

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato</i>

<p>PROGRAMACIÓN DOCENTE DE LA MATERIA DE</p> <p>DISEÑO</p> <p>EN BACHILLERATO DE ARTES</p>

La programación docente es el instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación de cada una de las áreas del currículo y en ella se concretan los objetivos, las competencias básicas, los contenidos, los diferentes elementos que componen la metodología y los criterios y los procedimientos de evaluación.

Ha sido elaborada por el departamento de Dibujo y presentada posteriormente a claustro para su aprobación. Se ha tenido en cuenta las necesidades y características del alumnado.

Incluye los siguientes aspectos contemplados en la circular de 5 de septiembre de 2015, relativa a la elaboración de la programación general anual:

1.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.	2
2.- EL PESO O CALIFICACIÓN MÁXIMA DE CADA UNO DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS EVALUACIONES PREVISTAS.	10
3.- LOS INSTRUMENTOS DE EVALUCIÓN A EMPLEAR PARA OBTENER INFORMACIÓN	10
4.- PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA.	10
5.- METODOLOGIA QUE SE VA A EMPLEAR	12
6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	15
7.- ADAPTACIONES CURRICULARES	16
8.- PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN	17
8.1.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en el proceso ordinario.	17
8.2.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la prueba extraordinaria de septiembre.	19
8.3.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la evaluación extraordinaria prevista para aquellos alumnos que como consecuencia de faltas de asistencia sea de imposible aplicación la evaluación continua.	19
9.- RECURSOS DIDÁCTICOS	20
10.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	21

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato</i>

1.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
--

1ª Evaluación:

Bloque 1. “Evolución histórica y ámbitos del diseño”.

Bloque 2. “Elementos de configuración formal”

2ª Evaluación:

Bloque 3. “Teoría y metodología del diseño”.

Bloque 4. “Diseño gráfico”.

3ª Evaluación:

Bloque 5 “Diseño de producto y del espacio”.

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. • Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. • Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. • Diseño publicitario y hábitos de consumo. • Diseño sostenible: ecología y medioambiente. • Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. • Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. • El proceso en el diseño: diseño y creatividad. 	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	1.1.	Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.	AA	CL	CEC	Prueba escrita		0.3
			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.	AA	CL	CEC	Prueba escrita		0.3
			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.	AA	CL	CEC	Prueba escrita		0.3
	2.	.	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.	AA	CL	CEC	Prueba escrita		0.3

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: Elementos de configuración formal.

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la percepción. • Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. • Lenguaje visual. • Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción... • Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. 	1.	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	1.1.	Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.	AA	CL		Prueba escrita		0.3
	2.	Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	2.1.	Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
	2.2.	Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.	AA	CL		Prueba escrita		0.3		
	3.	Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	3.1.	3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
	3.2.	Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857		
	3.3.	Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.	AA	SIEE	CD	Ejercicios		0.2857		
	4.	Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	4.1.	Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. • Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto. • Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. • Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos. 	1.	Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	1.1.	Conoce y aplica la metodología proyectual básica.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
	2.	Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	2.1.	Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
	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.	3.1.	Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.	AA	CL		Observación		0.1428
			3.2.	Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.	AA	CL	SIEE	Ejercicios		0.2857
			3.3.	Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.	AA	SIEE		Observación		0.1428
	4.	Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	4.1.	Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.	AA	SIEE		Observación		0.1428
			4.2.	Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
	5.	Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos, presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.	5.1.	Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.	AA	CL	SIEE	Observación		0.1428
			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.	AA	CSC	SIEE	Observación		0.1428

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

2ª EVALUACIÓN											
BLOQUE 4: Diseño gráfico.											
CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACION	
<ul style="list-style-type: none"> • Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. • Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. • Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. • Aplicaciones. • La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. • Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. • Software de Ilustración y diseño. 	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.	1.1.	Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el <i>packaging</i> o la publicidad.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857	
				1.2.	Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.	AA	CL	SIEE	Observación		0.1428
		2.	Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	2.1.	Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	AA	CL		Ejercicios		0.2857
				2.2.	Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
		3.	Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	3.1.	Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857
				3.2.	Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.	AA	CL	SIEE	Prueba escrita		0.3
		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.	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.	AA	CL	SIEE	Prueba escrita		0.3
		5.	Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a	5.1.	Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de	AA	CD	SIEE	Ejercicios		0.2857

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 4: Diseño gráfico.

