

PROGRAMACIÓN:

1ºESO

3º E.S.O

1º BT

I.E.S ARAVALLE

Barco de Ávila

Curso 22/23

HELIODORO LÓPEZ GUTIÉRREZ

ISABEL GARCÍA ZAPATERO

PROGRAMACIÓN DE 1º 3º E.P.V. Y A CURSO22/23 IES ARAVALLE, BARCO DE ÁVILA

- 1.- Introducción
- 2.- Marco normativo
- 3.- Diseño de la evaluación inicial
- 4.- Objetivos generales de etapa
- 5.- Competencias
 - 5.1 Competencias clave y descriptores operativos
 - 5.2 Competencias específicas
- 6.- Saberes básicos.
- 7.- Metodología.
- 8.- Ámbitos de desarrollo de las situaciones de aprendizaje. O Criterios para la realización de los proyectos significativos.
- 9.- Estrategias metodológicas
 - 9.1 Estrategias para el refuerzo y plan de recuperación.
 - 9.2 Actividades de enseñanza-aprendizaje
 - 9.3 Atención a la diversidad
 - 9.4 Los programas de refuerzo.
- 10.- Desarrollo de los contenidos transversales a través de la organización y funcionamiento del centro.
 - 10.1 Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia
 - 10.2 El mapa de relaciones competenciales y su relación con los contenidos transversales
 - 10.3 Orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales.
- 11.- Evaluación.
 - 11.1 Criterios de evaluación.
 - 11.2 Instrumentos de evaluación.
 - 11.3 Criterios de calificación
- 12.- Materiales de desarrollo curricular
- 13.- Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
- 14.- Actividades Complementarias y Extraescolares.
- 15.- Los proyectos: Programación de aula y evaluación.
- 16.- Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.
17. Programación de 1º Bachillerato , Dibujo Técnico.

1.Introducción.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales. La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

Esta materia contribuye al logro de los objetivos de la etapa en la siguiente medida:

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	ñ)
Grado de contribución al logro de los objetivos	***	****	**	**	***	**	**	*	*	***	*	*****	****	*	*

Igualmente, contribuye al desarrollo competencial del alumnado, en la siguiente medida:

2.Marco normativo

Esta propuesta curricular se desarrollará en los cursos impares de la ESO y el Bachillerato y se ajustará a lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y la correspondiente normativa estatal y autonómica que concreta y desarrolla dicha ley: Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

3.DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Teniendo en cuenta las “directrices para el diseño y puesta en práctica de la evaluación inicial” **establecidas en la propuesta curricular**, se incorpora en este apartado la evaluación inicial que se desarrollará en la materia. Esta evaluación inicial nos permitirá comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia, a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación del curso anterior al actual.

Se llevará a cabo al inicio del curso escolar en el mes de septiembre.

Esta evaluación se comprobará el grado de adquisición de las competencias específicas del alumnado en relación a la materia, a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación del curso anterior al actual o bien, en el caso de materias nuevas, los conocimientos de partida en esas materias. También servirá para prevenir deficiencias en la relación social del alumnado y actitudes contrarias a la buena convivencia y aprovechamiento del proceso educativo.

Finalmente, con carácter general, los resultados obtenidos se tendrán en cuenta en la elaboración del plan individual de refuerzo y recuperación de aquellos alumnos que lo necesiten.

La planificación de estas pruebas deberá incluirse en las programaciones didácticas y los resultados obtenidos deberán tenerse en cuenta a la hora de desarrollar las programaciones de aula.

Diseño de la evaluación inicial.

Criterios de evaluación Curso 1º ESO	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas de desarrollo pruebas evaluación	Agente evaluador		
				<i>Heteroev.</i>	<i>Autoev.</i>	<i>Coev.</i>
1.1	<i>Escala de actitudes</i> <i>De observación</i>	3 sesiones	<i>Entre el 14 y 27 de septiembre</i>		X	X
...			
3.2	<i>De desempeño</i>	3 sesiones	<i>Entre el 14 y 27 de septiembre</i>	X	X	
...			
5.4	<i>Prueba escrita</i>	1 sesión	<i>15 de septiembre</i>	X		

4.Objetivos generales de etapa

Los objetivos de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Y además los siguientes:

- a bis) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.

b bis) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad.

c bis) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

Contribución de la materia a los objetivos de etapa

5. Competencias

5.1 Competencias clave y descriptores operativos

Siguiendo el currículo, las competencias clave son "desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales".

las competencias clave con sus respectivos descriptores operativos:

1. 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 asignación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente 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 adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

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 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.

2. 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.

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

3. 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.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

4. 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.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y

desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

6. Competencia ciudadana (CC)

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

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable.

7. 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.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

8. 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.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

5.2 Competencias específicas

Las competencias, según el currículo son "desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito". Estas son las competencias específicas que trabajaré en clase:

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Competencia Específica 1	✓								✓						✓					✓				✓	✓						✓	✓		
Competencia Específica 2	✓	✓																	✓	✓			✓	✓						✓	✓	✓		
Competencia Específica 3	✓	✓												✓	✓					✓	✓		✓	✓							✓	✓	✓	
Competencia Específica 4	✓	✓	✓											✓	✓					✓				✓							✓			
Competencia Específica 5		✓							✓	✓							✓	✓	✓	✓				✓			✓				✓	✓	✓	
Competencia Específica 6	✓	✓	✓											✓						✓			✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Competencia Específica 7		✓	✓						✓	✓	✓			✓			✓					✓	✓	✓				✓			✓	✓	✓	
Competencia Específica 8	✓									✓				✓	✓					✓	✓							✓					✓	

. Saberes básicos.

Los saberes básicos, según el currículo de la ESO, son los "conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas". Para mi materia, son los siguientes:

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.
- Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.
- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.
- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.
- El color, la forma y la textura en la composición.
- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.
- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico plástico

- Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.

C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas

- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.

- Soportes y Tipos.

- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.

- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.

- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.

- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.

- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.

Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.

- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.

- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.

- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

7. Metodología.

Metodología didáctica.

Artículos 12 y 13 del decreto de currículo 39/2022, de 29 de septiembre

El profesorado del centro deberá respetar los principios básicos del aprendizaje, siempre en función de las características de la etapa educativa. Igualmente, deberá respetar la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Artículo 12. Principios pedagógicos.

1. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y como concreción de los principios generales establecidos en el artículo 4 de este decreto, se determinan los siguientes principios pedagógicos que identifican el conjunto de normas que deben orientar la vida del centro educativo, al objeto de articular la respuesta más adecuada posible al alumnado de educación secundaria obligatoria:

a) La atención individualizada.

b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.

c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.

d) La potenciación de la autoestima del alumnado.

e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.

f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.

g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.

h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

2. Para la elaboración de la programación docente y de los materiales didácticos se utilizarán modelos abiertos que atiendan a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje: a) Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje. b) Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible. c) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interactuar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Artículo 13. Principios metodológicos.

