

---

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**DISEÑO**  
**2º BACHILLERATO**

---

Ciudad  
Educativa  
Municipal

**FUHEM**  
Hipatia



## Introducción

---

Esta programación está realizada siguiendo las indicaciones del Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato y DECRETO 64/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo del Bachillerato.

Gracias al diseño mejoramos nuestra calidad de vida, generando bienes de consumo que modifican e intervienen en el entorno según unas necesidades concretas. El diseño se ha convertido en una actividad fundamental en nuestro mundo, ya que se encarga de dinamizar la industria y la economía, y es a su vez, un motor generador de consumo.

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 soluciones a necesidades con objetos de diseño industrial, la organización y la transmisión de la información a través del diseño gráfico, el conocimiento y creación de tipografías y logotipos hasta las distribuciones y texturas de las arquitecturas de interior aplicables a campos tan dispares como viviendas o el escaparatismo.

El diseño rodea nuestra vida y es el reflejo de nuestras inquietudes, necesidades, y de nuestra identidad cultural y artística.

## Objetivos generales de la etapa

---

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado 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.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

## **Contribución de Diseño a la adquisición de las Competencias Clave**

---

### **Competencias clave**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en esencia, de que sean “competentes”, es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

El Bachillerato tiene 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.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida 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.

### **Descriptorios operativos de las competencias clave para Bachillerato**

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptorios operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptorios operativos previstos para la enseñanza básica.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

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.

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.

#### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.

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.

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.

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.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los 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.

## **Competencia plurilingüe (CP)**

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.

### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.

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.

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.

## **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

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.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

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.

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.

### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.

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.

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.

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.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y 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.

### **Competencia digital (CD)**

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.

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.

#### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.

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.

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.

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.

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.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, 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.

#### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

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.

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.

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.

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.

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.

### **Competencia ciudadana (CC)**

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.

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.

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.

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.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia 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.

### **Competencia emprendedora (CE)**

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 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.

#### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.



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, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

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.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

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.

#### Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

### **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.**

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, el alumnado podrá descifrar sus estructuras internas y sus procesos materiales y conceptuales de 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.

De la misma forma los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse universal.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1 y CCEC2.

### **2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.**

El concepto de diseño es un concepto vivo a lo largo de la historia del ser humano, pero siempre ha estado ligado a la planificación para el desarrollo de productos que aporten solución a un problema determinado. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades, la historia del diseño refleja como las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquella ha creado. En cambio, el diseño se presenta como una potente herramienta que permite la sostenibilidad de toda la actividad y posibilita a su vez amortiguar el impacto medioambiental.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4 y CCEC1.

### **3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión.**

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 aportan herramientas poderosas para buscar respuestas adecuadas.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2 y CCEC4.1.

#### **4. Planificar proyectos de diseño, individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.**

El diseño gráfico, de producto o de espacios, 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 diana. El alumnado deberá evaluar el proyecto valorando la adecuación de este a los objetivos propuestos y organizando los recursos para el desempeño del trabajo, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño que debe valorarse tanto como el producto final. Al valorar el proceso estamos poniendo en valor los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que nos permite aplicarlo tanto a creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.

Se deberá promover el enfoque innovador y creativo tanto en el proceso de búsqueda y planificación como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo en grupo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a las posibles proyecciones profesionales, integrados en equipos de trabajo que se organicen y den una respuesta diversa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Haciendo énfasis en el intercambio de ideas y la empatía, y aplicando estas soluciones encontradas en proyectos de grupo a propuestas individuales, para así permitir el desarrollo personal del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

#### **5. Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.**

La autoestima está profundamente ligada al crecimiento personal y a la aceptación y enriquecimiento de la propia identidad. La actividad del diseño supone la superación de un problema o una necesidad planteada. El desarrollo de estas propuestas supondría, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, dar una oportunidad a la imaginación y a la creatividad para materializarse en productos de diseño con una función determinada.

La adaptación creativa de los productos de diseño pasa necesariamente por la apropiación de las regulaciones que protegen la propiedad intelectual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

**6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.**

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico. El producto debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución, ajustándose a las normas de representación formal y material de la propuesta. El alumnado deberá seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance. Estos deberían constituir un apoyo y no un condicionante para facilitar el flujo en la comunicación de ideas, sentimientos y emociones a través de producciones de diseño.