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACION
		diferentes propuestas de diseño.		diseño gráfico.						

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación. 	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.	1.1.	Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.	AA	CL		Ejercicios		0.2857	
			1.2.	Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.	AA	CL		Prueba escrita		0.3	
	2.	Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	2.1.	Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.	AA	CL	SIEE		Ejercicios		0.2857
			2.2.	Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.	AA	SIEE		Prueba escrita		0.3	
			2.3.	Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857	
			2.4.	Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857	
			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.	AA	SIEE	CSC		Ejercicios		0.2857
	3.	Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	3.1.	Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857	
	4.	Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los	4.1.	Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en	AA	CL		Observación		0.1428	

DISEÑO: 2º DE BACHILLERATO DE ARTES

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.

CONTENIDOS	Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Nº EST	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C1	C2	C3	Instr 1	Instr 2	PONDERACIÓN
		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.		ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.						
		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.	4.2.	Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.	AA	SIEE		Ejercicios		0.2857

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

2.- EL PESO O CALIFICACIÓN MÁXIMA DE CADA UNO DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS EVALUACIONES PREVISTAS.

El peso o la calificación máxima de cada uno de los estándares de aprendizaje de esta materia vienen especificados en la tabla anterior.

La calificación de la materia en la convocatoria final ordinaria se obtendrá a partir de las calificaciones obtenidas en los estándares de aprendizaje previstos para el curso. En esta materia los estándares evaluados con ejercicios tendrán un peso del 60%, los exámenes de un 30% y los valorados mediante la observación con el 10%. La calificación de cada evaluación será informativa, se calculará de forma proporcional a los estándares trabajados durante esa evaluación.

3.- LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A EMPLEAR PARA OBTENER INFORMACIÓN

Los instrumentos que se han seleccionado para evaluar el grado de adquisición de cada estándar están especificados en la tabla inicial y relacionada con los estándares en cada evaluación. En esta materia utilizaremos los ejercicios o trabajos, los exámenes y la observación.

Cuando un alumno no pueda ser evaluado con alguno de los instrumentos de evaluación previstos por motivos justificados, para calificar los estándares incluidos en estos, se procederá de la siguiente manera:

- a) En el caso de que hubiera registros o pruebas anteriores, en el mismo curso escolar, se utilizará la calificación obtenida en ellas para esos estándares.
- b) Cuando no se hubiese evaluado alguno de los estándares de aprendizaje con anterioridad en el mismo curso escolar, se determinarán los instrumentos a aplicar y se facilitará que el alumno realice una prueba que permita evaluar este estándar, siempre que sea posible.
- c) En el caso de que no sea factible valorar el grado de adquisición de un estándar de aprendizaje por ningún medio, se consignará la anotación "no calificado".

4.- PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA.

Los códigos de competencia usados en la tabla inicial son:

- 1- Competencia lingüística CL.
- 2- Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología CMCT.
- 3- Competencia digital CD.
- 4- Aprender a aprender AA.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

5- Competencias sociales y cívicas CSC.

6- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor SIEE

7- Conciencia y expresiones culturales CEC.

En la tabla se relaciona cada estándar de aprendizaje con las competencias a las que dichos estándares contribuyen de forma más directa. Con esta relación valoramos el grado de adquisición de las competencias del currículo

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

A la competencia para **aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los errores como instrumento de mejora.

El diseño como actividad ha recorrido ya un largo camino, inmerso en los procesos de transformación social, cultural, política y económica. Estas transformaciones han afectado a la sociedad occidental y es a partir de la Revolución industrial, que trajo consigo muchos de estos grandes cambios, cuando se puede hablar realmente de diseño.