En atención a los principios pedagógicos, y como concreción de estos, en el anexo II.A se fijan los principios metodológicos comunes a toda la etapa. Estos principios guiarán a los docentes en la selección de metodologías que integren estilos, estrategias y técnicas de enseñanza, tipos de agrupamientos y formas de organización del espacio y el tiempo, y recursos y materiales de desarrollo curricular adecuados, a fin de que el diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje permitan al alumnado movilizar los contenidos y alcanzar los aprendizajes esenciales.

Se respetarán los principios básicos del aprendizaje, en función de las características de los alumnos. Así como, la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Asimismo, se tendrá en cuenta lo establecido en los artículos 12 y 13, junto a los anexos II.A y III, del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece *la ordenación* y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos propios del centro:

- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valoración en el desarrollo de algún contenido.

En cuanto a los estilos de enseñanza, se emplearán aquellos en los que el alumnado tenga un rol activo y participativo y que se reflejará en la toma de decisiones referidas tanto a la organización de las actividades, como a su desarrollo, e incluso a la propia evaluación. El enfoque comunicativo será imprescindible para el desarrollo y adquisición de las competencias clave y de las específicas de la lengua extranjera. Se valorará el uso efectivo de la lengua, por encima de la corrección formal, y se estimulará y motivará al alumnado en un entorno de confianza y seguridad.

En cuanto a las estrategias más relevantes para promover el aprendizaje del alumnado se utilizará el aprendizaje interactivo, el aprendizaje cooperativo y el autoaprendizaje. Las técnicas a emplear para implementar las estrategias serán motivadoras, activas, participativas y adecuadas al tipo de alumnado y contexto, al contenido a trabajar y a la distribución de espacios y tiempos. Estas técnicas serán de muy diversa índole, se utilizarán: la exposición oral, la técnica del diálogo, debate o interacción, de representación de roles, así como la resolución de problemas, la investigación y el descubrimiento a través de actividades lúdicas, la clase invertida, la gamificación o el aprendizaje por proyectos.

En cuanto a los tipos de agrupamientos, serán variados dependiendo de las actividades, tareas... que se vayan a desarrollar: individuales, ya que reforzarán el trabajo autónomo y la autorregulación del aprendizaje; en parejas o en pequeño grupo, cooperativo y colaborativo, además de actitudes de respeto hacia los demás; en gran grupo, para fomentar el respeto e interés por opiniones diferentes y el respeto del turno de palabra.

En cuanto a la organización de tiempos y espacios, será flexible, dinámica y atenderá al tipo de actividad a desarrollar, al alumnado de 1º ESO y a la estrategia que se quiera trabajar. El entorno de aprendizaje favorecerá la confianza personal para que aumenten las garantías de adquisición de las competencias del alumnado. Además, los espacios serán diversos y enriquecedores y favorecerán el aprendizaje. En cuanto a los espacios serán tanto físicos como digitales. Los espacios físicos favorecerán la interacción, investigación, experimentación... Los espacios digitales se utilizarán para comunicarse, creación de productos tales como revistas o periódicos digitales..., búsqueda de información. Por otra parte, los tiempos respetarán la diversidad del aula y los diferentes ritmos de aprendizaje y ajustarse a las diferentes actividades, tareas o situaciones de aprendizaje.

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales.

La situación de aprendizaje debe ser susceptible de integrar a la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Por ese motivo, el modelo DUA ofrece como recomendación para ello la selección de situaciones pensadas y elaboradas para todos, que tengan en cuenta la diversidad que está presente en las aulas, que estimulen la creación de procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, a través de actividades con distintos grados de complejidad y la elección de alternativas y diversos caminos de aprendizaje, como vía para atender las necesidades educativas, generales y específicas, de todo el alumnado y garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa.

La generación de situaciones de aprendizaje es un modelo metodológico que responde a los principios del DUA en la medida en que, en primer lugar, proporciona múltiples formas y medios de representación (presentación de la

información y contenidos en varios soportes y formatos y con distintos apoyos, teniendo en cuenta las diferentes vías de acceso y procesamiento de dicha información); en segundo lugar, pone en juego múltiples formas de acción y expresión (para que el alumnado disponga de opciones variadas para expresar sus conocimientos y aprendizajes); y, en tercer lugar, potencia diferentes modelos de implicación y participación, feedback o apoyos para superar barreras (como la colaboración entre iguales o la docencia compartida).

Se ofrecerán herramientas, recursos, materiales y apoyos necesarios que propicien que el alumnado acceda, comprenda, organice y adquiera conocimientos y desarrolle sus competencias, partiendo desde el punto en el que está y progresando hasta donde sean capaces. De ese modo, el proceso de enseñanza se centra en un modelo competencial que resalta y favorece la capacidad que posee cada persona, mejorando y optimizando la calidad del aprendizaje, a la vez que se atiende y fortalecen las cualidades personales y la madurez como la autonomía, la autoestima o el bienestar emocional.

8.Ámbitos de desarrollo de las situaciones de aprendizaje. O Criterios para la realización de los proyectos significativos.

En cumplimiento de lo establecido en el artículo 19.4 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, de entre las diferentes situaciones de aprendizaje que los docentes diseñen y desarrollen durante el curso, al menos tres de ellas, una por trimestre, responderán a los siguientes criterios:

- I. Estarán basadas en proyectos significativos y relevantes para el alumnado y la resolución colaborativa de problemas, que refuercen la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.
- II. Al menos una de ellas tendrá carácter interdisciplinar.
- III. Las TIC serán un recurso didáctico obligatorio en el desarrollo de las tres situaciones de aprendizaje.
- IV. Se organizarán grupos de alumnos que trabajarán de forma colaborativa según diferentes roles, que se irán rotando entre el alumnado al inicio de cada nueva situación de aprendizaje.
- V. El desarrollo de las situaciones de aprendizaje responderá siempre a una misma secuencia:
 - Selección del tema y planteamiento -
 - Organización de los grupos y atribución de roles.
 - Determinación del resultado a conseguir o producto final.
 - Planificación del trabajo.
 - Investigación sobre el tema.
 - Puesta en común de la información.
 - Elaboración del producto final.
 - Presentación pública del producto.
 - Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.
 - Evaluación (deberá estar presente en cada uno de los pasos anteriores).