Mediante la materia de Diseño, el alumnado debe tomar conciencia de que el diseño integrador 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. Es asimismo fundamental que se reflexione sobre cómo proteger la creatividad personal y la propiedad intelectual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

**Relación entre las competencias clave y las competencias específicas**

Competencias Clave	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC								
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4					
Competencias Específicas	DISEÑO																																						
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							

**Saberes Básicos**

Saberes Básicos	Nº Sesiones	Temporalización
<b>A. Concepto, historia y campos del diseño.</b> – El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética.</li> <li>• Diseño industrial: de producto, embalajes o <i>packaging</i>, mobiliario, moda, textil.</li> </ul>	15	1er y 2º Trimestre

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.</li> </ul> <p>– Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.</p> <p>– Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.</p> <p>– Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Revolución Industrial y Arts&amp;Crafts.</li> <li>● Orientalismo y Movimiento Estético.</li> <li>● Art Nouveau y Secesión.</li> <li>● Deutcher Werkbund.</li> <li>● Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo.</li> <li>● Bauhaus.</li> <li>● <i>Art Deco, Stiling.</i></li> <li>● El Funcionalismo, Estilo Internacional.</li> <li>● Organicismo.</li> <li>● Diseño Escandinavo.</li> <li>● Escuelas de Posguerra.</li> <li>● <i>Pop, HiTech, Deconstructivismo, Míimal.</i></li> <li>● Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.</li> <li>● Últimas tendencias: accesibilidad, diseño <i>friendly</i>, <i>neobiomorfismo</i>.</li> <li>● Diseño español.</li> </ul> <p>– La presencia de la mujer en el campo del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Las mujeres de la Bahuaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman.</li> <li>● Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras.</li> </ul> <p>– Diseño, ecología y sostenibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Procedencia de los materiales.</li> <li>● Procesos de producción y distribución sostenibles.</li> <li>● El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada.</li> <li>● Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales.</li> </ul> <p>– Diseño y función.</p>		
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.</li> <li>– La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>– Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> <li>– Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> </ul>		
<p><b>B. El diseño: configuración formal y metodología.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Diseño y función.</li> <li>– El lenguaje visual: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.</li> <li>● Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> </ul> </li> <li>– Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Estructura y composición.</li> <li>● Proporción, proporción áurea, escala.</li> <li>● Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.</li> </ul> </li> <li>– Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararregulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.</li> <li>– Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.</li> <li>– El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.</li> <li>– Proceso del diseño. Fases del diseño. <i>Brief</i>, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.</li> <li>– La metodología del proyecto.</li> <li>– Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.</li> <li>– Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul>	20	1er y 2º Trimestre
<p><b>C. Diseño gráfico.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Funciones comunicativas del diseño gráfico.</li> <li>– La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.</li> <li>– El diseño gráfico y la composición.</li> <li>– El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.</li> <li>– La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.</li> </ul>	45	2º Trimestre

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.</li> <li>– El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.</li> <li>– La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.</li> </ul>		
<p><b>D. Diseño tridimensional.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Diseño de producto.</li> <li>– Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional.</li> </ul> <p>Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.</li> <li>– Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.</li> <li>– Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.</li> <li>– El <i>packaging</i>: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.</li> <li>– Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li> <li>– Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li> <li>– Percepción psicológica del espacio. Luz y color.</li> <li>– El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.</li> </ul>	45	3 <sup>er</sup> Trimestre

## Situaciones de Aprendizaje

Situación de aprendizaje			
<p><b>Título:</b> Diseño de la identidad de una empresa de restauración, tecnológica o cultural.</p> <p><b>Descripción:</b> Diseño gráfico de la identidad de una corporación y sus distintas aplicaciones.</p>			
Fundamentación curricular			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones comunicativas del diseño gráfico.</li> <li>• La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.</li> <li>• El diseño gráfico y la composición.</li> <li>• El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.</li> <li>• La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.</li> </ul>	<p>4. Planificar proyectos de diseño, individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p> <p>6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p>	<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos.</p> <p>4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un</p>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.</li> <li>• El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.</li> <li>• La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.</li> </ul>		<p>producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. 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>Bocetos, Observación en el aula, Dibujos finales.</p>
<b>Productos</b>			
Cuaderno de identidad corporativa en dibujos DIN A3			
<b>Fundamentación metodológica</b>			
<b>Metodología</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Recursos</b>	
Propuesta de creación de una línea de identidad corporativa	Individual	Papel Basik DIN A3  Lápiz de grafito, Lápices de color, Rotuladores	
<b>Temporalización</b>	8 semanas con trabajo en el aula y en casa		

<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Dibujo artístico, Proyectos Artísticos, dibujo técnico aplicado
--	---

### Criterios de evaluación

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 1</b>	
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.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. 1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	Trabajos individuales Situación de aprendizaje
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 2</b>	
Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de diferentes contextos geográficos, históricos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales. 2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo	Trabajos individuales Situación de aprendizaje

