

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019232	IES Monte da Vila	O Grove	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Deseño	2º Bac.	4	116

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	23
4.2. Materiais e recursos didácticos	25
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	26
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	26
6. Medidas de atención á diversidade	28
7.1. Concreción dos elementos transversais	30
7.2. Actividades complementarias	33
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	34
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	35
9. Outros apartados	36

1. Introducción

O concepto de deseño foi evolucionando ao longo da historia, pero é a partir da Revolución Industrial cando, a medida que os procesos industriais mecanizados van superpoñéndose e superando os artesanais, a organización e a planificación gañan en importancia. En consecuencia, o concepto vaise achegando á súa acepción máis actual. Grazas ao deseño mellórase a nosa calidade de vida, xerando produtos, aplicacións e servizos que modifican e interveñen na contorna segundo unhas necesidades concretas. O deseño converteuse nunha actividade fundamental no noso mundo, xa que se encarga de dinamizar a industria e a economía, e é, pola súa vez, un motor xerador de consumo. Por este motivo, faise necesaria unha reflexión responsable sobre como optimizar os recursos dispoñibles e levar a cabo un deseño sostible que posibilite o equilibrio entre a calidade de vida e a modificación da contorna sen deteriorar o medio ambiente e sen comprometer os recursos naturais. Xunto a esta reflexión de sostibilidade xorde un discurso centrado na igualdade de oportunidades, no respecto á diversidade e, en consecuencia, a adecuación dun deseño cada vez máis inclusivo.

O coñecemento do deseño non só inclúe os antecedentes, correntes, estéticas e figuras relevantes, senón tamén a resposta a problemas concretos que existen detrás dunha necesidade funcional. O deseño proporciónalle ao alumnado ferramentas para desenvolver ideas, representalas e dar solución a problemas concretos, favorecendo o uso de metodoloxías proxectuais propias desta disciplina.

Doutra banda, e de maneira transversal, inclúese nos temas de análises propias da materia a transformación que supuxo en todos os ámbitos do deseño a democratización dos medios e ferramentas dixitais, xa que estas supuxeron unha revolución tanto no tempo que se inviste nun proxecto como nas metodoloxías de traballo, as técnicas de creación, a presentación e a difusión de proxectos.

A materia de Deseño proporciónalle ao alumnado os fundamentos e destrezas necesarios para iniciarse no deseño e senta as bases para afrontar estudos superiores relacionados con esta disciplina. Supón unha aproximación tanto aos principais campos do deseño como a distintas metodoloxías de análise, estudo e creación, que son aplicables tamén a outros ámbitos de coñecemento. Para iso, a materia organízase ao redor do seguintes catro grandes eixos temáticos. Nun primeiro lugar, unha análise reflexiva e crítico do mundo que rodea ao alumnado, que permitirá identificar as estruturas formais, semánticas e comunicativas dos produtos de deseño mediante a decodificación da súa linguaxe específica. En segundo lugar, o coñecemento das técnicas, ferramentas e procedementos analóxicos e dixitais de creación, composición, representación e presentación propios do deseño bidimensional e tridimensional. Nun terceiro lugar, o afondamento nas metodoloxías proxectuais aplicadas ao desenvolvemento de produtos innovadores e creativos sobre a base do deseño inclusivo. E, por último, en cuarto lugar, o estudo da relación entre forma e función no deseño.

Os obxectivos da materia de Deseño fórmulanse arredor deses catro eixes que emanan das competencias clave e os contidos establecidos para a etapa de bacharelato. Estes obxectivos están deseñados de maneira que varios deles poden acometerse de maneira global e simultánea, polo que a orde no que se presentan non é vinculante nin representa ningunha xerarquía entre eles.

Os criterios de avaliación, que se desprenden directamente dos devanditos obxectivos, están deseñados para comprobar o seu grao de consecución.

Os contidos da materia organízanse en cinco bloques. O primeiro, denominado «Concepto, historia e campos do deseño», permite abordar a evolución histórica do deseño, así como conceptos máis recentes como o deseño sostible ou o deseño inclusivo. Este bloque tamén inclúe os diversos campos de aplicación do deseño, así como unha reflexión sobre ausencias e esquecementos neste ámbito, como o das mulleres deseñadoras ou as achegas ao deseño contemporáneo de culturas que non pertencen ao foco occidental. «O deseño: configuración formal e metodoloxía» é a denominación do segundo bloque, que abarca os elementos básicos da linguaxe propia do deseño e as súas formas de organización, desde a sintaxe visual e os significados, ata as diferentes fases do proceso de deseño. Neste bloque incorpórase, así mesmo, unha aproximación a aspectos relacionados coa propiedade intelectual. O terceiro bloque, titulado «Deseño gráfico», incorpora os campos propios do deseño bidimensional, como a tipografía, o deseño editorial, a imaxe de marca, a sinalización e o deseño publicitario bidimensional. Tamén recolle as técnicas propias do deseño gráfico e a maquetación, ademais da concepción de proxectos de comunicación gráfica. No cuarto bloque, denominado «Deseño tridimensional de produto», inclúense os sistemas de representación espacial adecuados a cada proxecto, considerando tamén o packaging ou a representación de volumes. Neste bloque introdúcense os

conceptos de ergonómia, biometría e antropometría, ademais do de diversidade funcional. No quinto bloque, «Deseño de espazos», recóllese, por unha banda, as tipoloxías e as sensacións que os espazos xeran e, por outro, o diálogo entre o deseño e a funcionalidade destes, incorporando a perspectiva do deseño inclusivo.

A aprendizaxe destes contidos cobra todo o seu sentido grazas ao papel fundamental que xogan no proceso de adquisición dos obxectivos. Por iso, a orde secuencial no que están presentados non debe interpretarse como unha invitación a que sexan tratados de maneira sucesiva; ao contrario, será necesario abordalos de maneira integral, co fin de facilitarlle ao alumnado unha visión global do deseño. De maneira transversal, incorporárase o uso de ferramentas dixitais aplicadas tanto ao deseño bidimensional como ao tridimensional.

Por último, non hai que esquecer que deseñar é planificar e, polo tanto, anticipar as actuacións e intervencións para obter a solución a un problema determinado. O obxectivo do deseño é mellorar a contorna, e con el, a calidade de vida, mediante a mellora dos produtos que utilizamos. O deseño implica traballo interdisciplinario, interacción de saberes, conexión de disciplinas; en definitiva, trátase dunha gran ferramenta á disposición do alumnado capaz de aproveitar o seu poder de transformación.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Identificar os fundamentos do deseño para partir da análise crítica de diversos produtos de deseño bidimensional e tridimensional, para profundar na comprensión tanto da complexidade dos procesos e ferramentas que interveñen, como da dimensión simbólica e semántica das súas linguaxes.	1-3		1-2	1	40	1		2
OBX2 - Reflexionar desde a propia identidade cultural sobre as orixes, os principios e as funcións do deseño, comparando e analizando producións de diferentes épocas, estilos e ámbitos de aplicación, para valorar a influencia da contorna e a cultura na devandita actividade, asociando estas tarefas cos niveis de impacto ambiental do ser humano no planeta.	1-3		2		11	1-3-4		1
OBX3 - Analizar de maneira crítica e rigorosa distintas configuracións formais, compositivas e estruturais presentes no deseño de diferentes produtos, identificando os seus elementos plásticos, estéticos, funcionais e comunicativos, para enriquecer as súas propias producións e conformarse unha opinión sólida que responda a estratexias comerciais e de mercadotecnia vinculadas ao deseño gráfico, a campañas de deseño publicitario, ao packaging de produtos ou ao deseño de espazos que favorecen a actividade comercial.			1-5	2		1-4	1	1-2-41
OBX4 - Planificar proxectos de deseño individuais e colectivos, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos necesarios, para propoñer e analizar criticamente solucións creativas en resposta a necesidades propias e alleas.		1	3	3	32-50	4	1-3	41-42