En la elaboración de las situaciones de aprendizaje se considerarán diferentes ámbitos adaptados a la etapa de educación secundaria obligatoria, que permitan una adecuada contextualización del aprendizaje, que sean respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad y que puedan permitir un planteamiento interdisciplinar. En educación secundaria obligatoria se considerarán los ámbitos personal, social, profesional y educativo y se favorecerá la elaboración de situaciones que incluyan varios ámbitos de manera que no se consideren exclusivos. A continuación, se identifican una serie de contextos de cada ámbito, que pueden ser relevantes para el alumnado en la etapa de educación secundaria obligatoria:

— Ligados al ámbito personal, se podrían plantear contextos relacionados con las propias opiniones, pensamientos y sentimientos, la regulación de las emociones o bienestar emocional, la salud, la alimentación, la actividad física, la resiliencia, la autonomía, la motivación, los hábitos personales, la autonomía, el autoconocimiento, la autoestima, la seguridad en el uso de entornos virtuales, y la identidad y huella digital.

— En relación con el ámbito social, pueden considerarse contextos relacionados con los medios de comunicación, las instituciones y organizaciones, diversidad lingüística, cultural y artística de la sociedad, la elaboración de normas de convivencia o de documentos que regulan la participación ciudadana, la vida cultural de la comunidad, el impacto medioambiental y la gestión de los recursos, la sostenibilidad, la biodiversidad y su protección y el uso de nuevos materiales, la actividad científica y artística, la difusión crítica, segura y proactiva de los contenidos en entorno digital, las festividades y celebraciones sociales, la convivencia social y democrática, las desigualdades sociales, la relación con el entorno, la conciencia global, las tecnologías de la información y de la comunicación, los servicios públicos (salud pública), la participación en ámbito local, la educación vial, la ética y la legalidad de los contenidos y recursos compartidos en la red.

— En relación con el ámbito profesional, se podrán plantear contextos como el desarrollo del liderazgo, el trabajo en

equipo, la gestión del tiempo, la motivación extrínseca e intrínseca, las profesiones, la búsqueda de empleo o el centro de trabajo.

— En el ámbito educativo, contextos como actividades del centro educativo, la convivencia en el entorno escolar, la correspondencia entre iguales, el aprendizaje de las diferentes materias, la robótica, programación, realidad virtual y aumentada o las actividades artísticas, las producciones escolares, la identidad digital profesional y la participación activa en plataformas virtuales, las festividades y celebraciones del propio centro, la autorregulación del aprendizaje, los hábitos asociados al aprendizaje, el cuidado del centro y la implicación con el mismo, el trabajo en equipo, la colaboración, las relaciones e intercambios con hablantes nativos de otras lenguas.

Indicaciones para la planificación de situaciones de aprendizaje.

El profesorado de educación secundaria obligatoria diseñará situaciones de aprendizaje atendiendo a que sean estimulantes, significativas e integradoras, estén bien contextualizadas y se adecuen al proceso de desarrollo armónico e integral del alumnado en todas sus dimensiones (cognitivo, emocional y psicomotriz), tengan en cuenta las potencialidades, intereses y necesidades del alumnado, se ajusten al modelo de comprensión de la realidad del momento de la etapa y favorezcan diferentes tipos de agrupamientos (trabajo individual, por parejas, en pequeño grupo y en gran grupo).

Además, en la planificación será interesante y enriquecedor diseñar situaciones de aprendizaje interdisciplinares, que activen conocimientos, destrezas y actitudes de diferentes materias, de manera que permitan al alumnado establecer conexiones, pensar, razonar y transferir conocimientos y destrezas entre las materias diferentes de la etapa.

La estructura general de una situación de aprendizaje debe contemplar los apartados siguientes:

— Título y contextualización: identificación de la situación a partir de un reto o problema, descripción de la misma, motivación y producto final.

— Fundamentación curricular:

✓ Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir.

✓ Descriptores operativos que se desarrollan, vinculados a los criterios de evaluación y competencias específicas.

✓ Competencias específicas.

✓ Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las materias y los contenidos transversales que es necesario movilizar.

— Metodología.

✓ Métodos: estilos, estrategias y técnicas.

✓ Organización del alumnado y agrupamientos.

✓ Cronograma y organización del tiempo.

✓ Organización del espacio.

✓ Materiales y recursos.

— Planificación de actividades y tareas.

— Atención a las diferencias individuales.

— Proceso de evaluación: indicadores de logro en los que se subdividan los criterios de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación, criterios y herramientas para la calificación, momentos en los que se evaluará y agentes evaluadores.

— Valoración de la situación de aprendizaje.

Indicaciones para el desarrollo de la secuencia didáctica o de aprendizaje.

El desarrollo en la práctica de las situaciones de aprendizaje contempla unas fases establecidas en secuencia. En primer lugar, la fase de motivación (¿qué sabemos?), en la que a través del uso de distintos elementos atractivos (lecturas, materiales tangibles, decoración, visitas...) se buscará activar los conocimientos previos del alumnado, que hagan inferencias, planteen hipótesis y surjan conflictos cognitivos en interacción con sus iguales.

A dicha fase le sucede la fase de desarrollo (¿qué queremos saber?), en la que se potenciará la realización de actividades de observación, investigación, experimentación y exploración, que le ayuden a resolver retos planteados, en los que los contenidos conecten con la realidad y generen su curiosidad e interés por adquirirlos, con el fin de que sean saberes funcionales que les permitan desarrollar sus funciones ejecutivas y construir aprendizajes significativos. Para ello, es decisivo favorecer el diseño y organización de distintos espacios y agrupamientos, así como la elección de materiales variados, atractivos y estimulantes.

Como final de secuencia, se procede con la fase de cierre o síntesis, que es la fase del producto final y su difusión o comunicación (¿qué hemos aprendido?), en la que se reflexiona sobre el propio aprendizaje valorando el proceso llevado a cabo, difundiendo los resultados a la comunidad educativa, a través de dossieres, exposiciones, reproducciones artísticas, mercadillo u otro tipo de soportes y medios de difusión.

En esta secuencia la evaluación tiene distintos modos de presencia: la evaluación continua durante toda la secuencia que permita realizar modificaciones y tomar decisiones para ir ajustándola a las necesidades, capacidades e intereses del alumnado. Dicha evaluación debe entenderse como un procedimiento colaborativo en el que el profesional evalúa (heteroevaluación) y posibilita al alumnado iniciarse en la autoevaluación, la coevaluación y en la competencia de aprender a aprender (metacognición).

Además, es precisa una evaluación de la situación de aprendizaje, en la que se valorará si ha habido una definición adecuada de los elementos curriculares, y se realizará un análisis de su desarrollo, de su impacto y de la satisfacción de los participantes. Con la información recogida, se procederá a un análisis, reflexión e interpretación

de los datos y la elaboración de un informe con la finalidad de prevenir las posibles dificultades y mejorar el proceso educativo para el diseño de futuras situaciones de aprendizaje.

