
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y
AL DISEÑO II
CURSO 24/25

Ciudad
Educativa
Municipal

FUHem
Hipatia



Introducción

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

La materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y el Diseño adquiere un papel especialmente relevante en todas aquellas disciplinas artísticas que requieren anticipar y comunicar aquello que después va a ser materializado. La comprensión y uso de diferentes construcciones geométricas y técnicas de representación mediante la realización de bocetos, croquis a mano alzada, planos o modelizaciones digitales, es de gran importancia para desarrollar la creatividad del alumnado y una comunicación efectiva, favoreciendo además el desarrollo del pensamiento divergente, la observación, la transferencia a otras situaciones, así como la comprensión de su entorno. La adquisición de toda esta serie de destrezas exige el desglose de los contenidos de la materia a lo largo de los dos cursos del Bachillerato, durante los cuales adquieren un grado progresivo de dificultad y profundización. Durante el primer curso se trabajan transformaciones y construcciones geométricas básicas, se inicia al alumnado en los sistemas de representación, en la normalización y en el trabajo con herramientas digitales en dos y tres dimensiones. Durante el segundo curso, y sobre la base de los contenidos anteriores, el alumnado irá adquiriendo un conocimiento más amplio de esta disciplina y abordará su aplicación en proyectos más especializados o con un grado de complejidad mayor.

Objetivos generales de la etapa

Objetivos: Son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o

creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

Contribución de DIBUJO TÉCNICO APLICADO II al desarrollo de las competencias básicas

- **Competencias Clave:**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en

esencia, de que sean “competentes”; es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

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

- **Competencia en comunicación lingüística.**
- **Competencia plurilingüe.**
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- **Competencia digital.**
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- **Competencia ciudadana.**
- **Competencia emprendedora.**
- **Competencia en conciencia y expresión culturales.**

3.1 Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato

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

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de

las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o

lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

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

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la

contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

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

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

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptorios operativos

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y

replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna:

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

- **Competencias específicas:**

1 Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, la naturaleza y el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento fomentará en el alumnado disfrutar con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1 y CCE2.

2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

Esta competencia implica el dominio en la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y, lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado. Se trata, por tanto, de fomentar la incorporación de esos elementos en procesos de creación autónoma y de experimentación práctica, estimulando, por una parte, su percepción y conceptualización de la realidad con la finalidad de recrearla o interpretarla artísticamente, y por otra, de proporcionar recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías. Estas producciones artísticas no solo materializan estructuras formales, ideas o conceptos estéticos, sino que constituyen para el alumnado un recurso valioso para expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

Esta competencia hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación – vistas en diédrico, perspectiva axonométrica, caballera y perspectiva cónica – más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial, la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello

las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones, diseños de objetos y espacios. Se trata de dotar al alumnado de herramientas comunicadas gráficas, de mejorar su visión espacial y de iniciarle en algunas de las aplicaciones de los sistemas de representación en los campos del arte y el diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

Esta competencia requiere la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO) que permiten comunicar, de forma clara y unívoca, soluciones personales y proyectos de diseño, realizados de forma individual o grupo, mediante el dibujo de bocetos o croquis, constituyéndose por tanto en el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño. Se trata de iniciar al alumnado en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales son la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, pues el dibujo normalizado debe ser portador de información útil, eficaz para ser aplicada y altamente codificada mediante normas internacionales para que sea interpretado de forma inequívoca.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de contenidos de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.

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

Competencias Clave	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC												
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4									
Competencias Específicas	DIBUJO TÉCNICO APLICADO II																																										
1	■	■							■					■										■															■	■	■		
2	■								■															■																		■	■
3											■																										■	■	■	■	■		
4		■									■			■																												■	■
5											■			■	■																											■	■

Saberes Básicos

Los saberes básicos son lo que siempre hemos conocido como contenidos, definitivamente dejamos atrás la categorización de conceptuales, procedimentales y actitudinales porque estos saberes básicos ya son una mezcla de las tres cosas (conocimientos, destrezas y actitudes). Estos contenidos son necesarios para desarrollar las competencias específicas, es decir los que hay que poner en práctica en las actividades o situaciones de aprendizaje.

