principios del diseño.

Unidad 2. Diseño y comunicación.

Unidad 3. La Tipografía

Unidad 4. La imagen de identidad corporativa y la señalética.

Unidad 5. La Publicidad. Edición digital e impresa.

### **Segundo trimestre:**

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

- Envase y embalaje. Diseño de indumentaria.
- Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
- Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.

Unidad 6. El packaging.

Unidad 7. Diseño de objetos: introducción a los sistemas de representación.

Unidad 8. Proyectos de diseño de objetos.

### **Tercer trimestre:**

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño

- 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.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio

- El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales. Distribución y circulación. Iluminación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.

Unidad 9. Historia del diseño.

Unidad 10. Diseño del espacio habitable.

Esta temporalización es orientativa y podrá variarse en función de la consecución de los estándares de aprendizaje y de otras circunstancias no previstas que tengan lugar a lo largo del curso.

### **C) Métodos pedagógicos y didácticos:**

Dentro del terreno psicológico, cualquier tipo de actividad artística cumple una función doble: por una parte la que libera el impulso expresivo del autor, dando paso a una empatía entre el individuo y su propia obra y, por otra, la transmisiva, ya que su propia obra se convierte en objeto de comunicación para el futuro receptor.

Las vías para hacer posible esta doble función marcarán un proceso de enseñanza y aprendizaje en el Diseño, como disciplina formativa e instrumental, siendo las líneas metodológicas y su aplicación didáctica a través del proyecto las que apunten a la consecución de unos objetivos de actuación artística, bien en el campo de la comunicación o en el de la producción para el consumo.

Así hablaremos de uno de los fundamentos pedagógicos del diseño: el carácter retroactivo del artista y su obra, junto al diálogo establecido con el receptor.

De este modo, todo objeto bien diseñado pasará de ser objetivamente "mudo" a adquirir la cualidad de "parlante". Por su parte, también los objetos mal diseñados o "inútiles" que, con su disfunción o acoplamiento defectuoso, igualmente pueden informar sobre cómo no debe ser nunca un diseño. En resumen, que los objetos también "enseñan".

Hay que tener presente que, esta materia es de carácter teórico práctico. Por lo que tomar como punto de partida el conocimiento previo que tiene el alumnado basado en su experiencia directa y comparar estos conocimientos con otros que le son mostrados por el profesor, permitirá al alumno tener una visión más amplia y crítica, que le permitirá plasmar sus conocimientos y reflexiones en sus propios diseños. Finalmente, en un proceso de retroalimentación, en el que el alumno podrá reflexionar sobre sus propias producciones y de un modo crítico introducir posibles mejoras. Este proceso descrito va a permitir el desarrollo de aptitudes reflexivas, imaginativas, de búsqueda y de manipulación.

Por otra parte, la propuesta de proyectos por parte del profesor ha de fomentar tanto procesos personales como grupales, partiendo de la integración y el intercambio de opiniones y las capacidades de análisis y argumentación. La tecnología digital cumple un papel muy destacable en el desarrollo de esta materia, especialmente de la utilización



de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva.

#### **D) Materiales y recursos didácticos:**

- Moodle servirá como plataforma para que todos los alumnos tengan acceso a las presentaciones Power Point, apuntes, actividades y contenidos que se trabajen en clase. El alumno podrá utilizarlos como forma de repaso y estudio de los temas tratados.
- El correo electrónico de educantabria se utilizará para el envío y corrección de las actividades.
- Material específico de dibujo técnico: escuadra, cartabón, reglas numeradas, compás y rotuladores calibrados.
- Soportes y otros materiales gráfico-plásticos: láminas, papel vegetal, portaminas, pinturas de madera, rotuladores...
- Equipamiento del aula de informática del centro con suficientes puestos de ordenador y proyector de vídeo, equipados con software para diseño 2D, 3D y maquetación.
- Escáner e impresora.

#### **E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación:**

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán diversos y estarán adecuados a cada una de las unidades didácticas y evaluaciones. Serán los siguientes:

- **Observación sistemática:** cuestiones relacionadas con los indicadores que nos permitan seguir el desarrollo del proceso de aprendizaje: las actitudes en la interacción entre alumnos, la adquisición de hábitos en la realización de los proyectos, su autonomía y el esfuerzo.
- **Seguimiento de los proyectos** individuales y colectivos realizados por los alumnos. Su evaluación permitirá apreciar el progreso en la adquisición de los contenidos, así como detectar aquellas cuestiones que no han quedado claras y aquellos contenidos que será necesario reforzar. En ocasiones, será el propio alumno el que tenga que autoevaluar estas fichas y trabajos, corregidos para toda la clase, lo que proporciona al alumno conciencia de sus logros y refuerza su capacidad crítica.
- De forma general, para la calificación de los proyectos se utilizarán **rúbricas**. De este modo cada alumno tendrá la posibilidad de conocer detalladamente los aspectos donde falla.