9. Estrategias metodológicas

9.1 Estrategias para el refuerzo y plan de recuperación.

Estrategias para el refuerzo Las medidas educativas de refuerzo educativo, que se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, garantizando con ellas la adquisición de los aprendizajes no adquiridos para continuar el proceso educativo, consistirán en la realización de una serie de fichas de refuerzo (láminas) sobre los temas desarrollados en los que se haya observado un progreso inadecuado; este refuerzo se iniciará con actividades con un orden creciente de complejidad de manera que se pueda observar en qué momento el alumnado no sigue el proceso de aprendizaje positivamente para tratar de superar esa situación de forma adecuada, con explicaciones teórico/prácticas u otra medida reforzadora que se considere oportuna.

Plan de recuperación:

. Alumnado con pérdida de evaluación por absentismo: Para los alumnos que por motivos de absentismo perdieran el derecho a la evaluación continua se tendrá creado el material complementario del que se les hará entrega en el momento adecuado, para la realización de las actividades

9.2 Actividades de enseñanza-aprendizaje

Diseño de logotipos,
Dibujar un rosetón
Dibujo de copito de nieve

9.3 Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es el conjunto de medidas que tomamos como docentes para atender las necesidades de un grupo heterogéneo. **De acuerdo con el artículo 13 del currículo nacional, "la intervención educativa contemplará la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y las niñas e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado". Para ello, a continuación se detallan las medidas que se llevarán a cabo en el aula:**

La aplicación de diferentes medidas organizativas y curriculares de atención a la diversidad, están orientadas a facilitar la consecución de los objetivos de la etapa y las competencias clave a todo el alumnado. Son el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, **con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar la titulación de Educación Secundaria Obligatoria.**

Dentro de las posibilidades que tenemos de atención a la diversidad podemos distinguir:
Medidas organizativas, modificaciones de espacios, normas, agrupamientos del alumnado
nivel de complejidad de las tareas de actividades. Proponer actividades diferenciadas.

Las tareas que dispongamos deben permitir una graduación, de forma que, esto es importante, tanto para los alumnos/as con dificultades en el aprendizaje como para los que tengan un nivel avanzado, ya que les permite no «descolgarse» de la clase.

La dificultad de la tarea puede venir condicionada por distintas variables: velocidad de ejecución, número de repeticiones, número de variables que controlar. Hemos introducido distintas variables de dificultad (distancia, obstáculos, trayectorias, acciones previas, materiales didácticos). Las posibles combinaciones son múltiples. El grado de complejidad de la tarea viene también definido por los materiales que empleemos. Muchas veces buscamos aumentar la dificultad de la tarea proponiendo ejercicios nuevos que quizás un cambio brusco por la variación de circunstancias que el alumno/a puede no controlar y que son ajenas al objeto de la enseñanza. Esto podemos evitarlo manteniendo las características generales de la actividad y alterando los materiales didácticos. La visualización de vídeos es también un elemento de gran ayuda para reforzar el aprendizaje. Para posibilitar la consecución de los criterios de evaluación por parte de alumnos/as con distintos niveles debemos priorizar tareas, de forma que tengamos diferentes grados de complejidad.

El criterio de dificultad por el que prioricemos unos saberes sobre otros no debe centrarse exclusivamente en el nivel de ejecución.

El nivel de exigencia puede venir también dado por la dificultad de comprensión, de percepción, de toma de decisiones o de asimilación de cada saber básico. Dentro de este aspecto debemos considerar la posibilidad de proponer actividades de refuerzo para aquellos alumnos con más dificultades. Lo ideal sería que pudiesen realizarlas con el profesor/a fuera de clase. En el caso de no poder hacerse, se pueden realizar programas específicos de

mejora fuera del aula, cuya ejecución fuese parte de las actividades y tareas previstas para dicho grupo de alumno/as.

La elección de tareas, actividades. Es este uno de los aspectos de mayor importancia dentro de la adaptación. Para la consecución de un mismo criterio de evaluación deben existir distintos caminos, distintas tareas y actividades. La selección de los mismos tiene que plantearse en función de las posibilidades de cada centro. Alumnos/as con discapacidad física transitoria o permanente. actividades. Consideramos de gran importancia evitar que estos alumnos/as se desvinculen de la marcha normal de la materia, lo que traerá consecuencias negativas para ellos (falta de motivación hacia el área, dificultades para integrarse con sus compañeros/as o para realizar nuevos aprendizajes) y para el profesor/a (falta de criterios para determinar la evolución de los alumnos/as, necesidad de proponer soluciones momentáneas y poco válidas para poder evaluarles).

. El establecimiento de los programas específicos para estos alumnos/as se centrarán tanto en los saberes básicos adaptados (especialmente orientados hacia los conceptos y actitudes) como en los recursos didácticos que se van a emplear para integrar a los alumnos/as en la marcha de la clase. Proponemos, a continuación, la atención de esos alumnos/as:

_ Realización de trabajos de investigación relacionados con las situaciones de aprendizaje que se están trabajando para exponer a sus compañeros/as.

_ Elaboración de recursos didácticos relacionados con las situaciones de aprendizaje

f. Las medidas de atención a la diversidad, tanto generales como específicas, que se van a aplicar, tienen en cuenta la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

9.4 LOS PROGRAMAS DE REFUERZO.

A) PROGRAMAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONE DE CURSO (y no obtuvo calificación positiva en la materia de E.P.V.Y.A en la convocatoria ordinaria)

1. Actuaciones departamento didáctico: El departamento didáctico ha elaborado un repertorio de actuaciones en relación a los PROGRAMAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO atendiendo a dificultades: Dificultades curso anterior Medidas a adoptar durante este curso Faltas de asistencia del alumno/a reiterada.

.Recordatorio a las familias y al alumnado de los criterios de evaluación y la obligatoriedad de la asistencia a clase en la Educación Secundaria Obligatoria.

2.Revisión mensual de la asistencia a clase de Educación PLÁSTICA y entrevista con la familia tras esa revisión, promoviendo la suscripción de COMPROMISOS EDUCATIVOS con las familias y alumnado para favorecer la asistencia regular al centro y en especial a la clase de educación PLÁSTICA, explicando los criterios de calificación de la materia y el registro diario del alumno/a. Siempre se informará al tutor/a de los compromisos alcanzados y entrevistas realizados de forma inmediata y a través de las reuniones mensuales de equipos docentes.

Dificultades de aprendizaje detectadas el curso pasado

1.Adecuación de las actividades planteadas a los niveles de evaluación.

2.Comunicación a la familia, de la falta de estudio, de trabajo en casa.

3. Revisión mensual del seguimiento académico del alumnado, adopción de compromisos educativos con el alumno/a y / de condición física y motriz del alumno/a. Falta de estudio, de trabajo en casa.