<p>problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno.</p> <p>2.3. Realizar un proyecto de investigación sobre figuras relevantes en el campo del diseño, analizando los factores que han influido en el campo del diseño en diferentes contextos históricos.</p>	
<p><b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</b></p> <p>Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión.</p>	
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b></p>
<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>	<p>Trabajos individuales Situación de aprendizaje</p>
<p><b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 4</b></p> <p>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.</p>	
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b></p>
<p>4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos.</p> <p>4.2. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>4.3. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>	<p>Trabajos individuales Situación de aprendizaje</p>

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 5</b>	
Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresiones propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p>	<p>Trabajos individuales</p> <p>Situación de aprendizaje</p>
<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA 6</b>	
Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño, propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. 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>Trabajos individuales</p> <p>Situación de aprendizaje</p>

---

**Criterios de calificación**

<b>INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN. PORCENTAJES DE LA CALIFICACIÓN FINAL.</b>			
<b>Trabajos prácticos</b> <b>35%</b> ● Trabajos individuales realizados en el aula	<b>Situación de aprendizaje</b> <b>30%</b> ● Proyecto de carácter trimestral con sesiones de evaluación del proceso intermedias.	<b>Examen global</b> <b>30%</b> ● Examen teórico práctico de carácter individual realizado en el aula	<b>Observación en el aula</b> <b>5%</b> ● Aspectos de trabajo individual, trabajo en grupo, autonomía en la toma de decisiones y colaboración con el grupo.

Las **situaciones de aprendizaje** tendrán una duración trimestral para su ejecución y serán de carácter personal. En el caso en el que no se realice la situación de aprendizaje durante un trimestre, este porcentaje se repartirá un 15% más en los trabajos prácticos (pasará al 50%) y un 15% para el examen global (será un 45%).

Si por una causa justificada un alumno o alumna **no hiciera el examen global**, lo realizará con las recuperaciones del trimestre sin pérdida de la convocatoria.

Será obligatorio presentar todos los **trabajos propuestos** 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, verán su calificación penalizada con 2 puntos si estos se entregaran en la siguiente clase. Los ejercicios **presentados más tarde o no presentados** sin una causa justificada serán valorados con una puntuación de cero.

**Pérdida de evaluación continua:** si un alumno acumula un número de faltas sin justificar igual o superior a cinco, perderá el derecho a evaluación continua. Podrá recuperar dicha evaluación mediante el examen de recuperación en la fecha que proponga la coordinadora de la etapa.

- **En el caso de tener suspensa una o más evaluaciones** el alumno o alumna se presentará al examen final. Si la nota de este examen es superior a 5 recupera la o las evaluaciones pendientes.
- La **calificación final** de la evaluación ordinaria será el resultado de aplicar la media aritmética de las tres evaluaciones parciales, siempre que estén aprobadas.
- El alumno o alumna que **no aprobara una evaluación** tendrá un examen de recuperación de dicha evaluación en la fecha que designe la Coordinación de la Etapa. Para presentarse a ese examen **es imprescindible presentar los trabajos no entregados o no aprobados** durante el periodo de evaluación, o aquellos que el profesor de la materia considere apropiados para la superación de la asignatura. Si fuera la 3ª evaluación, esta se recuperará en el examen final de la materia.

- El alumno o alumna que ha superado una evaluación puede presentarse al examen de recuperación para **subir la nota** de ese apartado **de la evaluación**, haciendo media con el resto de notas que hubiera obtenido en el trimestre.
- De tener todas las evaluaciones aprobadas, el alumno puede presentarse al examen final para **subir la nota** del curso un máximo de dos puntos o bajar un punto. En ningún caso la nota final podría ser inferior a 5.
- El redondeo de la nota será al alza siempre y cuando el decimal sea igual o superior a 7.

En todos los ejercicios escritos se tendrán en cuenta los criterios vigentes de la Evaluación de Bachillerato para el Acceso a la Universidad y para ello se tendrá en cuenta:

1. La corrección ortográfica (grafías, tildes y puntuación)
2. La corrección sintáctica, la propiedad del vocabulario y la adecuada presentación.

#### **Deducciones:**

1. Por faltas de ortografía (grafías, tildes y puntuación) se podrá deducir hasta un punto de la forma siguiente:
  - Los dos primeros errores ortográficos no se penalizarán. Cuando se repita la misma falta de ortografía se contará como una sola.
  - A partir de la tercera falta de ortografía se deducirán: hasta 3 errores, -0,25 puntos; entre 4 y 6 errores, -0,50 puntos; entre 7 y 9, -0,75 puntos; más de 9, -1 punto.
2. Por errores en la sintaxis, el vocabulario y la presentación se podrá deducir un máximo de un punto.