Ejemplo de tabla para la secuenciación y temporalización de los Saberes Básicos

Saberes Básicos	Temporalización
<p>A. Geometría, arte y entorno.</p> <p>_Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.</p> <p>- Geometría e ilusiones ópticas en dos y en tres dimensiones en el arte y el diseño.</p> <p>Trampantojos</p> <p>– Curvas cónicas:</p> <p>_ Elipse. Focos. Ejes principales y conjugados. Métodos de construcción.</p> <p>_ Parábola. Foco, directriz, parámetro, eje y vértice. Construcción.</p> <p>_ Hipérbola. Focos, eje focal, eje secundario, vértices y asíntotas.</p> <p>– Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.</p> <p>Generación de superficies</p> <p>a partir de curvas cónicas: elipsoides, paraboloides e hiperboloides. Superficies regladas. Uso en arquitectura.</p> <p>– La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo. Nuevos recursos</p>	2º TRIMESTRE

<p>expresivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ El impresionismo y las corrientes postimpresionistas. El color como configurador del espacio. _ El cubismo y la perspectiva múltiple. _ El futurismo y la expresión del movimiento. _ El espacio metafísico y surrealista. _ El orfismo y la relación con la música. _ Abstracción expresiva y geométrica. _ Neoplasticismo y Movimiento Moderno. El espacio geométrico y racional. _ El <i>Op Art</i>. El uso de los efectos ópticos. _ El espacio virtual y las tecnologías digitales. – Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales. _ Módulo y supermódulo. Redes modulares simples y compuestas. _ Traslación, rotación y simetría. _ Transformación del módulo: equivalencias. _ Teselado regular, semirregular e irregular. _ Módulos y redes árabes. – Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital. 	
<p>B. Sistemas de representación del espacio aplicado.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas, isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales. _ Sólidos aislados: prisma, cilindro, pirámide, cono y esfera. _ Sólidos compuestos. _ Diseño aditivo y sustractivo de piezas y volúmenes. – Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la arquitectura y el diseño. _ Sólidos poliédricos _ Mallas tridimensionales de barras _ Otras estructuras poliédricas. Panal de abeja. Poliedro de Kelvin. Cúpulas geodésicas – Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras. _ Elección del punto de vista y plano del cuadro en perspectiva cónica de objetos e interiores. 	<p>1º TRIMESTRE</p>

<ul style="list-style-type: none"> _ Escenas de objetos de diseño. _ Escenas urbanas. _ Escenas de interiores. _ Luz focal y luz solar. 	
<p>C. Normalización y diseño de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller. _ Proyecto de diseño de producto o de diseño industrial. _ Proyecto de arquitectura. _ Proyectos de exteriores y urbanismo. – Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas. _ Vistas: plantas y alzados. _ Diferenciación entre sistema americano y europeo. _ Secciones: elección de las secciones más útiles. 	<p>SE TRABAJARÁ DE MANERA TRANSVERSAL DURANTE TODO EL CURSO</p>
<p>D. Herramientas digitales para el diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño. _ Órdenes avanzadas de diseño y edición. Grosos, polilíneas y tramas. _ Rotulación y acotación. _ Espacio modelo y espacio papel. Diseño de impresión. _ Exportación y salida impresa. – Modelado en 3D. Aplicación a proyectos de diseño industrial y de espacios. Generación de volúmenes compuestos. Salida del modelo 3D: escenas, luces y renderizado. Recorridos. – Nociones de modelado paramétrico (BIM) y sus aplicaciones. 	<p>3er TRIMESTRE</p>

Situaciones de Aprendizaje

Sirven para la adquisición de los saberes básicos.

Tal y como establece el currículo "la adquisición y el desarrollo de las Competencias Clave del Perfil de Salida del alumnado al término de la enseñanza básica que se concreta en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa se verán favorecidos de metodologías didácticas que

reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje, para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que partiendo de los centros de interés de los alumnos y las alumnas les permitan conseguir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.”

“Para que la adquisición de las competencias sea efectiva dichas situaciones deben de estar bien contextualizada y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad asimismo deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido con contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.”

“El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de la etapa.

Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integre en diversos saberes básicos además deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamiento desde el trabajo individual al trabajo en grupos permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos tanto analógicos como digitales las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común la sostenibilidad o la convivencia democrática esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI”.