1.Recordatorio a las familias y al alumnado de los criterios o familia. Falta de trabajo diario en clase.

1 .Recordatorio a las familias y al alumnado de los criterios de evaluación.

2.Se realizarán entrevistas sistematizadas con el alumno/a mensualmente y con la familia. Se promoverá la suscripción de COMPROMISO EDUCATIVO con el alumno/a y familia para que participe activamente en todas las sesiones de E. Plástica. Siempre se informará al tutor/a de los compromisos alcanzados y entrevistas realizados de forma inmediata y a través de las reuniones mensuales de equipos docentes. Problemas de conducta.

1.Se realizarán entrevistas sistematizadas con el alumno/a mensualmente y con la familia. Se promoverá la suscripción de COMPROMISO EDUCATIVO con el alumno/a y familia para que realice las tareas y actividades encomendadas en todas las sesiones de Educación Plástica, evitando conductas contrarias a las normas de convivencia de las medidas específicas para alumnado neae. Revisión de las medidas específicas del alumnado neae. Se solicitará el asesoramiento del Departamento de Orientación. 2. El profesor/a responsable del departamento seleccionará las actuaciones y adaptará las mismas al alumno/a repetidor/a para informar al tutor/a del grupo antes de la sesión de evaluación inicial cumplimentando el modelo establecido en el PEC. El seguimiento del programa se realizará mensualmente en la reunión de equipo docente. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO QUE NO HAYA PROMOCIONADO DE CURSO.

10.Desarrollo de los contenidos transversales a través de la organización y funcionamiento del centro.

El artículo 10 del Decreto de currículo, se determina, en sus apartados 3 y 4, que "los centros fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia. Asimismo, garantizarán la

transmisión al alumnado de los valores y las oportunidades de la Comunidad de Castilla y León, como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional”.

Teniendo en cuenta estas indicaciones, en el centro se realizarán las actuaciones que se exponen en la siguiente tabla. En ellas se abordarán los aspectos expuestos en el apartado anterior teniendo en cuenta las vinculaciones que en dicha tabla se establecen

10.1 Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Proyecto de Decreto de currículo, en todas las materias se trabajarán:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza. Y se fomentarán: • La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales. Según el apartado 9 de las Indicaciones para la implantación y desarrollo del currículo, los docentes deberían trabajar los contenidos de carácter transversal establecidos en los apartados 1 y 2 del referido artículo 10, a través de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se implementen desde cada una de las materias. En todo caso, tanto los docentes como los centros en su conjunto, deberían prestar una especial atención a los contenidos transversales relacionados con el bienestar emocional de su alumnado y con la mejora de la convivencia escolar. Por tanto, los docentes, a partir de las orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales que establecen los centros en la propuesta curricular, deberán incorporar y planificar el trabajo de estos contenidos transversales en las respectivas programaciones didácticas. La manera de plasmarlo en las programaciones didácticas dependerá

10.2 El mapa de relaciones competenciales y su relación con los contenidos transversales.

	Plan de Acción Tutorial	Plan de Convivencia	Celebración del día de la paz	Día de la mujer trabajadora	Día contra la violencia de género	Campeonatos deportivos en los recreos	Mujeres enigmáticas	Marcapáginas solidarios	Proyecto de innovación: Internacionalización de centro educativo									
Fomento de la prevención y resolución pacífica de conflictos	X	X	X		X	X		X	X									
Fomento de la libertad	X	X		X			X		X									
Fomento de la justicia	X			X	X		X	X	X									
Fomento de la paz			X		X			X	X									
Fomento de la democracia		X		X			X		X									
Fomento de la pluralidad	X	X	X				X		X									
Fomento del respeto a los derechos humanos			X						X									
Fomento al respeto del estado de derecho	X	X							X									
Rechazo al terrorismo	X		X						X									
Rechazo a cualquier tipo de violencia	X		X						X									
Transmisión de valores de Castilla y León									X									
Transmisión de oportunidades en Castilla y León				X					X									

10.3 Orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales.

Todas las programaciones didácticas deberán incorporar, según lo establecido en los apartados 1 y 2 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, los siguientes contenidos de carácter transversal:

1. Comprensión lectora. Capacidad para extraer el significado global de un texto a través de la identificación de las ideas más importantes.

A nivel general, para trabajar la comprensión lectora, se podrán realizar tareas vinculadas a los comentarios de texto y el tratamiento de las distintas fuentes escritas, tanto individualmente como en grupo, son una forma de favorecer el desarrollo de la capacidad comprensiva del alumnado. Además, el Plan de fomento a la lectura pretende lograr que el alumnado desarrolle un gusto por la lectura voluntaria, lo que permite un desarrollo autónomo y de gran valor de su comprensión lectora.

Desde el Departamento de Lengua Castellana y Literatura, dado que es uno de los contenidos característicos del área; al alumnado se le presentan una variada tipología de textos, literarios y no literarios, continuos y discontinuos, específicos del área y relacionados con otras materias, que son el eje de su aprendizaje. Se enfoca el desarrollo lector no solo como objetivo de aprendizaje, sino también como instrumento para otros aprendizajes y para desenvolverse en la vida cotidiana. Por tanto, la lectura y el comentario de textos dentro del aula ocupa un porcentaje amplio del período lectivo; además, en los cursos inferiores de la ESO se planifica una hora semanal específica dedicada a la lectura de libros de literatura juvenil. Por otro lado, otras actividades del área como las relacionadas con la semántica, el dominio y precisión léxica guardan mucha relación con las microhabilidades implícitas en la lectura. Por último, otro de nuestros objetivos es dinamizar el placer por la lectura, de ahí la organización de talleres y certámenes que persiguen este objetivo.

2. Expresión oral. Conjunto de técnicas que se utilizan para comunicar mediante el habla pensamientos, datos u opiniones con efectividad, con el fin de que el interlocutor comprenda de lo que pretende comunicar.

Globalmente, en todas las áreas, se podrán realizar tareas vinculadas a los debates en el aula, el trabajo por grupos y la exposición oral son momentos a través de los que el alumnado consolida sus destrezas comunicativas.

De forma específica en las asignaturas del Departamento de Lengua Castellana y Literatura, la expresión oral es, asimismo, un contenido específico del área y, en este sentido, se trabajan aspectos tanto verbales (dicción, entonación, el dominio de las pausas, la adecuación del registro...) como no verbales (gestos, postura corporal, dominio del espacio, soportes...). Para favorecer el desarrollo de estas habilidades, más allá de la práctica ordinaria del aula, se organiza y se participa en certámenes de lectura expresiva o dramatizaciones públicas. En cuanto a las estrategias de selección de ideas y de planificación del discurso, todos los cursos tienen establecida una prueba oral a modo de exposición (individual o en grupo), debate o entrevista dramatizada, con la finalidad de potenciar la expresión oral. Además, la materia también favorece y motiva la expresión oral buscando la participación del alumnado en el ritmo habitual de trabajo.