Ante estos procesos de transformación, el diseño 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. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto de diseño conecta siempre con un entorno, directa o indirectamente y, por tanto, el conjunto de conexiones que un objeto de diseño establece con muy distintas esferas es extensísimo, favoreciendo **la conciencia y expresiones culturales.**

Nos encontramos hoy inmersos en una situación de cambio que afecta al contexto social y cultural y a la propia identidad del diseño. Hemos pasado de una sociedad de la demanda, en la que el diseño encontraba sus argumentos en una mejora de las prestaciones, a una sociedad de la oferta. El diseño pensado como «optimización de lo que existe», como actividad que se dedica a la «resolución de problemas» es una expresión que se ha quedado pequeña. Hoy se habla de «formulación de problemas» como definición más adecuada, desatendiendo lo mucho que queda por resolver.

Esta transformación del concepto de diseño se ve también afectada por el impacto o revolución tecnológica. Esta revolución va más allá de la sustitución de unas herramientas por otras más eficaces. Incide en el proceso de conformación de la realidad, acentuando los procedimientos de simulación, e inaugura todo un nuevo sistema de actividades, favoreciendo **las competencias matemáticas y competencia básica en ciencia y tecnología.**

Ante el papel relevante de la actividad en este contexto de cambio, la enseñanza ha de interponer recursos conceptuales y metodológicos. El bachillerato de Artes propone la materia de modalidad denominada Diseño orientada, por tanto, no sólo

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

a futuros profesionales, sino a todos los alumnos interesados por una práctica actualmente tan significativa.

La materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Estos principios y fundamentos responden tanto al carácter abierto de la actividad de diseño como a la especificidad de la misma, tanto al «contexto» como al «texto» del diseño.

Los contenidos se agrupan en cuatro bloques. Estos ejes, que estructuran la materia, no tienen carácter prescriptivo. La ordenación responde a la intención de agrupar saberes y procedimientos. Por ello, su desarrollo no debe entenderse de forma lineal.

En el primer bloque se sitúa el diseño en su contexto. Es importante que se entienda que los factores específicos de la operación de diseñar se encuentran siempre mediatizados por factores de tipo cultural, social, económico y político. La actividad no escapa de las opciones y variables propiamente ideológicas.

El segundo bloque se dedica a los factores textuales, específicos en la configuración del «objeto de diseño». Los métodos, tan necesarios para conocer, recopilar, ordenar y comparar, son ensayos que intentan exteriorizar el proceso de diseño e instrumentos definidos y necesarios en un hacer creativo cada vez más complejo.

Es imprescindible que este bloque temático se oriente hacia el estudio de las dimensiones que configuran un objeto, mensaje o ambiente; dimensiones que, por razones metodológicas, se dividen en tres apartados: dimensión pragmática, estético-formal y simbólica. Se incidirá especialmente en el estudio de los elementos formales del lenguaje visual y su sintaxis, reconociendo la importancia de las funciones simbólicas y de los condicionamientos funcionales, contribuyendo a la adquisición de las competencias **lingüísticas, sociales y cívicas**.

Esta disciplina de carácter teórico-práctico se concreta en el estudio y realización de proyectos elementales en el ámbito del diseño gráfico, el diseño del producto y el diseño de interiores. El tercer y cuarto bloque de contenidos pretende preparar al alumno en el conocimiento y en la práctica referida a estas áreas.

La pretensión no será nunca la de formar especialistas en la materia, pero sí la de iniciar en el proceso y la realización de un proyecto de diseño, así como en la reflexión y el análisis de esta práctica.

Impulsa **el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** al buscar e investigar nuevas formas de expresión. Fomenta el respeto y socialización de los alumnos al mostrar las creaciones individuales al resto del grupo, exponiéndolas a valoraciones distintas de las propias.