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX5 - Desenvolver propostas persoais e imaxinativas a partir de ideas ou produtos preexistentes, considerando a propiedade intelectual, para responder con creatividade a necesidades propias e alleas e potenciar a autoestima e o crecemento persoal.			3		11	1-4	1-2-3	31-32-41-42
OBX6 - Crear produtos de deseño, respondendo con creatividade a necesidades concretas, incluídas as do deseño inclusivo e as relativas á sostibilidade, e coidando a corrección técnica, a coherencia e o rigor da factura do produto, para potenciar unha actitude crítica e responsable que favoreza o desenvolvemento persoal, académico ou profesional no campo do deseño.		1	3	3	20	4	1-3	32-41-42

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Concepto e linguaxe do Deseño. Fundamentos do Deseño.	Fundamentos do Deseño. Elementos básicos do deseño, sintaxe, composición modular e significados do deseño. A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Sintaxe da imaxe bidimensional e tridimensional. Ordenación e composición modular. Dimensión semántica do deseño.	13	15	X	X	X
2	O deseño como elemento transformador da sociedade. Deseño e función. Campos de aplicación, teorías e evolución. Artesanía e industrialización. Principais deseñadoras.	O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación. Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. O deseño ó servizo da función. O deseño na sociedade de consumo. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. Tendencias, períodos e principais escolas e figuras máis representativas no campo do deseño. A presenza da muller no ámbito do deseño. A propiedade intelectual do deseño. A protección da creatividade. Patentes e marcas.	8	9	X	X	X
3	Análise crítica en deseño.	Análise crítica de produtos de deseño gráfico de produto e de espazos.	12	14	X	X	X
4	O deseño gráfico.	O deseño gráfico como ferramenta de comunicación. Funcións comunicativas do deseño gráfico. Funcións, procesos e	12	15	X		

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
4	O deseño gráfico.	técnicas. Deseño corporativo, editorial e dixital. O deseño gráfico e a composición. Procesos e técnicas de deseño gráfico. A imaxe de marca: o deseño corporativo. Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas web.	12	15	X		
5	Metodoloxía de proxectos. O proxecto en deseño.	Procesos creativos nun proxecto de deseño. Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. Estratexias de organización dos equipos de traballo.	13	15		X	
6	Aplicacións do deseño gráfico.	O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. A sinalización e as súas aplicacións. A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño. O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción.	12	12		X	
7	Deseño de produto.	Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico. Sistemas de representación e estruturas compositivas aplicados ao deseño de produto. Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño. Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño. Deseño de produto e diversidade funcional.	12	15			X
8	Deseño de espazos.	Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos. Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores. Percepción psicolóxica do espazo. O deseño inclusivo de espazos.	12	15			X
9	Diversidade, inclusión e sostibilidade. O deseño máis alá de occidente.	Deseño, ecoloxía e sostibilidade. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. Achega das culturas non occidentais ao canon do deseño universal. A apropiación cultural.	6	6	X	X	X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Concepto e linguaxe do Deseño. Fundamentos do Deseño.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Identificar as características fundamentais dos movementos, correntes, escolas e teóricos relacionados co deseño, de contextos xeográficos, históricos e sociais diversos e reflexionando de maneira crítica sobre as achegas das mulleres e das culturas non occidentais.	Diferenciar e recoñecer as características dos principais movementos e escolas do deseño.	PE	40
CA2.2 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Ser capaz de explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da linguaxe visual e do deseño.		
CA4.8 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.		
CA1.1 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.	TI	60
CA1.3 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Diferenciar e recoñecer formas e funcións no deseño, aportando solución e melloras.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.		
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Identificar dimensións simbólicas e semánticas propias fundamentais da linguaxe do deseño, así como elementos sintácticos constitutivos básicos. Ter unha actitude receptiva e de respecto.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación. - A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo.

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Achega das culturas non occidentais ao canon do deseño universal. A apropiación cultural. - Fundamentos da propiedade intelectual. A protección da creatividade. Patentes e marcas. - A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura. - Sintaxe da imaxe bidimensional e tridimensional. - Ordenación e composición modular. - Dimensión semántica do deseño. - Funcións comunicativas do deseño gráfico. - Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño. - Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos.

UD	Título da UD	Duración
2	O deseño como elemento transformador da sociedade. Deseño e función. Campos de aplicación, teorías e evolución. Artesanía e industrialización. Principais deseñadoras.	9

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Identificar as características fundamentais dos movementos, correntes, escolas e teóricos relacionados co deseño, de contextos xeográficos, históricos e sociais diversos e reflexionando de maneira crítica sobre as achegas das mulleres e das culturas non occidentais.	Diferenciar e recoñecer os principais movementos e escolas do deseño e as súas características.	PE	40
CA2.2 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Identificar dimensións simbólicas e semánticas propias fundamentais da linguaxe do deseño, así como elementos sintácticos constitutivos básicos. Ter unha actitude receptiva e de respecto.		
CA1.1 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.	TI	60
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Identificar dimensións simbólicas e semánticas propias fundamentais da linguaxe do deseño, así como elementos sintácticos constitutivos básicos. Ter unha actitude receptiva e de respecto.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - O deseño, as súas clasificacións e campos de aplicación. - Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. - Tendencias, períodos e principais escolas e figuras máis representativas no campo do deseño. A presenza da muller no ámbito do deseño. - Deseño e función. - Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos.

UD	Título da UD	Duración
3	Análise crítica en deseño.	14

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA1.7 - valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA2.2 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Identificar dimensións simbólicas e semánticas propias fundamentais da linguaxe do deseño, así como elementos sintácticos constitutivos básicos. Ter unha actitude receptiva e de respecto.	PE	88
CA2.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Valorar e analizar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA2.7 - Analizar as relacións compositivas en distintos produtos de deseño, identificando os elementos básicos da linguaxe visual e explicando o seu impacto en aspectos como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Recoñecer as estruturas formais dos produtos, analizando os procedementos usados para desenvolvelos, e como cumpren unha función e impactan na inclusión, sostibilidade e no consumo responsable.		
CA3.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.1 - Analizar de maneira crítica as diferentes solucións de deseño vinculadas a un mesmo problema, reflexionando sobre o seu impacto na contorna e establecendo argumentos que promovan unha conciencia comprometida co medio ambiente e co deseño sustentable.	Ser analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.6 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.8 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Valorar e analizar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Valorar e analizar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó impacto buscando, respetando a propiedade intelectual.		
CA5.6 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Identificar dimensións simbólicas e semánticas propias fundamentais da linguaxe do deseño, así como elementos sintácticos constitutivos básicos. Ter unha actitude receptiva e de respecto.	TI	12

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. - Deseño e función. - A linguaxe visual. Elementos básicos: punto, liña, plano, cor, forma e textura. - Ordenación e composición modular. - Dimensión semántica do deseño. - Funcións comunicativas do deseño gráfico. - A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño. - Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño. - Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores. - Percepción psicolóxica do espazo. - O deseño inclusivo de espazos.