- **Diálogo individual y en grupo:** Herramienta para la evaluación previa de algunos de los contenidos a desarrollar, así como para detectar rápidamente, individual o colectivamente, la adquisición de algunos de los contenidos necesarios para avanzar en el proceso de aprendizaje.

- **Pruebas objetivas:** serán los instrumentos para evaluar a los alumnos que tengan que realizar la Prueba Extraordinaria. Servirán para valorar la adquisición de los contenidos no adquiridos por cada alumno durante el curso.

#### **Calificación en cada evaluación:**

Se propondrán proyectos prácticos y trabajos escritos para calificar al alumno/a. La **calificación de cada evaluación** será la suma del **80%** de la nota media obtenida en los **proyectos** (realizados a mano o por ordenador) y el **20%** de los **trabajos escritos** (informes de los proyectos gráficos, actividades de investigación y análisis, resúmenes de conceptos teóricos...).

Habrà que entregar todos los proyectos y trabajos escritos propuestos. Se fijará una fecha de entrega para cada uno. Retrasarse en la fecha de entrega sin una causa debidamente justificada supondrá una penalización de dos puntos sobre la nota de cada actividad.

#### **Calificación de la Evaluación Final Ordinaria:**

Para la calificación global del curso se tendrán en cuenta las calificaciones de las tres evaluaciones cuantitativas. Se realizará la **media ponderada** de las mismas, considerando los criterios de evaluación empleados en cada periodo.

#### **Recuperación de la materia:**

Los alumnos/as que una vez acabado el curso no obtengan una calificación positiva en la Evaluación Final Ordinaria tendrán que presentarse a la Prueba Extraordinaria que tendrá lugar en las fechas que se determinen. En esta prueba los alumnos se examinarán de aquellos contenidos no adquiridos durante el curso.

#### **Calificación de la Prueba Extraordinaria:**

Para obtener la calificación de la Evaluación Final Extraordinaria, se hará la media de las calificaciones de la Evaluación Final Ordinaria y de la calificación de la Prueba Extraordinaria. En todo caso, se considerará aprobada la asignatura si se aprueba la

Prueba Extraordinaria.

**F) Medidas de refuerzo y recuperación:**

Aquellos alumnos que no tengan un progreso adecuado y suspendan alguna evaluación tendrán la opción de recuperar la misma rehaciendo y presentando los proyectos y trabajos escritos en que hubieran tenido una calificación negativa o aquellos que no hubieran entregado en su momento.

**G) Medidas de atención a la diversidad:**

Las medidas de atención a la diversidad tratan de flexibilizar el currículo y adaptarlo a algunas necesidades educativas específicas. Dado que el grupo no presenta alumnos cuyas peculiaridades requieran necesidades educativas especiales o necesidades de compensación educativa, las medidas de atención a la diversidad se centran en los materiales de refuerzo y de ampliación, que nos permiten actuar en función de las necesidades específicas de cada alumno o grupo de alumnos, tanto si el progreso del alumno no responde a los objetivos programados, como si algún alumno avanza más rápidamente o presenta mayor interés en el desarrollo de los contenidos.

**H) Elementos transversales y objetivos coeducativos:**

Se trabajará la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

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.

También se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto

al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente comprenderá en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Se propondrán actividades orientadas 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 y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita 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.

#### **----- Contribución a objetivos coeducativos:**

Asimismo, de acuerdo con la Ley 2/2019, de 7 de marzo, la materia contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.

c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.

d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

#### **I) Actividades complementarias y extraescolares:**

Se recomendará la visita a exposiciones temporales relacionadas con la materia.

Se ha programado la visita a museos y salas de exposiciones de Santander para el último trimestre, que se elegirán de acuerdo a su oferta.

Se fomentará la participación del alumnado en el “Concurso de Marcapáginas” que organiza la Biblioteca del IES, contribuyendo así al Plan Lector.

Igualmente, se propiciará la participación en otros certámenes de diseño que surjan durante el curso.

#### **J) Materias pendientes:**

Esta asignatura solo se cursa en el segundo curso de Bachillerato por lo que ningún alumno de otros cursos tiene la materia pendiente.

#### **K) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:**

Los elementos de las programaciones sometidos a evaluación serán:

- Oportunidad de selección, distribución y secuenciación de los contenidos a lo largo del curso.
- Idoneidad de los métodos empleados y de los materiales didácticos propuestos para el uso de los alumnos.
- Adecuación de los criterios de evaluación.

Entre los elementos del proyecto curricular de Bachillerato sometidos a evaluación están:

- Idoneidad de los itinerarios académicos propuestos a los alumnos y de la oferta de materias optativas.