5.- METODOLOGIA QUE SE VA A EMPLEAR

Comenzamos estableciendo una serie de consideraciones generales para que los procesos de aprendizaje sean los más productivos, se trata una serie de cuestiones que intervienen en toda metodología creativa y que determinan el éxito de la consecución de los objetivos de la materia:

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

1. El sentido formativo consiste en la adquisición y desarrollo de las habilidades que favorezcan la creatividad, empleando la imaginación, a través de recrear mensajes y situaciones, esto proporciona el crecimiento personal, el interés por la investigación y el conocimiento de la realidad.
2. Se debe comenzar con el análisis y descomposición del problema planteado, para pasar posteriormente a la articulación y síntesis de todas las variables que presenta.
3. Es preciso dar mucha importancia al boceto como la manera de organizar los conocimientos experiencias y conclusiones. El boceto actúa como una memoria añadida que congela ideas que más tarde se evaluarán o manipularán. Es la parte más importante del método, ya que permite reflexionar sobre el problema y hacer que una idea evolucione. Es importante que el alumnado tenga la suficiente visión espacial que le permita representar ideas abstractas y concretarlas; este recurso se habrá adquirido en cursos anteriores en materias como dibujo artístico o técnico; si existen problemas a este nivel será imprescindible la coordinación con las citadas asignaturas.
4. Lo realmente importante bajo el punto de vista formativo no es el resultado, sino el proceso desde la definición del problema a las soluciones aportadas. Esto justifica la importancia de aplicar métodos, que veremos más adelante, que estén perfectamente estructurados.
5. No se puede crear partiendo de la nada. Para enseñar, podemos proponer la imitación. Hay que distinguir la copia de la imitación: la imitación es asumible como algo que se aprende, la copia es la reproducción mecánica no reflexiva y por tanto no deseable.
6. Relacionar y aprender provocan actitudes creativas a través del descubrimiento y este se traduce en respuestas. Construir aprendizajes, tomando como base lo ya aprendido, sumándole nuevos conocimientos, permite abrir a otros conocimientos inesperados que a su vez se convierten en respuestas a los problemas que surjan en los proyectos.
7. El mejor tipo de enseñanza es aquel que enseña a aprender, es necesario dotar al alumnado de un método de diseño reflexivo capaz de dar respuestas coherentes con total autonomía.
8. Es importante cultivar la curiosidad en el alumnado, mediante propuestas que abran nuevos campos de conocimientos de interés para él.
9. Cuanto mayor sea el número de referencias que se tengan, mayor es la posibilidad de encontrar formas que se puedan relacionar. Por eso es importante introducir y trabajar con mucha información de tipo cultural, científica y tecnológica.
10. Es importante destacar el valor de la cultura, como referente social.
11. Cuando se diseña se hace una traducción cultural. Esta deberá ser lo más amplia posible y que recoja de manera fiel la realidad cultural.
12. Hay que dar mucha importancia al método, puesto que este es el proceso que permite comprobar si lo que hemos diseñado cumple las pertinencias prefijadas.
13. Crear consiste en encontrar una nueva solución entre dos ideas o dos formas distintas. El método es el sistema para verificar que esta relación es correcta
14. Las propuestas deben ser claras y tangibles, además de que tengan temas de interés para el alumnado.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

15. Los proyectos serán de aplicación práctica y tan reales como sea posible, de manera que el alumno se encuentre con problemas y situaciones que formen parte de la realidad cotidiana.

El profesor desempeña el papel de instructor que enseña las estrategias para el aprendizaje. El alumno manejará el método de acuerdo a la definición del problema (se trata de proyectos de acuerdo con su estadio formativo). El objeto del proyecto, servirá para aprender el camino entre la definición y la solución del problema.

Las distintas estrategias de "cómo enseñar" se harán en la práctica del proyecto. Debemos tener en cuenta que el proyecto suscite el interés en el mayor número de alumnos. El profesorado actuará como coordinador del proceso, su labor consiste en orientar, informar e introducir las técnicas necesarias para el desarrollo del proyecto.