UD	Título da UD	Duración
4	O deseño gráfico.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Ser capaz de planificar a estrutura básica dun proxecto de deseño individual ou colectivo, establecendo obxectivos, fases, ferramentas e recursos, priorizando a sostibilidade.	PE	36
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.	TI	64
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar segundo a guía proporcionada polo profesorador, valorar e argumentar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó seu impacto buscado e respetando a propiedade intelectual.		
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Identificar e explicar forma e función nun produto de deseño.		
CA3.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar segundo a guía proporcionada polo profesorador, valorar e argumentar un proxecto propio ou alleo atendendo ós recursos utilizados e ó seu impacto buscado e respetando a propiedade intelectual.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. - Procesos creativos nun proxecto de deseño. - Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. - Funcións comunicativas do deseño gráfico. - A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño. - O deseño gráfico e a composición. - Procesos e técnicas de deseño gráfico. - A imaxe de marca: o deseño corporativo. - Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas. - O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. - A sinalización e as súas aplicacións.

UD	Título da UD	Duración
5	Metodoloxía de proxectos. O proxecto en deseño.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Ser capaz de planificar a estrutura básica dun proxecto de deseño individual ou colectivo, establecendo obxectivos, fases, ferramentas e recursos, priorizando a sostibilidade.	PE	20

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA3.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA4.6 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA1.4 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.	TI	80
CA2.6 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Mostrar prediposición e participar na organización de equipos e a realización de proxectos.		
CA3.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar críticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA4.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Ser quen de traballar en equipo para acadar unha solución, inclusiva e creativa, a unha proposta e defendela con argumentos axeitados.		
CA4.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.5 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Mostrar prediposición e participar na organización de equipos e a realización de proxectos.		
CA5.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA5.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.5 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA5.6 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser capaz de identificar e explicar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. - A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. - Procesos creativos nun proxecto de deseño. - Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. - Estratexias de organización dos equipos de traballo. - Funcións comunicativas do deseño gráfico. - O deseño gráfico e a composición. - Procesos e técnicas de deseño gráfico. - A imaxe de marca: o deseño corporativo. - Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas. - O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. - A sinalización e as súas aplicacións. - O packaging: do deseño gráfico ao deseño do contedor do produto tridimensional. Iniciación ao seu desenvolvemento e técnicas de produción. - Deseño de espazos. Organización do espazo habitable, público ou privado. Distribución de espazos e percorridos. - Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores. - Percepción psicolóxica do espazo. - O deseño inclusivo de espazos.

UD	Título da UD	Duración
6	Aplicacións do deseño gráfico.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.	PE	30
CA1.7 - valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA3.5 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.	TI	70
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Identificar e explicar forma e función nun produto de deseño.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA3.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un produto innovador de deseño con creatividade tendo en conta o seu impacto socioeconómico e respetando a propiedade intelectual.		
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA3.4 - Avaliar as propostas de planificación propias e alleas de maneira crítica e argumentada, analizando a súa adecuación ao impacto de comunicación buscado.	Valorar criticamente a planificación dun proxecto propio ou alleo atendendo ó impacto buscado.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.6 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Achega das culturas non occidentais ao canon do deseño universal. A apropiación cultural. - Fundamentos da propiedade intelectual. A protección da creatividade. Patentes e marcas. - Procesos creativos nun proxecto de deseño. - Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. - Funcións comunicativas do deseño gráfico. - A tipografía: principais familias, lexibilidade, propiedades e usos no deseño. - O deseño gráfico e a composición. - Procesos e técnicas de deseño gráfico. - A imaxe de marca: o deseño corporativo. - Deseño editorial. A maquetación e composición de páxinas. - O deseño publicitario. Proxectos de comunicación gráfica. - A sinalización e as súas aplicacións.

UD	Título da UD	Duración
7	Deseño de produto.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.	PE	56

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Recoñecer a relación entre forma e función sendo quen de percibir e propoñer posibles melloras.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA4.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA4.6 - Avaliar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.	TI	44
CA4.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA4.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Participar activamente na organización adecuada dos equipos de traballo dos proxectos de deseño colaborativo, identificando as habilidades requiridas e repartindo e asumindo as tarefas con criterio.	Mostrar prediposición e participar na organización de equipos e a realización de proxectos.		
CA4.7 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. - Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. - A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. - Procesos creativos nun proxecto de deseño. - Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. - Deseño de produto. Tipoloxías de obxectos no deseño volumétrico. - Sistemas de representación e estruturas compositivas aplicados ao deseño de produto. - Antropometría, ergonomía e biónica aplicadas ao deseño. - Deseño de produto e diversidade funcional. - Materiais, texturas e cores. Sistemas de produción e a súa repercusión no deseño.

UD	Título da UD	Duración
8	Deseño de espazos.	15

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.	PE	28

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.7 - Valiar de maneira crítica e argumentada traballos de deseño propios e alleos, valorando tanto a selección coherente e adecuada dos recursos técnicos, como o rigor e a corrección na aplicación das técnicas de execución, desenvolvemento e presentación do produto, ademais do seu grao de adecuación ao impacto de comunicación buscado e ao respecto á propiedade intelectual.	Analizar seguindo a guía proporcionada polo profesorado, sendo analíticos e críticos ante as diferentes solucións aportadas a un problema de deseño reivindicando a sostibilidade en todo o proceso.		
CA5.1 - Explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da súa linguaxe, identificando os seus elementos sintácticos e constitutivos con actitude receptiva e respectuosa.	Ser capaz de explicar nos obxectos de deseño as dimensións simbólicas e semánticas propias da linguaxe visual e do deseño.		
CA5.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA1.6 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		
CA2.1 - Recoñecer a relación entre as formas e as funcións en deseños, tanto bidimensionais como tridimensionais, percibíndoos como produtos susceptibles de transformacións e melloras.	Diferenciar e recoñecer formas e funcións no deseño, aportando solución e melloras.		
CA2.4 - Proxectar solucións de deseño innovadoras en resposta a necesidades persoais ou de expresión propias, a partir de ideas ou produtos preexistentes	Ser quen de proxectar unha solución innovadora e propia a unha proposta a partir de produtos preexistentes.		
CA5.2 - Realizar proxectos elementais de deseño gráfico, deseño industrial ou deseño de espazos habitables, de maneira individual e colectiva, aplicando solucións creativas na elaboración dun produto innovador, e tendo en conta as súas implicacións sociais, económicas e de transformación, así como os aspectos relacionados coa propiedade intelectual.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.	TI	72
CA5.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.		
CA5.5 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA5.6 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica do deseño. Concepto e teorías do deseño. Artesanía e industrialización. A achega galega: o laboratorio de formas e Sargadelos. - Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. - A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. - Procesos creativos nun proxecto de deseño. - Proceso e fases do deseño. A metodoloxía proxectual. - Elementos construtivos. Principios de iluminación. Deseño de espazos interiores. - Percepción psicolóxica do espazo. - O deseño inclusivo de espazos.