3.Expresión escrita. Conjunto de técnicas necesarias para la elaboración de textos escritos (estructura, coherencia, gramática u ortografía) que permitan que el interlocutor entienda el mensaje.

Para trabajar la expresión escrita se podrán realizar tareas vinculadas a la elaboración de trabajos de diversa índole ir permitiendo que al alumno construya su propio portfolio (online) o cuaderno personal (físico), a través del cual no solo se podrá valorar el grado de avance del aprendizaje del alumno sino la madurez, coherencia, rigor y claridad de su exposición. La corrección del cuaderno de aula es primordial en los cursos inferiores de ESO. Si no se hace con seriedad, el alumnado adquiere muchos vicios, difícilmente superables en etapas superiores: el uso de márgenes, una caligrafía legible, una limpieza en la presentación y un orden. Sería oportuno establecer una rúbrica común a todo el profesorado y llegar a un acuerdo en su aplicación, como se ha hecho con los criterios ortográficos.

4.Comunicación audiovisual. Transmisión de mensajes mediante el uso de la imagen, sonido o ambos.

Para trabajar la comunicación audiovisual se podrán realizar tareas vinculadas a exposición de trabajos usando medios audiovisuales donde se valore la complejidad de los medios usados y su aportación a la expresión oral. También se podrá trabajar con la elaboración de actividades como las entrevistas dramatizadas o la Radio Literaria, en ambos casos se contribuye al desarrollo de la comunicación audiovisual. También se trabajará la comprensión auditiva mediante la selección y comprensión de audios; y la visual a través del trabajo con esquemas y gráficos en los que la imagen o la maquetación son importantes.

5.El emprendimiento social y empresarial. El espíritu emprendedor no consiste en favorecer el emprendimiento empresarial, sino fomentar valores como el liderazgo, la creatividad, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, la asunción de riesgos, el trabajo en equipo y la innovación. Se trabajará mediante la realización de debates y de trabajos individuales o grupales; siempre y cuando estos se centren en idear, analizar, planificar, actuar, revisar lo hecho, comparar los objetivos previstos con los alcanzados y extraer conclusiones.

6.El fomento del espíritu crítico y científico. A través del uso de diversas fuentes de información, su contrastación y veracidad, desarrollando así el espíritu crítico que permita diferenciar ciencias de pseudociencias. Presentación de análisis de resultados e informes científicos de prácticas realizadas o a partir de textos científicos, estableciendo criterios comunes para su valoración. También podrá trabajarse mediante el comentario de artículos de opinión y editoriales sobre temas de actualidad que susciten el interés entre el alumnado, con la finalidad de favorecer su espíritu crítico.

7.La educación emocional y en valores. A través de trabajos cooperativos se puede fomentar el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres. Se alentará el rechazo de la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. También se fomentará el respeto por la naturaleza y los seres vivos.

11.Evaluación

De acuerdo con el currículo, "la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora".

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes la consecución de los objetivos de etapa y el grado de adquisición de las competencias clave, que mediremos a través de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.

11.1Criterios de evaluación.

Competencia específica 1

1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 2

2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)

Competencia específica 3

3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)

Competencia específica 4

4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)

Competencia específica 5

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y

autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)

5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)

5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)

Competencia específica 6

6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)

6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 7

7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)

7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)

7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)

7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)

Competencia específica 8

8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

11.2 Instrumentos de evaluación.

Instrumentos de evaluación.

Productos: visuales, audiovisuales, láminas...

Presentaciones y representaciones: presentaciones orales, actuaciones artísticas...

Documentos: trabajos de investigación...

Artefactos: objetos, maquetas, inventos, esculturas, murales...



Instrumentos de evaluación	Peso (%)
Guía de observación	25
Porfolio	25
Prueba escrita	25
Prueba oral	25

11.3 Criterios de calificación

CRITERIOS DE EVALUACION 3ºESO INDICADORES RUBRICA Competencia a específica Criterios de evaluación insuficiente (1, 2, 3 y 4) suficiente (5) bien (6) notable (7 -8) sobresaliente (9- 10). 1.

12. Materiales de desarrollo curricular

Criterios para la selección de materiales y recursos de desarrollo curricular.

La selección de los materiales de desarrollo curricular se ajustará a los siguientes criterios:

- I. Deben adaptarse al rigor científico adecuado a las edades del alumnado.
- II. Deben adaptarse al currículo fijado en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- III. Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios, valores, libertades, derechos y deberes constitucionales.
- IV. Deben reflejar y fomentar el respeto a los principios y valores recogidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 5 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género, a los que ha de ajustarse toda la actividad educativa.
- V. Deben fomentar el igual valor de mujeres y hombres, y no contener estereotipos sexistas o discriminatorios, según lo establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre.
- VI. Deben fomentar la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia, así como desarrollar la capacidad de aprender por sí mismo.
- VII. Deben respetar las líneas pedagógicas establecidas por el centro.

Se utilizará los siguientes materiales,

- a. 1 Impresos • Libro de texto: Editorial SM.....
 - b. • Materiales elaborados por el departamento: ...fotocopias, láminas, imágenes...
 - c. 2 Digitales e informáticos
 - d. • Moodle:
 - e. • Página web del profesor:
 - f. • Plataforma digital centro:
 - g. • Webquest:
- 3 Medios audiovisuales y multimedia

• Vídeos materia:

• **Recursos de desarrollo curricular**

1 Impresos

• Prensa: ...el diario de Ávila, el país.....

• Anuario:

2 Digitales e informáticos

• Ordenador:

• Pizarra Digital Interactiva:

• Páginas web diarios digitales:

3 Medios audiovisuales y multimedia

• Películas:

• Podcast:

13. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Los centros incorporan a sus proyectos educativos una serie de planes, programas y proyectos sobre cuestiones específicas. Algunos de ellos tienen carácter obligatorio para los centros educativos, otros son propuestos por la Administración educativa para la participación voluntaria de los centros, incluso, a mayores, otros surgen de la iniciativa propia de estos. Entre los primeros, podríamos nombrar el Plan de Lectura, el Plan de Convivencia, el Plan de Acción Tutorial, el Plan de Atención a la Diversidad, el Plan de Igualdad Efectiva entre Hombres y Mujeres, el Plan de Orientación Académica y Profesional, el Plan de Contingencia, el Plan de Digitalización, el Plan de Prevención y Control del Absentismo Escolar o el Plan de Acog

14. Actividades Complementarias y Extraescolares.

Título	Nivel	Temporalización	S.A.
Exposición al Centro Cultural y urbano	3º E.S.O	1 sesión	Actividades de observación en el medio urbano.