Esta dinámica, implica al profesor en el proyecto que va a realizar el alumno. Se deberá aprovechar esta situación para transmitir conocimientos y experiencias concretas a las cuestiones que vayan surgiendo durante su desarrollo; el profesor debe conocer de antemano sus propios recursos y experiencias y puede prever las actitudes de sus alumnos. Se debe considerar la labor del profesor como un colaborador que orienta, corrige aprendizajes y motiva hacia la investigación.

El proyecto conlleva una serie de etapas sucesivas a experimentar por el alumno, dirigidas por el profesor, que ayuda a planificar, reconduce ideas y propicia la reflexión sobre el trabajo, sometiendo el trabajo a la autoevaluación del alumno e incluso a la reconducción del proceso.

Para la propuesta de realización de proyectos, haremos una definición pormenorizada de los requisitos y los objetivos que se desean alcanzar. Se podrá plantear individualmente o por grupos de trabajo, teniendo en cuenta algunos factores:

- La adjudicación del material necesario para su ejecución
- Las tareas y fases del proyecto.
- La adjudicación de espacios y sesiones previsibles.
- Cada propuesta de trabajo se organizará en las siguientes fases:
- Observación, previa a la propuesta, de obras y documentos en los que se utilicen los medios que posteriormente se han de aplicar.
- Una vez apreciados los conocimientos previos, lanzamiento de una propuesta de trabajo que motive a los alumnos para la búsqueda de soluciones y aportaciones propias.
- Organización del trabajo individual o colectivamente (dependiendo del tipo de propuesta), enfocado a la consecución de la propuesta lanzada. El análisis previo de obras ajenas debe motivar a los alumnos/as para la aportación de soluciones propias.
- Elaboración práctica del trabajo planteado, valorando las dificultades y condicionamientos propios del medio que se está aplicando.
- Valoración individual y colectiva, mediante un análisis crítico, de los resultados obtenidos. Apreciación de las diversas soluciones válidas y de los objetivos que, por el contrario no se consiguen con el método elegido.
- Evaluación del grado de consecución de los objetivos inicialmente planteados, incentivando la autocrítica, así como la defensa de las propias aportaciones en exposición teórica y práctica de realización.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

- La corrección será individualizada, considerando los diferentes desarrollos y capacidades del alumno, a partir de unos planteamientos didácticos.
- Fomentar la creatividad, acentuando diversas interpretaciones creativas, que pueden aumentar las formas de “ver” los objetos.
- Trabajos personales, favoreciendo el ejercicio de “modos de ver”, pasando de la representación analítica a la sintética de las realidades formales, sin anular la diversidad de expresiones personales.
- La propuesta de trabajo se realizará posteriormente al desarrollo de los aspectos teóricos de los contenidos temáticos, promoviendo respuestas individuales.

Además se tendrá presente:

- Seguimiento sobre la asistencia a clase y otras observaciones mediante ficha personal.
- Conceder mayor importancia a las actividades realizadas en el aula a la hora de evaluar.
- Realización de ejercicios prácticos para la comprensión y asimilación de los contenidos teóricos.
- Información previa a la evaluación por parte del profesor sobre:
 - Objetivos sobre los que se trabajará
 - Contenidos
 - Forma de evaluar

Todo ello con el fin de que el alumno conozca en cada momento su situación.

6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades previstas por el departamento son:

- Concurso de “Stº Tomás de Aquino”.
- Exposiciones trimestrales de trabajos de alumnos.
- Exposición final de curso en alguna sala de exposiciones de la localidad de Lorca donde se hará una muestra global de los trabajos realizados por los alumnos del bachillerato artístico. Esta actividad se ha realizado en años anteriores.
- III Semana del Arte, con la realización de talleres y conferencias a cargo de artistas conocidos.
- Visitas a talleres de interés didáctico.
- Salidas al exterior con alumnos para la mejor comprensión de temas como: la luz, el color, la composición.
- Visitas a Museos y exposiciones de interés. Este año iremos a Madrid y Arco.