UD	Título da UD	Duración
9	Diversidade, inclusión e sostibilidade. O deseño máis alá de occidente.	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		
CA3.1 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sustentabilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.	TI	100
CA3.3 - Realizar colectivamente un proxecto de deseño inclusivo, priorizando a súa adecuación a unha ou varias diversidades funcionais concretas, utilizando de maneira creativa as configuracións formais e argumentando as decisións tomadas.	Acadar un proxecto de deseño con creatividade e seguindo a estrutura básica do mesmo, tendo en conta tanto a función coma a forma argumentando as decisións tomadas.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.7 - Identificar as posibilidades de intervención do deseño inclusivo en diferentes ámbitos da actividade humana, poñendo en valor os proxectos innovadores e transformadores da sociedade.	Ser quen de recoñecer a importancia do deseño inclusivo e como este mellora a sociedade.		
CA4.8 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.		
CA5.3 - Recoñecer as estruturas formais, compositivas e estruturais en obxectos e produtos de diferentes ámbitos do deseño, analizando os procesos e métodos utilizados para desenvolvelos, así como as finalidades funcionais e comunicativas das que parten e o seu impacto en aspectos tales como a inclusión, a sostibilidade e o consumo responsable.	Identificar as estruturas formais e compositivas de diferentes produtos de deseño sinalando as súas funcións fundamentais.		
CA5.4 - Planificar adecuadamente proxectos de deseño individuais ou colectivos, establecendo obxectivos en función do impacto de comunicación buscado, programando as distintas fases do plan de desenvolvemento, seleccionando con criterio as ferramentas e recursos e priorizando a sostibilidade.	Elaborar un proxecto planificando con rigor, para obter o resultado buscado, tendo en conta os recursos que garantan ademais a sostibilidade.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Deseño, ecoloxía e sostibilidade. O deseño na sociedade de consumo. Achegas do ecodeseño á solución dos retos socioambientais. - A diversidade como riqueza patrimonial. Deseño inclusivo. - Procesos e técnicas de deseño gráfico. - Deseño de produto e diversidade funcional. - O deseño inclusivo de espazos.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A intervención educativa na materia de Deseño desenvolverá ou seu currículo e tratará de asentar de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto de materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e ou logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe, que se presentan nos apartados seguintes, e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e ou seu nivel de desempeño.

LIÑAS DE ACTUACIÓN NO PROCESO DE ENSINO E APRENDIZAXE:

O uso de mecanismos que atendan os diferentes ritmos de aprendizaxe e que axuden á prevención das dificultades do alumnado durante o desenvolvemento das fases de investigación, análise e resolución das súas solucións creativas, tanto en traballo individual como en equipo e que promovan tamén a autoaprendizaxe fomentando a autonomía e a mellora da autoestima.

O traballo en equipo como suma e interacción de saberes e personalidades diferentes para buscar solucións variadas, creativas, desenvolver diferentes roles dentro do grupo e repartir tarefas para obter distintas respostas, valorar e reflexionar sobre a importancia de traballar con outras persoas e obter solucións distintas ás que chegaríamos de non o facer en común.

A abordaxe de maneira transversal, para contribuír a unha formación global do alumnado, de aspectos relacionados coa prevención e xestión responsable dos residuos, así como sobre a seguridade, toxicidade e impacto ambiental dos materiais utilizados nos proxectos. O uso destas estratexias permitirá a creación de proxectos sostibles e a formación dunha conciencia ambiental desde as propias creacións na aula.

A procura da reflexión sobre outros aspectos relevantes relacionados co impacto sociocultural desta disciplina, como o consumo responsable ou a propiedade intelectual para protexer a creatividade propia e allea.

O uso de estratexias para traballar transversalmente a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competencia dixital, e o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento.

O deseño como proceso para poñer en funcionamento diferentes procesos cognitivos e emocionais do alumnado que axuden a formar un pensamento creador sen prexuízos, a construír a súa propia identidade, valorar as opinións alleas, desenvolver o sentido crítico e traballar a empatía, a intelixencia emocional e a autoestima.

As solucións creativas ás propostas da aula como posibilidade para valorar unha boa presentación, a composición organizada, a limpeza, a orde, e un bo acabado que será fundamental nunha primeira impresión ao dar a coñecer o resultado do seu traballo, non só durante o curso, senón tamén nun futuro laboral relacionado co deseño. Sen esquecer a transferencia e aplicación destas experiencias e aprendizaxes a outras disciplinas do saber.

O deseño como ferramenta para aprender a planificar e anticipar as actuacións e intervencións e para obter solucións a problemas determinados, así como medio de conexión de disciplinas variadas.

O poder de transformación do deseño como fin para mellorar a contorna e a calidade de vida. Reflexionar sobre a utilidade e perfección dos obxectos que utilizamos na vida cotiá.

A proposta de situacións de aprendizaxe que lle permitan ao alumnado mellorar o desempeño das habilidades de creación, innovación, traballo en equipo e experimentación con diferentes técnicas, tanto tradicionais como dixitais, e sistemas de representación que sexan máis axeitados ao tipo de proposta curricular. Tamén a utilización do debuxo técnico como medio para definir e concretar as ideas creativas e valorar a innovación e actualización dos coñecementos das técnicas dixitais relacionadas co deseño de produtos e espazos.

O traballo conxunto dos bloques de criterios de avaliación e contidos, no desenvolvemento destas situacións de aprendizaxe, sempre de acordo coa súa natureza. Desta forma, os coñecementos, destrezas e actitudes adquirense e aplícanse de maneira interrelacionada e progresiva, profundando non seu grao de complexidade. Estas situacións de aprendizaxe deben proporcionar unha visión dinámica das oportunidades de desenvolvemento persoal, académico e profesional que ofrece esta materia, e facilitar a posible transferencia destas aprendizaxes a outros campos ou disciplinas.

A análise crítica de produtos de deseño.

A realización de proxectos creativos persoais visnculados ao deseño decididos e porpostos polo propio alumnado.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Os museos albergan, cada vez máis, coleccións e exposicións permanentes e temporais relacionadas co Deseño que é interesante visitar.
Material bibliográfico da Biblioteca, non só do noso instituto, senón tamén da contorna que podan consultar con facilidade.
Apuntamentos elaborados polo profesorado que podan ser resumidos, ampliados ou mellorados polo alumnado.
Presentacións multimedia que acompañen as explicacións maxistras con exemplos visuais.
Blogs, webs de Internet de escolas de Deseño, museos, de historiadores de arte, creativos... que son fundamentais como documentación.
Documentais e producións audiovisuais que apoien as explicacións maxistras.
Dispositivos móbiles para visualizar obras na clase.
Aula de informática do centro.
Plataforma de ensino virtual, preferentemente, a aula virtual do centro.