15. Los proyectos: Programación de aula y evaluación. 1º y 3º eso

Proyecto 1 Zona de confort: programación de aula, Mi espacio

Sesión	Objetivos	Contenidos		Evaluación	
				Bloque	Saberes básicos
S1,2	Trazar polígonos regulares inscritos en una circunferencia	Los polígonos regulares		A, C	-Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico. -Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
S3,4	Trazar figuras partiendo de las tangencias y los enlaces básicos y sus combinaciones	Tangencias y enlaces		A, B	-Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico. -Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.
S5,6	Trazar las curvas técnicas básicas para crear formas	Curvas técnicas		B, C	-Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.
S7,8	Construir formas tridimensionales partiendo de cuerpos geométrico	Los cuerpos geométricos		B, C	-Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico.
S9,10	Construir formas bidimensionales y tridimensionales partiendo de redes modulare	Las redes modulares		A, B, C	-Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico. -Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. -Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares
S11,12	Actividad final para evaluar qué han aprendido.			A.B.C	-Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico -Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares -Tangencias y enlaces. Curvas

					técnicas. Su uso en el diseño. -Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
--	--	--	--	--	--

Proyecto 1 Zona de confort: evaluación

Competencia específica 1							
Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.							
Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio o artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño	1.4.1 Describe las diferentes producciones artísticas y analiza su resultado.	- Pasemos a la acción contexto 3 - Pasemos a la acción contexto 4 - Proyectos: Una torre de prestigio. .	Describe de forma muy detallada las características diferentes características expresivas usadas para realizar las producciones propias y de los demás haciendo aportaciones que van más allá de lo explicado.	Describe de forma muy detallada las características diferentes características expresivas usadas para realizar las producciones del cuerpo humano propias y de los demás	Describe de forma muy detallada las características diferentes características expresivas usadas para realizar las producciones del cuerpo humano propias.	Describe de forma muy pobre las características diferentes características expresivas usadas para realizar las producciones del cuerpo humano propias	CCEC2

Competencia específica 3

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género.	3.2.1 Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Polígonos bajo la lluvia - ¡Circulamos! - Una vida de altos vuelos - Iluminaros - Una red en la naturaleza - A cuatro manos - Pasemos a la acción contexto 3 - Proyectamos: Una torre de prestigio. 	Utiliza formas poligonales, tangencias y enlaces complejos y los combina para obtener los resultados deseados.	Utiliza formas poligonales, tangencias y enlaces complejos.	Utiliza formas poligonales, tangencias y enlaces elementales.	Utiliza formas poligonales, tangencias y enlaces elementales, aunque le falta precisión o comete errores de ejecución.	CCEC4

Competencia específica 4

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales.	4.2.1 Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.	<ul style="list-style-type: none"> - Iluminaros - Una red en ella naturaleza - A cuatro manos - Traza perspectiva - Pasemos a la acción contexto 3 - Pasemos a la acción contexto 4 - Proyectos: Una torre de prestigio. 	Reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones y proyectos artísticos y las toma como referente para hacer producciones propias	Reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones y proyectos artísticos	Reconoce las formas geométricas más sencillas en diferentes manifestaciones y proyectos artísticos.	Le cuesta reconocer las formas geométricas más sencillas en diferentes manifestaciones y proyectos artísticos.	CCL2

Competencia específica 5

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
5.1 Realizar diferentes tipos de proyectos artísticos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito	5.1.1 Realiza propuestas artísticas individuales y colectivas.	<ul style="list-style-type: none"> - ¡Circulamos! - La casa soñada - Pasemos a la acción contexto 3 - Pasemos a la acción contexto 4 - Proyectamos: Una torre de prestigio. 	Es capaz de realizar una propuesta artística predeterminada siguiendo las indicaciones y fases del proceso creativo con un resultado muy original.	Es capaz de realizar una propuesta artística predeterminada siguiendo las indicaciones y fases del proceso creativo con un resultado interesante.	Es capaz de realizar una propuesta artística predeterminada siguiendo las indicaciones y fases del proceso creativo.	Es capaz de realizar una propuesta artística predeterminada, aunque olvida alguna de las indicaciones y/o fases del proceso creativo.	CPSAA1

Competencia específica 7

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas.	7.3.1 Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	<ul style="list-style-type: none"> - Iluminar en la naturaleza - A cuatro manos - Pasemos a la acción contexto 3 - Proyectos: Una torre de prestigio. 	Utiliza las técnicas y soportes idóneos para realizar una propuesta artística yendo más allá de las indicaciones predefinidas.	Utiliza las técnicas y soportes idóneos para realizar una propuesta artística predefinida.	Utiliza las técnicas y soportes adecuados para realizar una propuesta artística predefinida.	Utiliza técnicas y soportes poco adecuados para realizar una propuesta artística predefinida.	STEM3
7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada.	7.4.1 Utiliza los fundamentos y la operatividad básica de los diferentes sistemas de representación.	<ul style="list-style-type: none"> -Crea y ordena las vistas - Realicemos planos técnicos. - Representa con precisión. - Traza perspectivas. - la casa soñada. - Proyectos sombras. 	Representa formas complejas con los diferentes sistemas de representación técnicos con gran precisión.	Representa formas complejas con los diferentes sistemas de representación técnicos.	Representa formas sencillas con los diferentes sistemas de representación técnicos.	Tiene dificultades para representar formas sencillas con los diferentes sistemas de representación técnicos.	STEM3

comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas		<ul style="list-style-type: none"> - Una casa ambientada - Pasemos a la acción contexto 3 - Pasemos a la acción contexto 4 - Proyectamos: Una torre de prestigio. 						
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Proyecto 1 Zona de confort: nivel de competencia adquirido-los descriptores del perfil de salida

Descriptores del perfil de salida (competencias clave)	Criterios de evaluación (competencias específicas)								Nivel adquirido		
	1	2	3	4	5	6	7	8			
CCEC2	2a										
CCEC 4			9								
CCL2				11							
CPSAA1					12						
STEM3							10, 13				

Proyecto 2 A flor de piel: programación de aula 1º eso y 3º eso
Contexto 5: Siento

Sesión	Objetivos	Contenidos		Evaluación	
				Bloque	Saberes básicos
S1-2	Identificar y utilizarlas cualidades del color para comunicar ideas	La percepción del color		B,	-El color, la forma y la textura en la composición.
S3	Utilizar las sensaciones cromáticas como medio de expresión	Las cualidades del color		B	-El color, la forma y la textura en la composición.
S4-5	Identificar y utilizarlos aspectos comunicativos del color	Aspectos comunicativos del color		B, D	-El color, la forma y la textura en la composición.
S6-7	Experimentar con los formatos de la imagen digital y analógica	La imagen digital		A, D	-Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen. -Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales -Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
S8-9	Conocer los distintos tipos de color digital según sus características	El color digital		B, D	-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. -Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. -Técnicas básicas para la realización de producciones

					<p>audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>-Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p> <p>-Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p>
S10	Identificar los diferentes tipos de archivos digitales	Los archivos digitales		D	<p>-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p> <p>-Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>-Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p> <p>-Soportes y Tipos.</p>
S11-12	Actividad final para evaluar qué han aprendido			A, B, D	<p>-Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p> <p>-El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p> <p>-Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p> <p>-Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>-El color, la forma y la textura en la composición</p> <p>-Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p> <p>-Factores y etapas del proceso -</p>

creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. - Soportes y Tipos.