En aquellos casos en los que la suma de las deducciones anteriores sea superior a un punto, esta será **la máxima permitida: un punto**.

Cuando un estudiante intente aprobar la asignatura usando **medios fraudulentos** (copiar en exámenes, entregar trabajos copiados, usar dispositivos digitales para acceder a información externa, entre otros) con la intención de aprobar la asignatura, **la prueba quedará automáticamente anulada** con la calificación de cero. El alumno o alumna que se verifique que ha usado medios fraudulentos para intentar superar una prueba **perderá la posibilidad de realizar el examen de recuperación** que se oferta al terminar un periodo de evaluación, teniendo que acudir a la recuperación del examen final en el mes de mayo.

El profesorado de la materia podrá exigir la realización de una prueba práctica de verificación de los conocimientos expresados en un control o examen mediante una prueba oral o escrita. **Si no se considerase superada dicha prueba**, el trabajo se calificará con un cero.

#### **Evaluación extraordinaria**

Los alumnos que no hayan superado la asignatura en la evaluación ordinaria realizarán una **prueba final teórico práctica extraordinaria** en el mes de junio, en la fecha que determine la coordinadora de la etapa.

## Atención a las diferencias individuales

---

Entre las medidas para atender las necesidades de estos alumnos se contemplan:

### Medidas ordinarias:

#### 1. Planes de refuerzo para el alumnado con materias pendientes

Como plan de recuperación se ha realizado una tabla de seguimiento del alumnado con materias pendientes del departamento, con un registro de tutorías y entregas a lo largo del curso. Al alumnado de la ESO se les ha entregado un cuadernillo de trabajos con los contenidos teórico-prácticos del a recuperar.

#### 2. Planes específicos personalizados para alumnado repetidor

Como Plan Específico para el alumnado que no ha promocionado, se propone realizar nuevas actividades acordes con el contenido.

### Medidas específicas para alumnos con NEE:

#### 1. Adaptaciones Curriculares Individualizadas

Adaptación de los objetivos y contenidos: Simplificar o ampliar los contenidos de acuerdo con las capacidades del alumnado DEA, priorizando aquellos aspectos fundamentales que permitan alcanzar las competencias específicas de las asignaturas de Artes y Música.

Flexibilidad en las actividades y entregas: Ofrecer diferentes modalidades de trabajo según las competencias del alumnado, ajustando el nivel de dificultad o permitiendo formas alternativas de expresión.

Evaluación adaptada: Ajustar los criterios de evaluación según el nivel competencial del estudiante, valorando más el proceso creativo y el esfuerzo que el resultado final. El uso de rúbricas puede ser útil para establecer objetivos claros y alcanzables.

#### 2. Metodologías Inclusivas

Proyectos basados en intereses personales: Identificar los intereses específicos del alumno y trabajar proyectos personalizados que partan de esos temas o enfoques. Esto puede motivar y aumentar su implicación.

#### 3. Materiales Adaptados

Material visual: Incluir más material visual o interactivo, como vídeos, infografías y diapositivas dinámicas, que faciliten la comprensión de los conceptos abstractos de las materias de artes y música.

Guiones gráficos y esquemas: Utilizar esquemas o guiones gráficos para ayudar a organizar la información y permitir a los estudiantes comprender mejor la estructura de las lecciones, tanto en el ámbito artístico como musical.

#### **4. Organización del Espacio y del Tiempo**

Ofrecer tiempos de trabajo más flexibles y espacios adaptados para que los alumnos puedan desarrollar las tareas a su propio ritmo, con la posibilidad de realizar parte de las actividades en casa o en un entorno más cómodo.

#### **5. Evaluación Continua y Flexible**

Realizar una evaluación continua del progreso del alumnado, no solo al final del trimestre o curso, sino mediante feedback constante, lo que permitirá ajustar las medidas si es necesario.

---

### **Contribución al Plan TIC**

El plan digital de centro que concebimos en el colegio Hipatia pretende ser responsable con el contexto social en el que nos encontramos, así como con los tiempos en los que debe desarrollarse. En este sentido, no hay un objetivo de avanzar en competencia digital como un fin en sí mismo, sino siendo coherentes con los principios de educar a personas críticas y autónomas, conscientes de la realidad y de sus cambios, comprometidas con su transformación hacia una sociedad más justa y solidaria, respetuosa con el medio natural y los seres que lo habitan. Coherentes con un claro enfoque ecosocial.