En cuanto a las actividades que desarrollamos los componentes del departamento:

- Preparación de clases.
- Preparación de pruebas de evaluación.
- Preparación de pruebas de recuperación.
- Investigación metodológica.
- Preparación de actividades.
- Elaboración de material didáctico específicos de cada materia.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

7.- ADAPTACIONES CURRICULARES

7.1.- Actuaciones de apoyo ordinario.

Para aquellos/as alumnos/as que muestren dificultad en la adquisición de los contenidos del área se adoptarán, después de localizar las dificultades específicas, medidas de tres tipos dirigidas a la consecución de los objetivos:

- a) Cuando las dificultades sean de orden procedimental o para la adquisición de contenidos conceptuales muy puntuales, mediante la adaptación de las propuestas a sus capacidades o, si es necesario, la elaboración de propuestas y tareas distintas que, partiendo de un nivel menor, vayan encaminadas a la consecución de los objetivos del área y el curso.
- b) Cuando las dificultades estén producidas por una falta de base notable o una dificultad de asimilación de los contenidos, que no sean solucionables sin una atención individualizada o en pequeños grupos, el Departamento organizará, según la disponibilidad horaria de sus miembros, apoyos fuera del aula, mientras el resto de sus compañeros/as realizan trabajos de profundización que no dificulten, para el alumno/a que no asiste a ellos, la adquisición de los contenidos mínimos del área y ciclo.
- c) Si las dificultades necesitaran de una atención específica, un cambio de metodología y/o reducción o cambio en los contenidos, esta reelaboración se efectuará a partir de las recomendaciones del Departamento de Orientación del Centro, una vez valoradas y detectadas las dificultades concretas.

Los alumnos que se muestren interesados/as y capacitados/as para la ampliación de contenidos contarán con propuestas y trabajos de profundización que respondan a sus expectativas (esta adaptación no causa, en la mayoría de los bloques temáticos programados, dificultad alguna, ya que se prestan a la aportación personal y a las soluciones individualizadas)

7.2.- Actuaciones para el alumnado con necesidades especiales.

Actuaciones para el alumnado con necesidades educativas especiales.- En lo relativo a alumnos con necesidades educativas especiales y aquellos que tienen un gran desfase curricular, se actuará en cada caso, según las medidas que establezca el Departamento de Orientación. Realizaremos el PTI junto con el departamento de Orientación reduciendo los estándares que se consideren necesarios, se modificarán los instrumentos que se consideran inadecuados para el alumno en cuestión, la metodología se adapta a sus necesidades dentro de lo posible, se le da más tiempo en las pruebas que se realicen, etc.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

7.3.- Actuaciones para el alumnado con altas capacidades intelectuales.

Los profesores debemos impulsar estrategias que permitan desarrollar actitudes de organización y planificación en nuestros alumnos con altas capacidades que también beneficiarán a los restantes miembros del grupo.

1. Atención y participación en clase:

Proponerles tomar apuntes, mejorando sus actividades y trabajando con más limpieza,

2. Desarrollo de una actitud positiva

Proponiéndoles que elaboren pequeños trabajos de investigación, elaboración de materiales o monografías etc.

3. Desarrollo actitudes de responsabilidad

Proponiéndoles el seguimiento de alumnos con más dificultades

4. Estimulo del orden y la organización

Valorándoles el orden y la organización de los materiales imprescindibles para las actividades

7.4.- Actuaciones para el alumnado que se integra tardíamente en el sistema educativo.

Las medidas encaminadas a compensar los desfases académicos en el currículo de los alumnos que se integran tardíamente al curso o se han integrado en nuestro sistema educativo provenientes de otros deben de comenzar por una evaluación global.

Los contenidos y métodos de enseñanza puedan verse modificados.

Deben de establecerse actividades de refuerzo y apoyo específicas.

Estos alumnos deben de ser evaluados de manera diferente al resto de los alumnos.