- Funcionamiento de la orientación de los alumnos con vistas a facilitarles la elección de materias y de los estudios superiores.
- Racionalidad de la distribución de los espacios y de la organización del horario escolar.

#### L) Indicadores de logro:

Se considerarán los siguientes:

	<b><u>INDICADORES DE LOGRO:</u></b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A/V</b>
	<b>Indicadores referidos a los resultados de la evaluación:</b>			
	<b><u>Resultados de la evaluación:</u></b>			
<b>1</b>	Analizo los resultados en cada evaluación contrastándolos con los de otras evaluaciones y/o cursos académicos.			
<b>2</b>	Comparo los resultados con los de otras áreas.			
<b>3</b>	Observo en qué momentos de la Programación se obtienen peores resultados e interpreto las posibles causas.			
	<b>Indicadores referidos a la adecuación de los materiales y recursos didácticos y a la distribución de espacios y tiempos:</b>			
	<b><u>Motivación de los alumnos:</u></b>			
<b>4</b>	Presento y propongo cada unidad didáctica y/o bloque temático, explicando su finalidad.			
<b>5</b>	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
<b>6</b>	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad y aplicación en la vida real.			
<b>7</b>	Doy información de los progresos, así como de las dificultades encontradas.			
	<b><u>Presentación de los contenidos:</u></b>			
<b>8</b>	Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.			
<b>9</b>	Propongo a mis alumnos actividades variadas (de recuperación, ampliación, autoevaluación...)			
	<b><u>Recursos y organización del aula:</u></b>			
<b>10</b>	Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición, actividades, corrección) de acuerdo con los métodos didácticos y pedagógicos.			
<b>11</b>	Adopto distintos agrupamientos en función del momento y de la tarea a realizar.			

	<b><u>Materiales didácticos:</u></b>			
12	Compruebo la adecuación de los materiales didácticos que elaboro con respecto a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.			
13	Rediseño materiales en función de las necesidades del alumnado.			
14	Mantengo en orden y buen estado los materiales del aula específica.			
	<b>Indicadores referidos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y su contribución a la mejora del clima del aula y del centro:</b>			
	<b><u>Clima del aula:</u></b>			
15	Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido, mediante preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.			
16	Controlo asiduamente, de diferentes modos, el trabajo de los alumnos.			
17	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sugerencias y aportaciones tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.			
	<b><u>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:</u></b>			
18	Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades de clase y de casa, adecuación de los tiempos, agrupamientos, etc.			
19	Proporciono al alumno información sobre la ejecución de las tareas y cómo mejorar.			
20	Propongo nuevas actividades a los alumnos que no adquieran alguno de los objetivos.			
21	Diversifico los instrumentos y procesos de evaluación en función de los contenidos a evaluar.			
	<b><u>Análisis de la práctica docente:</u></b>			
22	Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, teniendo en cuenta las propuestas hechas en la memoria del curso anterior.			
23	Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzo de un tema, de nuevos bloques de contenidos...			
24	Evalúo los aprendizajes del alumno de acuerdo con la Programación.			
25	Aplico los Criterios de calificación de acuerdo con la Programación.			
	<b>Indicadores referidos a la eficacia de las medidas de atención a la diversidad:</b>			
	<b><u>Diversidad:</u></b>			

26	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de cada alumno y su ritmo de aprendizaje para adaptar a ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
27	Me coordino con otros Departamentos para modificar y/o adaptar contenidos, actividades metodología, recursos..., a los diferentes ritmos de aprendizaje.			
28	Llevo a cabo las medidas de atención a la diversidad que se proponen desde el Departamento de Orientación.			
29	Elaboro adaptaciones significativas y/o no significativas para todos los alumnos que las necesitan.			
30	Me reúno con frecuencia con los profesores especialistas del Departamento de Orientación para recibir indicaciones sobre las adaptaciones curriculares.			

El profesorado de la materia tendrá en cuenta estas apreciaciones y todas las que pueda recabar de las conversaciones que efectúe durante el curso con los miembros de la comunidad educativa: alumnos, padres, equipo directivo, servicio de inspección..., para efectuar cambios pertinentes y mejoras en las programaciones didácticas de próximos cursos escolares.

#### **M) Desdoble de la materia:**

En este curso se ha realizado un desdoble del alumnado en dos grupos debido a distintos motivos: por un lado, el ratio de alumnos, demasiado alto para que, en una asignatura eminentemente práctica, el profesor pudiera atender adecuadamente a cada alumno en su trabajo diario; por otro lado, el espacio de trabajo necesario para la consecución de muchas actividades sería muy reducido e inapropiado en el aula de informática donde se imparte la materia; y por último, sin este desdoble, el número de equipos informáticos también sería del todo insuficiente para que los alumnos pudieran trabajar individualmente.