Situación de Aprendizaje			
<p>Título: Diseña una red modular con inspiración árabe</p> <p>DESCRIPCIÓN: En esta situación de aprendizaje se aplicarán al menos dos transformaciones en el plano y trazado de polígonos regulares (elección de uno o dos). Se partirá de una presentación donde se realizará un recordatorio de las transformaciones en el plano, así como una visualización de un conjunto de módulos relacionados con la realidad y que comparten los criterios solicitados</p>			
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>-La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.</p> <p>- Concepto de composición.</p> <p>- La geometría en la composición artística y arquitectónica.</p> <p>Composición en dos y en tres dimensiones.</p> <p>- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre</p>	<p>1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1 y</p>	<p>Competencia específica 1.</p> <p>1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos.</p> <p>2.2. Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.</p> <p>Competencia específica 3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recopilación de información. ● Elaboración de ideas previas y bocetos y selección de la más apropiada. ● Creación del logotipo en su fase técnica. ● Creación del logotipo en su fase creativa a color y arte final. ● Justificación del logotipo en cuanto a composición y uso del color. ● Presentación y exposición al grupo-clase.

<p>la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.</p> <p>– Conocimiento y uso de materiales para el dibujo técnico manual utilizados en arte y diseño</p> <p>– Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza.</p> <p>– Transformaciones geométricas: giro, traslación, simetrías central y axial, homotecia y afinidad.</p>	<p>CCE2.</p> <p>2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p> <p>3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y</p>	<p>3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.</p> <p>3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.</p>	
--	--	---	--

<p>– Escalas numéricas y gráficas.</p> <p>– Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza.</p> <p>– Transformaciones geométricas: giro, traslación, simetrías central y axial, homotecia y afinidad.</p> <p>– Escalas numéricas y gráficas.</p>	<p>valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p> <p>4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo</p>		
---	--	--	--

	<p>I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p> <p>5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.</p>		
--	--	--	--

	<p>2.Elaborar producciones audiovisuales, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad abierta y amplia.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo</p> <p>I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>3.Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales y aprender a</p>		
--	---	--	--

	<p>desenvolverse en circunstancias diversas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo</p> <p>I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1,</p> <p>CCEEC4.2</p> <p>4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión oportunas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo</p> <p>I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2</p>		
<p>Productos</p>			

Repaso de las transformaciones en el plano. Recopilación de información e investigación. Organización final y realización.		
FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA		
Metodologías	Agrupamientos	Recursos
Situación de aprendizaje de forma individual , aunque en su fase última existe también un aprendizaje cooperativo mediante la presentación y exposición al grupo-clase del trabajo individual y su proceso.		Proyector y pantalla para la presentación. Materiales de dibujo técnico y artístico.
Actividades complementarias y extraescolares		
No		
Periodo implementación	<u>Duración en semanas:</u> una y media (6 sesiones)	1º evaluación
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	DIBUJO TÉCNICO I y DIBUJO ARTÍSTICO I	
Valoración y Propuestas de Mejora		

Criterios de evaluación

En la LOMLOE los Criterios de Evaluación son el instrumento que permite valorar la adquisición de las Competencias Específicas.

En la siguiente tabla, se puede ver de forma detallada qué competencia específica va a ser evaluada con cada uno de los criterios de evaluación, en qué bloque (o bloques) se va a incluir y a través de qué instrumentos va a ser evaluada.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
<p>Competencia específica 1: observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.</p>	
CRITERIO	INSTRUMENTO
<p>1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.</p>	<p>TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN</p>
<p>Competencia específica 2: desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.</p>	
CRITERIOS	INSTRUMENTO

<p>2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p>	<p>TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EXÁMENES TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN</p>
<p>2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.</p>	<p>TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN</p>
<p>Competencia específica 3: comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p>	
<p>CRITERIOS</p>	<p>INSTRUMENTO</p>
<p>3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p>	<p>TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN</p>
<p>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p>	<p>EXÁMENES TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN</p>
<p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>	<p>TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EXÁMENES TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN</p>

3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.	TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EXÁMENES TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN
Competencia específica 4: analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.	
CRITERIO	INSTRUMENTO
4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.	TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EXÁMENES TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN
Competencia específica 5: integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas del dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	
CRITERIO	INSTRUMENTO
5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.	TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN
5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.	TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN TRABAJOS DE EXPRESIÓN Y APLICACIÓN