A materia impartirase nunha aula taller con espazos diferenciados, na que se poden realizar tanto traballos prácticos, como atender ás explicacións do profesorado, como compartir información co resto do alumnado, traballar en equipo, etc

Os museos: son fonte de recursos ilimitados, non só como consulta bibliográfica senón tamén como lugar de obrigada visita na maioría dos casos. Podemos consultar o autor, o movemento, as técnicas e ferramentas, o significado e funcións da obra, a data e outras moitas curiosidades que poden servir de base nas nosas presentacións. Tamén os alumnos poden consultalas para preparar os seus proxectos.

Libros de texto: non hai libros de texto que de adapten perfectamente ó currículo galego de Deseño pero poden servir de axuda para aprender a realizar comentarios de texto críticos, para entender cronoloxicamente a sucesión de movementos e escolas de Deseño e artísticas, e son tamén un banco de imaxes moi interesante.

Apuntamentos: é a solución ideal para que os alumnos teñan un recurso base do que partir e unha guía da materia. Podemos incluír os contextos históricos, sociais e económicos para situar cada corrente do Deseño, os diferentes deseñadores e arquitectos coas súas particularidades e algo da súa traxectoria e tamén os estilos coas súas características. Sería tamén moi enriquecedor incluír imaxes e tamén algún comentario de obras resolto para que lles sirva de exemplo. Todo o material se atopará na aula virtual a disposición do alumnado.

É importante que o alumnado poida acceder a algún tipo de dispositivo electrónico para visualizar contido en rede, sexa a través de dispositivos do centro, dos seus dispositivos móbiles ou do acceso á aula de informática do centro no tempo que estea dispoñible. O estudo de imaxes e obras en formato impreso tamén é fundamental. Pode recorrerse ao uso de libros da biblioteca do centro e aos que formen parte da biblioteca de aula.

Todas as bibliotecas dispoñen de libros para consultar e que lle poden servir de axuda ó alumnado de Artes para entender determinada peza, artista, arquitecto ou deseñador ou a razón de ser das escolas e movementos relacionados co Deseño. Podemos tamén propoñer bibliografía ó responsable da biblioteca do noso instituto que poda resultar de interese para a nosa materia.

O alumnado aportará os seus propios materiais para a elaboración de traballos, pero na aula contarase con materiais e ferramentas de todo tipo, para realizar probas, apreciar as súas características e realizar demostracións e comparacións.

O alumnado aportará os seus propios materiais para a elaboración de traballos, pero na aula contarase con materiais e ferramentas de todo tipo, para realizar probas, apreciar as súas características e realizar demostracións e comparacións.

Listaxe de material xenérico na modalidade de artes: Carpeta de debuxo DIN A-3.

Block de esbozo A3.

Lapis de diferentes durezas: HB, 2B, 4B, goma de borrar e afía lapis. Lapis de cores acuarelabeis.

Rotuladores de cores e rotuladores calibrados negros. Ceras brandas.

Tinta china e pluma estilográfica con punta fina e grosa.

Acrílicos ou témperas. Cores: azul cian, amarelo, maxenta, negro e branco. Pinceis de acuarela. Nº6, 8 ou 10 e un pincel plano.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

1. PROPÓSITO DA AVALIACIÓN INICIAL: Para comezar, é importante definir que é o que se quere conseguir por medio da avaliación inicial. Canto máis concreta sexa esta definición, máis útil será para unha toma de decisións axustada. Debe proporcionar información relevante sobre os niveis xerais do grupo e do alumnado que o integra e servir como punto de partida para a contextualización do proceso de ensino-aprendizaxe. Pode ser moi útil para orientar a programación, a metodoloxía a utilizar, a organización da aula... así como para axustar a actuación docente ás necesidades, intereses e posibilidades do alumnado.

2. RECOLLIDA DE INFORMACIÓN: A segunda fase da avaliación inicial, coincidinte coa de calquera proceso de avaliación, é a recollida de información. Tratarase de manter o equilibrio entre recoller todos aqueles datos que sexan precisos para o que se quere facer e centrarse só naqueles que sexan útiles para a decisión a tomar. Os aspectos sobre os que recoller información serán:

- Competencia curricular: comunicación, autonomía, habilidades...
- Características do alumno/a: intereses, motivación, estilo de aprendizaxe...
- Contorna: contexto educativo (itinerario elixido, materias pendentes...), contexto familiar, contexto social. O formato de recollida de información pode ir desde elaboración de cuestionarios como tarefas na Aula Virtual do centro, cuestionarios en papel ata conversas informais, actividades prácticas propias da materia, debates, etc. Tratarase de levar a cabo entre a primeira e a segunda semana do curso.

3. TOMA DE DECISIONS: Unha vez analizada a información recollida, tomaranse decisións sobre os seguintes aspectos, nalgún caso, coa colaboración do Departamento de Orientación:

- Respecto ao currículo.
- Respecto á forma de traballar na aula.
- Respecto a aspectos organizativos.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	13	8	12	12	13	12	12	12	6	100
Proba escrita	40	40	88	36	20	30	56	28	0	40
Táboa de indicadores	60	60	12	64	80	70	44	72	100	60

Criterios de cualificación:

O grao de consecución dos criterios de avaliación das distintas unidades da materia de Deseño establecerase a través de entregas de tarefas teórico-prácticas, das que o alumnado coñecerá os indicadores de logro xeralmente mediante comentarios orais, rúbricas e listas de cotexo coa súa valoración, tamén mediante a observación e acompañamento do desenvolvemento das actividades durante as clases.

A porcentaxe na ponderación da cualificación de cada avaliación é a seguinte:

- Traballo práctico: 90%.

Este apartado consiste na avaliación do traballo práctico e o seu proceso de desenvolvemento cara o alumnado será realizado mediante probas escritas e orais e fundamentalmente de tarefas prácticas e de carácter experimental e creativo cun obxectivo realista na creación de obras. A devandita porcentaxe dividirase entre a seguinte tipoloxía de

actividades de avaliación:

A distribución desta porcentaxe especificase a continuación segundo a tipoloxía de actividades. Cando o punto 1 ou 3 non se desenvolvan desa maneira, se non mediante a proposta de proxectos, o peso de 90% aplicarase na súa totalidade nas actividades relativas ao punto 2.

1. Actividades e probas teóricas escritas e orais: probas escritas, actividades, tarefas, cuestionarios, apuntamentos, portfolios e proxectos artísticos de carácter práctico e por escrito coa súa correspondente documentación e memoria, traballos de investigación, exposicións orais, etc. (40%). Nas probas escritas a ortografía e gramática poderá supoñer o 5% da cualificación total da proba.

2. Proxectos artísticos e de deseño e actividades prácticas: desenvolvemento de proxectos artísticos a nivel teórico, técnico e práctico e de tarefas cortas de carácter técnico, artístico e experimental que favorezan a aprendizaxe na práctica de procedementos específicos. (50%). Nas probas escritas a ortografía e gramática poderá supoñer o 5% da cualificación total da proba. As probas máis curtas ou guiadas que funcionan a modo de prácticas rápidas de experimentación e adquisición de conceptos, técnicas, etc, no caso de que as houbera serán valoradas cun 10% neste apartado.

Traballo creativo persoal: 10%.