Por tanto, consideramos fundamental centrar los esfuerzos en una digitalización eficiente en el ámbito de la facilitación de la actividad de aprendizaje y docente para conseguir una ciudadanía competente, incidiendo de manera decidida en la conciencia de un uso responsable de los recursos, habida cuenta de la escasez y reparto injusto de los mismos en este mundo, sin olvidar las implicaciones energéticas y/o materiales.

De esta forma, enmarcadas en los objetivos del PDC, la presente programación didáctica contempla las siguientes actuaciones:

- Crear proyectos e incorporar actividades en las programaciones en las que el alumno utilice herramientas digitales.
- Facilitar la colaboración del alumnado con el apoyo de herramientas digitales.

Se utilizan así, desde las herramientas propias del centro como Workspace de Google (Drive, Presentaciones electrónicas, Meet, Formularios, Chat, Calendar, etc.) y el aula digital de FUHEM a otras externas como Kahoot, Padlet, Stormboard, Wakelet, Canva para equipos, creaciones colaborativas con Genially, Socrative, Blendspace, Weebly, Sketchup, Mindromo...

- Ayudar y asesorar al alumnado con el manejo de los medios tecnológicos que se incorporen en el aula (equipación del centro, portátiles de la CM, tablets, Chromebooks, etc.) tanto desde una perspectiva técnica como desde un enfoque de uso responsable, respetuoso y seguro (privacidad, huella digital, ciberacoso, derechos de autor, etc.).



- Garantizar la equidad en las oportunidades de acceso del alumnado a los recursos digitales de los que dispone el departamento.
- Incorporar y adaptar los REA y otros recursos educativos en línea, de repositorios públicos, a las necesidades del aula e incluirlos en la programación de aula.

### **Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura**

---

Fomentar en el alumnado el hábito lector desde todas las áreas y todos los niveles y desarrollar la comprensión lectora de manera más eficaz, es un objetivo prioritario, al considerar la lectura como una herramienta básica del aprendizaje.

- Desarrollando y consolidando el hábito lector de nuestros alumnos y alumnas
- Fomentando el disfrute de la lectura: Satisfacción e interés.
- Propiciando que los alumnos y alumnas pasen de ser lectores pasivos a ser lectores activos, descubran el gusto por la lectura y la utilicen en sus ratos de ocio.
- Suscitando la necesidad de leer, ayudándoles a descubrir las diversas utilidades de la lectura en situaciones que favorezcan su aprendizaje significativo. Proporcionarle los recursos necesarios para que puedan afrontar la actividad lectora con seguridad, confianza e interés.
- Se intentará despertar en el alumnado el interés por la lectura empleando diversas estrategias de animación y proporcionando una enseñanza adecuada a sus necesidades.

### **Actividades complementarias y extraescolares**

---

Uno de los objetivos generales del Departamento de Artes y Música es que todo el alumnado del centro participe en una actividad fuera del centro (taller, exposición, concierto, visita guiada...). Es imprescindible crear el encuentro de dichos alumnos/as con los centros de arte de forma directa.

La realización de actividades extraescolares relacionadas con el área de Artes y Música depende en gran medida de la oferta que de estos haya en cada curso. Para elegir las actividades a las que acudir tenemos en cuenta: la propuesta pedagógica, la calidad, el precio y las fechas de aquellas actividades programadas específicamente para escolares.

### **Procedimientos de evaluación y revisión de los procesos y los resultados de las programaciones didácticas**

---

Las programaciones son documentos objetivos, necesarios e imprescindibles para organizar contenidos, estrategias, metodología... pero la realidad del día a día en el aula, las circunstancias de los alumnos y de los grupos, las vicisitudes del año académico, las bajas laborales, las sustituciones, etc. fuerzan, en más casos de los deseados, ajustes que son, precisamente, los que nos conducen todos los finales de curso a revisar procesos y resultados y a replantear la programación del siguiente.

Sobre el papel, al inicio del curso escolar, se reflejan ideas y proyectos, a lo largo del curso la realidad se impone: actividades que “funcionan” en un grupo, son un fracaso en otro; lo que es un logro a primera hora, es un desastre a última ¿Cómo tener en cuenta tantas variables? El propio proceso de evaluación debe ser, a su vez, evaluado y, para ello, se precisan unos criterios.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en su interacción discurre por unos cauces que desbordan la pretendida objetividad de unos datos; sabido esto, se impone la necesidad de evaluar la práctica docente con un espíritu constructivo y abierto, estableciendo las preguntas básicas de toda evaluación: ¿Qué? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? y unos indicadores básicos.

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.