Criterios de calificación

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN. PORCENTAJES DE LA CALIFICACIÓN FINAL.			
Proyectos individuales o grupales 40% Proyectos práctico-teóricos realizados a lo largo del trimestre, en los que poner en valor la teoría trabajada en el aula.	Proyecto trimestral 20% Proyecto de carácter trimestral con sesiones de evaluación del proceso intermedias.	Examen teórico-práctico 30% Se hará en la caja horaria propuesta por coordinación y tendrá una duración de 90'.	Observación en el aula 10% Aspectos de trabajo individual, trabajo en grupo, participación e implicación en la asignatura.
<p>En cada evaluación se realizarán proyectos con diferentes temáticas, técnicas, formatos, inspiraciones, etc. Con temas relativos al porcentaje de este instrumento de evaluación pasa a formar parte del de actividades de clase.</p> <p>En el caso de no realizar Proyecto trimestral se repartirá el porcentaje entre los exámenes y los proyectos individuales dándole un 10% a cada ítem</p>			

Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño II **se evalúa por evaluaciones al tener diferentes contenidos**, de manera que, si una evaluación se suspende esta se recuperará aprobando el examen de recuperación, siendo la nota la del examen de recuperación.

En el caso de **tener suspensa una o más evaluaciones**, el alumno o alumna tendrá que presentarse a un examen final. Si la nota del examen final es igual o superior a 5 recupera la o las evaluaciones.

El **redondeo** de la nota será al alza siempre y cuando el decimal sea igual o superior a 7.

Cuando un estudiante intente aprobar la asignatura usando medios fraudulentos (copiar, entregar trabajos copiados, usar dispositivos digitales para acceder a información externa, entre otros) con la intención de aprobar la asignatura, módulo, materia o ámbito en lugar de demostrando sus propios conocimientos, la prueba quedará automáticamente anulada con la calificación de 0.

La **no entrega de los trabajos** propuestos en la materia sin causa justificada, verá su calificación penalizada con 2 puntos si estos se entregan en la siguiente clase de la asignatura. Los ejercicios presentados después de esta fecha o no presentados serán valorados con una puntuación de cero.

De **tener todas las evaluaciones aprobadas** al final del curso, el alumno o alumna puede **subir la nota final** hasta un máximo de dos puntos y bajar un punto como máximo, presentándose al examen final.

En ningún caso se podrá bajar de 5

La **calificación final** del curso se obtendrá mediante la media aritmética de las tres evaluaciones siempre y cuando estén todas las evaluaciones aprobadas.

Atención a las diferencias individuales

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

Medidas ordinarias:

1. Planes de refuerzo para el alumnado con materias pendientes

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

2. Planes específicos personalizados para alumnado repetidor

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

Medidas específicas para alumnos con NEE:

1. Adaptaciones Curriculares Individualizadas

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

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

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

2. Metodologías Inclusivas

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

3. Materiales Adaptados

- Material visual: Incluir más material visual o interactivo, como vídeos, infografías y diapositivas dinámicas, que faciliten la comprensión de los conceptos abstractos de la música o el arte.
- Guiones gráficos y esquemas: Utilizar esquemas o guiones gráficos para ayudar a organizar la información y permitir a los estudiantes comprender mejor la estructura de las lecciones, tanto en el ámbito artístico como musical.

4. Organización del Espacio y del Tiempo

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

5. Evaluación Continua y Flexible

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

Contribución al Plan TIC

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

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

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

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

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

- Ayudar y asesorar al alumnado con el manejo de los medios tecnológicos que se incorporen en el aula (equipación del centro, portátiles de la CM, tablets, Chromebooks, etc.) tanto desde una perspectiva técnica como desde un enfoque de uso responsable, respetuoso y seguro (privacidad, huella digital, ciberacoso, derechos de autor, etc.).
- Garantizar la equidad en las oportunidades de acceso del alumnado a los recursos digitales de los que dispone el departamento.
- Incorporar y adaptar los REA y otros recursos educativos en línea, de repositorios públicos, a las necesidades del aula e incluirlos en la programación de aula.

Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura

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

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

Se intentará despertar en el alumnado el interés por la lectura empleando diversas estrategias de animación y proporcionando una enseñanza adecuada a sus necesidades

Actividades complementarias y extraescolares

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

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

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

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

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

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

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

- Desarrollo en clase de programación.

- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.