Este apartado consiste na avaliación da elaboración de proxectos de carácter creativo persoal debidamente xustificadas a nivel práctico e teórico, de maneira que o alumnado elixa, polos seus intereses, o desenvolvemento dun proxecto artístico no que será guiado e acompañado polo profesorado de materia durante cada avaliación. Preténdese valorar os talentos e destrezas do alumnado que, de outro xeito, non se dan a coñecer na aula ampliando así a súa capacidade de emprendemento e estimulando a xeración de ideas autónomas no ámbito artístico. A devandita porcentaxe dividirase entre a seguinte tipoloxía de actividades de avaliación:

1. Actividad de carácter creativo cun desenvolvemento práctico en formato de proxecto artístico persoal. Nas probas escritas a ortografía e gramática poderá supoñer o 5% da cualificación total da proba.

É importante que se cumpran as instrucións dadas polo profesorado en canto a formato, técnicas, materiais, etc., e que sexan entregados nas datas indicadas, xa que iso será tido en conta á hora como parte do proceso de planificación dun proxecto.

CUALIFICACIÓN POR AVALIACIÓNS

Segundo as porcentaxes anteriores en cada unha das tres avaliacións (1ª, 2ª e 3ª avaliación).

CUALIFICACIÓN NA AVALIACIÓN FINAL

A cualificación final obtense da media aritmética das cualificacións finais das tres avaliacións aprobadas.

O redondeo en cada avaliación farase sempre da seguinte maneira: cando unha cualificación alcance nos decimais o 0,50 redondearase por enriba. Por exemplo, o alumnado que obtén un 4,5 terá no boletín un 5.

EXEMPLO DA APLICACIÓN DOS INDICADORES DE LOGROS

É importante que se cumpran as instrucións dadas polo profesorado en canto a formato, técnicas, materiais, etc., e que as prácticas e propostas creativas sexan entregadas nas datas indicadas, xa que iso será tido en conta á hora da consecución dos indicadores de logro.

Un exemplo de ditos indicadores, que se poden aplicar na meirande parte das unidades didácticas sería o seguinte:

- Elementos formais: aplica correctamente os elementos formais (composición, cor, textura, forma...) en relación ao deseño de distintos produtos de deseño. 40%
- Elementos técnicos: aplica correctamente as técnicas empregadas en función da mensaxe ou proxecto proposto, manexando os materiais e instrumentos necesarios de forma axeitada. Consigue o obxectivo da actividade e contribúe á corrección dos elementos formais coa aplicación da técnica. 40%
- Acabados e presentación: acaba e presenta correctamente o traballo, tendo en conta a limpeza, rigor, claridade e orde. Consigue bos acabados finais tanto técnicos coma formais poñendo atención tamén nos detalles. 10%
- Adecuación á tarefa: adecúase ás instrucións e condicións postas polo profesor, e sigue un proceso de traballo correcto. 10%

Cráterios de recuperación:

RECUPERACIÓN POR AVALIACIÓNS

- Metodoloxía: seguimento do alumnado por parte do profesorado responsable mediante apoio, titoría e plans de traballo individualizado e/ou repetición de actividades ademais da organización dos períodos de entrega de actividades.

- Actividades de recuperación para o alumnado:

1. Actividades de carácter práctico: no caso dos traballos non entregados ou probas específicas non superadas que no seu conxunto non deseen a media dun 4,5 para aprobar: realizará na avaliación seguinte un plan de traballo establecido polo profesor/a da materia: láminas/actividades e exames baseadas nos contidos non acadados.

2. No caso de probas escritas ou exames realizarase una unha nova proba de recuperación ao final da avaliación ou ao comezo da seguinte, agás no caso da terceira (antes de rematar).

- Cualificación: remítase ás porcentaxes sinaladas neste apartado 5.2 de cualificación por avaliacións, xa que preténdese que o alumnado adquira os contidos non superados no curso durante este período. Os indicadores de logro responderán á tipoloxía do exemplo que se atopa no apartado anterior.

AVALIACIÓN FINAL

Cando o alumnado non supere a materia, poderá realizar unha proba final no periodo establecido polo centro, que consistirá nunha proba escrita (análise crítico dun produto de deseño 30%) e de elaboración dun proxecto de deseño a partir de un preexistente (70%), similar aos traballados realizados durante o curso, coa súa correspondente documentación textual e visual. A devandita proba se cualificará segundo os seguintes instrumentos de avaliación e ponderación:

- Proba escrita: 30%
- Analiza de maneira crítica todas as partes do produto de deseño tendo en conta os elementos estudados na guía proporcionada polo profesorado ao longo do curso. 25%
- Exprésase con claridade e corrección cunha axeitada ortografía e gramática. 5%
- Práctica: 70%
- Aplica correctamente as técnicas empregadas en función da mensaxe e deseño proposto, manexando os materiais e instrumentos necesarios de forma axeitada.
- Aplica correctamente os conceptos de función e forma.
- Realiza mapas conceptuais, lluvia de ideas, bocetos e bosquejos.
- Proposta de deseño final. Adecuación da solución ás hipóteses formuladas e ós comentarios/análises críticas do primeiro apartado.
- Aplica correctamente os elementos formais (composición, cor, textura, forma...).
- Acaba e presenta correctamente o traballo, tendo en conta a limpeza, claridade e orde. Atendendo á correcta utilización dos sistemas de representación (diédrico, axonométrico ou representación lineal) en cada caso, e/ou ás técnicas que o alumnado considere máis adecuadas (incluídas aquí as técnicas con cor).

AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA

Cando o alumnado non supere a materia, poderá realizar unha proba extraordinaria, que consistirá nunha proba escrita e de elaboración dun proxecto/práctica de deseño a partir de un preexistente que responderá as mesmas condicións de tipoloxía e ponderación que na avaliación final sinalada no apartado anterior. Nas probas escritas a ortografía e gramática poderá supoñer o 5% da cualificación total da proba.

MATERIAS E RECURSOS

Para a realización do exame ou proba escrita o alumnado require dun material específico que será concretado no plan de traballo individualizado, recaendo no estudante a responsabilidade de traelo o día sinalado para a devandita proba.

6. Medidas de atención á diversidade

Debemos partir da idea de que a aula é un conxunto de diversidades e do principio de individualización do ensino. Polo tanto, temos que identificar e adaptar a nosa metodoloxía a estas particularidades.

Tendo en conta isto, e recoñecendo que nunha aula pode haber multitude de circunstancias dispares, temos que ser flexibles á hora de adaptar a nosa programación, adoptando medidas de carácter preventivo unha vez coñecemos as características das persoas coas que imos traballar.

A inclusión será un factor determinante no desenvolvemento das propostas de traballo das Unidades Didácticas, que terán lugar en ambientes de aprendizaxe centrados no alumnado, para que todos poidan demostrar o seu potencial e sexan partícipes das situacións de aprendizaxe. Isto será moi enriquecedor para eles pero tamén para o resto de alumnos e para nós como profesionais da educación.

Cada curso, como docentes de Deseño en 2º de Bacharelato, podemos enfrontarnos ó reto de ter alumnos con discapacidade visuais, auditivas, motoras, así como diagnósticos de TDAH ou TEA, entre outras moitas patoloxías. Tamén atoparemos alumnado procedente do extranxeiro, recentemente incorporado ó noso sistema educativo, algúns deles sen coñecer as linguas vehiculares, estudantes que proveñen de diferentes orixes socioeconómicas, con condicións persoais difíciles, distintos xeitos de aprender, ritmos de asimilación dispares e niveis de motivación desiguais. Tampouco podemos esquecer ós alumnos de altas capacidades que son un desafío para o docente e unha gran fonte de inspiración para o resto de compañeiros.