8.- PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Las programaciones docentes también establecerán el mecanismo de recuperación de calificaciones negativas en los estándares, si así se decide.

8.1.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en el proceso ordinario.

Para la valoración objetiva de los avances que el alumno/a va consiguiendo, se considera importante tener en cuenta los siguientes criterios:

- Comprobación, al comienzo de cada unidad didáctica, de los conocimientos iniciales del alumno que se refieran a los contenidos de la misma, detectando los que son erróneos y los que son acertados.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

- Aplicación de determinados trabajos audiovisuales en cada unidad didáctica para despertar el interés de los alumnos/as por los contenidos de la misma.
- Aportación, por parte del alumno/a, de soluciones creativas y personales, válidas para las propuestas planteadas.
- Aplicación en la práctica de cuantos conocimientos teóricos se han planteado en cada uno de los temas.
- Potenciación del trabajo en equipo, propiciando la composición variada y heterogénea de los mismos y el reparto equitativo y adecuado de las tareas.

La calificación estará apoyada por la consecución de los objetivos por parte del alumno, teniendo en cuenta que las pruebas de evaluación de los conocimientos y asimilación de los contenidos se calificarán por dos procedimientos:

- Exámenes trimestrales: calificará el 30% del total a evaluar.
- Proyectos trimestrales y trabajos escritos: 70% del total de la nota a emitir.
- Para aprobar la materia, es imprescindible haberse presentado a todos los exámenes programados y entregar al profesor, todos los ejercicios o actividades planteadas en cada evaluación, atendiendo a criterios cuantitativos, cualitativos y puntualidad.

Este baremo podrá modificarse cuando la complejidad y extensión de los conceptos teóricos superen o se equiparen a los ejercicios prácticos, siendo informado el alumno con anterioridad.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1- Limpieza
- 2- Acabado y presentación.
- 3- Ejecución conceptual (corrección y estructura)
- 4- Ejecución procedimental o técnica.
- 5- Nomenclatura, tipografía y texto.
- 6- Originalidad y creatividad.
- 7- Desarrollo de la idea.
- 8- Variedad, cantidad y extensión de los ejercicios.
- 9- Abstracción o síntesis.
- 10- Expresividad.
- 11- Elementos básicos de la expresión plástico-artística.
 - 11.1- Punto, línea y plano.
 - 11.2- Composición.
 - 11.3- Color.
 - 11.4- Textura.
 - 11.5- Espacio y profundidad.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

11.6- Encuadre proporción y escala.

11.7- Contraste.

11.8- Movimiento.

11.9- Forma.

11.10- Luz e iluminación. Modulación tonal.

11.11- Volumen.

La calificación será la suma de instrumentos de evaluación.

8.2.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la prueba extraordinaria de septiembre.

Con el objetivo de ir preparando a estos alumnos a las pruebas de selectividad, las características de estas pruebas extraordinarias se adaptarán en la medida de lo posible a las propuestas por la Universidad.

Los criterios de calificación serán los mismos que en la prueba ordinaria.

Criterios de calificación:

- Exámenes: calificará el 30% del total a evaluar.
- Proyectos de trabajos: 70% del total de la nota a emitir.

8.3.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos y los criterios de calificación que vayan a aplicarse en la evaluación extraordinaria prevista para aquellos alumnos que como consecuencia de faltas de asistencia sea de imposible aplicación la evaluación continua.

Los alumnos a los que no se les pueda aplicar la evaluación continua realizarán una prueba práctica a final de curso donde mostrarán sus conocimientos sobre los distintos bloques temáticos. Esta recuperación corresponde al mes de Junio, y se regirá por los contenidos y los criterios de evaluación ya establecidos anteriormente.

Los alumnos que hayan perdido el derecho a evaluación continua, a causa de un elevado número de faltas sin justificar, tendrán derecho a examen final, aunque no trimestral. El examen final no será de contenidos mínimos, contemplará la totalidad de la materia. También tendrán que entregar todos los ejercicios realizados en cada evaluación.