Conscientes de que perseguimos acadar os obxectivos propostos de acordo ás capacidades e intereses do alumnado, as medidas de atención á diversidade centraranse en:

MEDIDAS CURRICULARES E METODOLÓXICAS: supoñen unha adaptación do currículo encamiñada a modificar as disfuncións, transitorias ou permanentes, detectadas en certos alumnos/as. Polo que debemos partir dunha detallada avaliación inicial para coñecer ó noso alumnado.

- En caso de que un alumno non acade os obxectivos mínimos trataremos de ofertar unha variedade de actividades de reforzo, a través de exercicios adaptados e de consolidación.

- Utilizaremos multiplicidade de procedementos e mecanismos de avaliación da aprendizaxe, non só exames. Dispoñemos de diversidade de mecanismos de recuperación.

- É importante, tamén, favorecer a existencia dun bo clima de aprendizaxe na aula e insistir en reforzos positivos para mellorar a auto estima. É interesante aproveitar as actividades fóra da aula para acadar unha boa cohesión e integración do grupo.

- En caso de alumnos con necesidades educativas especiais (ACNEE) realizaremos adaptacións de accesibilidade ó currículo así como recursos de apoio que o favorezan.

- Podemos valorar a realización de adaptacións curriculares significativas de elementos do currículo. Diseñaranse buscando o maior desenvolvemento posible das competencias. Tomaranse para a avaliación e para a promoción como referencia os elementos fixados nelas. O departamento de orientación encargárase de asesorarnos e coordinarnos.

- Os alumnos con discapacidade que poidan ser escolarizados disporán da modalidade que lles garanta unha resposta máis axeitada ás súas necesidades.

- Se un alumno require ser hospitalizado ou permanecer convalecente no seu domicilio favoreceremos a continuidade na nosa materia e a comunicación a través da aula virtual ou do profesor de atención domiciliaria.

- O alumnado valorado como de altas capacidades pode ampliar o currículo ou aceleralo así como flexibilizar o período de permanencia na etapa.

MEDIDAS INTERDISCIPLINARES E COLABORATIVAS:

- Favoreceremos o traballo en equipo, preferiblemente en pequenos grupos para que o alumnado se sinta máis arroupado e poida desenvolver distintos roles.

- Existen tarefas nas que sería interesante colaborar con profesores de materias afíns e complementarias podendo abordar proxectos conxuntos. Isto para os estudantes é unha aprendizaxe moito máis global e permítelles entender mellor a aplicación e o sentido dos saberes.

- Unha frecuente comunicación coas familias resulta crucial nos casos de alumnado con necesidades educativas especiais. Elas nos poden indicar cales son as fortalezas e a maneira máis axeitada para traballar cos seus fillos. Ás veces estas familias están asesoradas por profesionais que tamén nos poden guiar á hora de concretar procedementos instrumentais e adaptar a materia para ter máis posibilidades de éxito.

MEDIDAS ORGANIZATIVAS:

- Codocencia con profesorado de apoio na aula, xa sexa de Pedagogía Terapéutica ou un profesor da mesma materia. O alumnado pode seguir a clase ordinaria e obter asesoramento inmediato nas súas dúbidas.

- Dispoñemos de plans de acollida ó alumnado estranxeiro con atención educativa específica para aqueles que se incorporen tardiamente ó sistema educativo e presente graves carencias en lingua castelá e/ou galega. Isto dependerá da dispoñibilidade horaria do centro, e tendo en conta que este alumnado se incorpora co curso xa iniciado, cando os horarios xa están pechados, é de moi difícil consecución. O alumnado que se escolarice tardiamente ó noso sistema e presente un desfase curricular de máis de dous cursos incorporaranse nun curso inferior ó que lle corresponde por idade.

- No caso de alumnado con necesidades educativas especiais podería optar á fragmentación, que se trata da división das materias de Bacharelato en dous cursos, tanto en 1º como en 2º, podendo permanecer ata seis cursos no Bacharelato, sempre que se favoreza a integración socioeducativa deste alumnado e lle permita a obtención do título.

- Non podemos esquecer a importancia da acción titorial e da prevención do absentismo así como a indispensable colaboración co Departamento de Orientación.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.4 - Competencia dixital.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.			X					
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 9
ET.1 - Comprensión de lectura.	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X
ET.3 - Comunicación audiovisual.	X
ET.4 - Competencia dixital.	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X
ET.9 - Creatividade.	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.	X

	UD 9
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.	X

Observacións:

Fomentaremos as medidas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar os elementos transversais citados. Polo feito de tratarse unha materia cunha carga social importantísima, no que a relación dos proxectos artísticos co contexto forma parte da súa propia natureza, a integración dos contidos transversais resultará natural na meirande parte das unidades didácticas.

Na selección dos materiais artísticos, de deseño e culturais que se usarán como referencias e exemplificacións ao longo do curso, farase fincapé na perspectiva de xénero, para facer visibles os traballos e obras artísticas e de deseño de mulleres e de culturas cunha presenza minoritaria no mundo da arte e o deseño (mercado, institucións, mundo académico, etc.).

Como aspecto clave da súa formación, será importante que o alumnado conviva coas críticas construtivas, tanto do profesorado, como dos receptores das súas producións artísticas, ou dos seus colaboradores nos equipos de traballo, de xeito que non prexudique ao seu benestar emocional e contribúa a formar un xuízo crítico propio e unha personalidade resiliente.

Trataremos de concienciar ao alumnado da importancia da calidade e corrección na comunicación oral e escrita, á hora de compartir as súas obras co público para o que vai destinado e, dada a natureza predominantemente visual da materia, tamén da comunicación audiovisual e dixital.

Na elaboración de proxectos artísticos e de deseño colaborativos e mesmo en moitos proxectos individuais, resulta clave a relación entre as persoas que forman parte dos equipos ou entran a aportar o seu traballo nalgunha parte do proceso. Por este motivo, promoverase entre o alumnado o respecto polo pluralismo, a xustiza, os valores democráticos e a aprendizaxe de estratexias que axuden a prever e resolver os conflitos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visitas a espazos expositivos, virtuais ou presenciais da contorna, da comunidade ou incluso de calquera punto de España.	Visitas guiadas a exposicións en museos, galerías, salas de exposicións, etc con eventos temporais ou permanentes, relacionados co Deseño		X	X
Charlas informativas relacionadas con distintos intereses para o noso alumnado.	Charlas impartidas por todo tipo de profesionais que teñan certo interese no noso alumnado.		X	X
Participación en premios e certames artísticos e de deseño.	Concursos dentro e fóra do centro que lles axudan a aprender a presentar un proxecto e os animan no futuro a facelo, tamén.	X	X	X
Realización de proxectos do departamento e interdisciplinares.	Participar nas propostas dos equipos de Normalización, Biblioteca, Actividades Extraescolares ou outros. O noso alumnado pode participar en propostas creativas como a revista do instituto, murais, a árbore de Nadal, o acto de graduación de fin de curso, Entroido, iniciativas como a arquitectura pedagóxica ou calquer proposta que poda enriquecer ó noso alumnado, xa parta do noso departamento ou de outros..	X	X	X
Visitas a centros de estudos, facultades e escolas de Deseño	É moi interesante para os alumnos de bacharelato de Artes poder coñecer os distintos lugares onde proseguir os seus estudos ó curso seguinte e falar e resolver dúbidas cos alumnos e profesores de ditas institucións.			X