Criterios de calificación:

- Exámenes: calificará el 30% del total a evaluar.
- Proyectos de trabajos: 70% del total de la nota a emitir.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

8.4.- los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse a los alumnos con materias pendientes del curso anterior.

En relación con los alumnos que tienen la materia pendiente de cursos anteriores puesto que no hay horario para clases de recuperación, se les citará a principio de curso para mantener con ellos una reunión informativa, donde se les dará una relación de los contenidos que deben recuperar agrupados por trimestres, sobre los cuales deben hacer una prueba escrita trimestral o ejercicios, con los criterios de evaluación correspondientes y una serie de instrucciones sobre las técnicas de estudio. Se les insistirá que los profesores del departamento estamos a su disposición para cualquier consulta o explicación de la materia. El responsable del seguimiento del alumno será el profesor que le imparte la materia en este curso. Si no tiene continuidad en la materia el responsable será el Jefe de Departamento.

9.- RECURSOS DIDÁCTICOS

No será obligatorio un libro de texto, sí recomendable. El profesor mandará a los alumnos por correo electrónico apuntes elaborados por el profesor como presentaciones y ejercicios complementarios. También se les informará de páginas web donde encontrar material adicional sobre esta materia.

Esta materia se imparte en el aula de grupo 2 horas + 2 horas en el aula de Plástica, ya que en ella se encuentran el proyector de diapositivas, cañón, ordenador y el retroproyector, necesarios para las exposiciones teóricas, y mesas de dibujo para la realización de los proyectos. En esta aula se encuentra además todo el material bibliográfico relacionado con la materia, insuficiente debido al carácter tan específico y especializado de la materia. Entre este material se encuentran libros de interés como:

- W. WONG. “Diseño bi y tridimensional”
- B. MUNARI. “Diseño y comunicación visual”
- D.A. DONDIS. “La sintaxis de la imagen”
- G. BONSIPE. “Teoría y práctica del diseño industrial”
- C. FIELL. “1000 chaire”
- E. MANZINI. “La materia de la invención “
- A. SWANN. “Bases del Diseño Gráfico “
- A. SWANN “El color en el Diseño “
- M. MARCH “Tipografía creativa “
- J. MURPHY Y M. ROWE “Cómo diseñar marcas y logotipos “
- Enciclopedia de Diseño CEAC.

<i>PGA del IES Ibáñez Martín</i>	<i>Proyecto Educativo</i>
<i>Lorca</i>	<i>Programación docente del área de Dibujo en Bachillerato.</i>

10.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Es evidente, por nuestra experiencia docente, que los resultados que se obtienen no siempre dependen de la idoneidad de la programación docente, sino de otros factores entre los que destaca la actitud de los alumnos. Es frecuente el caso de obtener resultados muy diferentes en dos grupos del mismo curso a los que un mismo profesor les ha aplicado la misma programación en el mismo año. Se podrá decir que quizás no han sido tomadas las medidas adecuadas de atención a la diversidad, pero la enseñanza de nuestra materia está tan estrechamente supeditada al rendimiento de los alumnos que forzosamente tenemos que adaptarnos a la progresión de los alumnos de cada grupo, a su diversidad. No se puede avanzar si no se ha asimilado lo anterior.

Pero de todas formas es cierto que se puede valorar el ajuste de la programación y los resultados, y en este departamento se hará de la manera siguiente:

- A través de las reuniones de Departamento, donde se compararán resultados y se analizarán determinados apartados y su idoneidad, tales como:
 - La metodología aplicada
 - Los procedimientos aplicados
 - Las estrategias de aprendizaje requeridas.
 - Las actividades realizadas
 - Los elementos motivadores
 - Los criterios de calificación
- A través de la programación de aula, que es el instrumento que traslada las líneas generales de la programación docente al trabajo diario de clase, y es un indicador de su adecuación.
- A través del informe trimestral que hacemos sobre el rendimiento de los alumnos y el proceso de enseñanza en cada uno de los cursos.