Observacións:

As actividades extraescolares posibles para este curso preséntanse a continuación:

- Participación en concursos relacionados coa propia materia o con outras áreas onde se poña en práctica o aprendido nas clases.
- Participación nas diferentes actividades realizadas e organizadas polo centro e que estean relacionadas coa materia e cos temas transversais.
- Visita a algunha exposición que se celebre na localidade y que sexa de interese para o alumnado.
- Outras visitas fóra da localidade e que, da mesma maneira, estean relacionados coa materia e cos temas propios de cada curso.
- Preparación de exposicións no recinto escolar e se fora posible nalgunha sala da localidade ou fora desta.
- Saída a unha localidade ou espacio cercano para a realización de obradoiros.
- Saída a illa de Sálvora para coñecer a súa entorna e facer apuntamentos ao natural.
- Saídas culturais de varios días a unha cidade Europea como Londres, París, Roma, etc. Ou unha dentro da península como Madrid, Barcelona, Bilbao, León, Cuenca, Segovia, etc. para visitar exposicións e facer diferentes actividades.

Actividades extraescolares con datas coñecidas no presente curso:

1. Xornadas de Arte e Novela Negra no Festival VII Montenegro. Na segunda avaliación.
2. Saída para facer esculturas de area na praia da Lanzada durante o mes de mayo.

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
(P) Consulto a programación ao longo do curso e, en caso necesario, realizo e anoto as modificacións.
(P) Ao confeccionar a programación teño en conta as oportunidades que me ofrece o contexto.
(P) Dou a coñecer ao alumnado os elementos básicos da programación.
Metodoloxía empregada
(M) O alumnado traballa do seguinte xeito: Individualmente / Por parellas / En grupos reducidos / En grupos grandes.
(M) Os exercicios que propoño son do seguinte tipo: Pechados, dirixidos... / Abertos, procedimentais, proxectuais, diversos, etc. / Facilitan o traballo cooperativo. / Impulsan a comunicación: buscar información, interpretar, tomar decisións, crear, razoar, explicar aos demais, etc.
(M) Na metodoloxía que aplico: Emprego todo tipo de recursos e materiais para a aprendizaxe: material manipulativo, audiovisual, impreso, etc. / Propoño actividades para facilitar a aprendizaxe autónoma / Baséome nas explicacións teóricas e no libro/apuntes.
(M) Como paso as horas lectivas: Intentando conseguir silencio / Impartindo teoría e explicacións / Respondendo a preguntas, fomentando a participación, desenvolvendo prácticas, etc. / Observando / Corrixindo ao alumnado de xeito individual.
(M) Motivo ao meu alumnado partindo dos seus coñecementos previos, relacionando os contidos con situacións reais, informándolles da utilidade das actividades e creando expectativas.
(M) Ao comezo de cada unidade o alumnado coñece os obxectivos e competencias que queremos desenvolver, as actividades que realizarán, como se lles avaliará...
Medidas de atención á diversidade
(AD) Que fago para coñecer a composición da clase?: Pasar unha proba ao comezo do curso escolar / Ler os informes anteriores / Ver os resultados da avaliación / Facilitama o titor/a, o Xefe/a de Estudos, o Orientador/a / Facilitanma nas reunións de grupo (reunións de avaliación, de titores, de nivel...).
(AD) Teño en conta a diversidade á hora de organizar a clase, de crear os grupos, etc.
(AD) A miña programación ten en conta a diversidade.
(AD) Dou a cada alumno/a a explicación que precisa: No grupo grande / No grupo pequeno / De xeito individual.
(AD) Propoño tarefas de diferente nivel en cada unidade e exame.
(AD) Teño en conta ao alumnado que se afasta da media dos resultados (tanto por arriba como por abaixo).
Clima de traballo na aula
(CA) Fómentase un clima de traballo agradable, activo, participativo nun espazo de confianza e respecto no que o erro é unha oportunidade de aprendizaxe.
Coordinación co resto do equipo docente e coas familias ou as persoas titoras legais
(CF) Infórmase ao titor/a e familias no caso de ter algunha situación destacada co alumnado.

Outros
(A) Antes de comezar unha unidade, explico ao alumnado ¿que?, ¿con que frecuencia? e ¿en base a que? avaliarei.
(A) Utilizo diferentes tipos de probas: Exames escritos / Exames orais / Traballo individual / Traballo en equipo.
(A) Unha vez rematada a unidade ou o proxecto didáctico, avalío a idoneidade dos recursos e das actividades empregadas no proceso de aprendizaxe: Non / De xeito individual / En grupo (con membros do departamento, o equipo de avaliación...) / Co alumnado.
(A) Que teño en conta para medir os resultados?: A nota final / O avance, tendo en conta a situación de partida.
(A) Entre avaliacións, programo un ou varios plans de recuperación dependendo dos resultados obtidos polo alumnado.
(A) Na avaliación teño en conta diferentes competencias.
(MR) Revísase e reponse o material e os recursos necesarios nas aulas específicas ao comezo e final de curso e durante o transcurso do mesmo.

Descrición:

Para levar a cabo unha adecuada avaliación da práctica docente, é necesario ter en conta:

- Establecer indicadores de logro que servirán para comprobar o funcionamento da programación e valorar a actuación propia como docente.
- Diseñar un procedemento adecuado para recoller os datos correspondentes que permitan valorar a situación.
- Analizar os resultados obtidos.
- Propoñer e incorporar as medidas de mellora que sexan necesarias.

Os indicadores de logro organízanse en torno a catro apartados:

- (P) Programación.
- (M) Metodoloxía.
- (AD) Atención á diversidade.
- (A) Avaliación.
- (CA) Clima na aula.
- (CF) Coordinación co profesorado e familias.
- (MR) Materiais e recursos.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación revisarase ao empezar o curso, a partir das propostas de mellora do curso anterior que se fixeron constar na correspondente memoria do departamento.

A avaliación do proceso de ensino pode realizarse ao remate de cada unidade didáctica, para identificar carencias no alumnado, e en cada trimestre, unha vez obtidos os resultados da avaliación. Durante o curso farase un seguimento da programación cunha periodicidade mensual. Comprobarase o grao de consecución dos obxectivos e os aspectos destacados en torno ao discorrer do curso faranse constar en reunións de departamento.

En canto ao procedemento de seguimento, as ferramentas empregadas para analizar os indicadores de logro poden consistir en:

- Folla de rexistro onde ir anotando os aspectos máis cuantificables.
- Diario de aula.
- Rúbrica de autoavaliación que facilite cuantificar o grao de consecución de aspectos concretos.
- Estatísticas de resultados.
- Cuestionarios e enquisas ao alumnado, etc.

9. Outros apartados