7.3 Proyecto 2
A flor de piel: evaluación

Competencia específica 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	1.1.1 Realiza una imagen con significado simbólico a partir de dos imágenes.	- Simbolice mos	Crea con GIMP una imagen a partir de dos imágenes sin relación aparente y utiliza las estrategias del arte actual más adecuadas para obtener un significado simbólico exquisito, con un resultado delicado y muy creativo. Explica muy bien el significado en una hoja.	Crea con GIMP una imagen a partir de dos imágenes sin relación aparente y utiliza las estrategias del arte actual más adecuadas para obtener un significado simbólico muy acertado, con un resultado muy interesante. Explica bien el significado en una hoja.	Crea con GIMP una imagen a partir de dos imágenes sin relación aparente y utiliza dos estrategias del arte actual para obtener un significado simbólico correcto. Explica brevemente el significado en una hoja.	Crea con GIMP una imagen a partir de dos imágenes sin relación aparente o lo hace de forma banal. Utiliza una estrategia del arte actual para obtener un significado simbólico, pero el resultado es poco acertado.	CPSAA3
1.3 Reconocer el valor del contexto	1.3.1 Analiza propuestas artísticas incorporán	- Proyecta mos: Revive las emociones	Selecciona, describe y analiza muchas propuestas	Selecciona describe y analiza un gran número	Selecciona describe un gran número de propuestas	Selecciona describe muy pocas propuestas artísticas,	CCL1

histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciales de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.	dolas a su cultura personal y su imaginario propio.	s del arte.	artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas, incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio	de propuestas artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio	artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas, incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio	visuales y audiovisuales contemporáneas, incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio	
--	---	-------------	---	--	---	---	--

Competencia específica 3

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas			
			Excelente	Alto	Medio	
3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la	3.3.1 Analiza producciones audiovisuales	-Teletransportaos Intercambiamos historias - Pasemos a la acción contexto 6 - Proyectamos: Revive las emociones del arte.	Analiza los elementos y simbología de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de sus compañeros y sabe detectar	Analiza los elementos y la simbología básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de los compañeros	Analiza los elementos y la simbología básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de los compañeros y sabe detectar	Identificación de la <i>storyboard</i> compayud

Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.			los errores más importantes y los más sutiles, y los modifica.	y sabe detectar los errores más importantes, y los modifica.	algún error evidente.	
3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio.	3.4.1 Experimenta con las sensaciones cromáticas como medio de expresión para representar espacios que tienen un significado emocional propio.	- Con colores emocionantes - Proyectamos: Revive las emociones del arte	Elige una técnica pictórica y reinterpreta una imagen usando gran variedad de cualidades del color con acierto.	Elige una técnica pictórica y reinterpreta una imagen usando alguna cualidad del color con acierto.	Elige una técnica pictórica y reinterpreta una imagen usando alguna cualidad del color, pero comete errores.	Elige una técnica pictórica y reinterpreta una imagen usando alguna cualidad del color, pero comete errores.

Competencia específica 5

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	

<p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p>	<p>5.2.1 Identifica y utiliza el color a partir de todas sus cualidades, sensaciones cromáticas y aspectos comunicativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pintura de pie - Colores emocionantes - Dilo con colores - Un amor digital - Pasemos a la acción contexto 5 - Proyectos: Revive las emociones del arte 	<p>Identifica y utiliza gran variedad de aspectos del color como medio de comunicación con un resultado muy creativo.</p>	<p>Identifica y utiliza gran variedad de aspectos del color como medio de comunicación.</p>	<p>Identifica y utiliza los aspectos básicos del color como medio de comunicación.</p>	<p>Tiene dificultades para identificar y usar correctamente el color como medio de comunicación.</p>	<p>STEM1</p>
---	--	--	---	---	--	--	--------------

Competencia específica 6

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
<p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus</p>	<p>6.2.1 Analiza y crea imágenes identificando su función comunicativa, sus aspectos formales y sus significados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiamos la función - Alfabeto ilustrado - Simbolizamos - Pasemos a la acción contexto 6 	<p>Interpreta los elementos de las obras pictóricas y los relaciona con el contexto en el que se desarrollan</p>	<p>Interpreta los elementos de las obras pictóricas y los relaciona con el contexto en el que se desarrolla</p>	<p>Interpreta la mayoría de los elementos de las obras pictóricas.</p>	<p>Le cuesta identificar los elementos básicos de las obras pictóricas.</p>	<p>CCL2</p>

producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano.		- Proyectamos: Revive las emociones del arte	, y busca otros ejemplos que aporten una interpretación más completa.	n.			
---	--	---	---	----	--	--	--

Competencia específica 7

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarlos y demostrando un criterio propio.	7.2.1 Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	<ul style="list-style-type: none"> - Teletransparencias - Intercambiamos historias - Pasemos a la acción contexto 6 - Proyectamos: Revive las emociones del arte. 	Analiza y utiliza los elementos básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de sus compañeros y sabe detectar los errores más importantes y los más sutiles, y los modifica.	Analiza y utiliza los elementos básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de los compañeros y sabe detectar los errores más importantes, y los modifica.	Analiza y utiliza los elementos básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de los compañeros y sabe detectar algún error evidente.	Identifica y utiliza los elementos básicos de las fases de un guion audiovisual y <i>storyboard</i> de los compañeros con ayuda.	CPSAA5

Competencia específica 8

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación	Indicadores de desempeño	Evidencias	Rúbricas				Competencias clave
			Excelente	Alto	Medio	Bajo	
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.	8.1.1 Realiza producciones artísticas siguiendo las fases de creación.	<ul style="list-style-type: none"> - Pasemos a la acción contexto 5 - Pasemos a la acción contexto 6 - Proyectos: Revive las emociones del arte. 	Sigue todas las fases de creación para realizar obras artísticas con un resultado impecable y original.	Sigue todas las fases de creación para realizar obras artísticas con un resultado interesante	Sigue todas las fases de creación para realizar obras artísticas con un resultado correcto.	Le cuesta seguir las fases de creación para realizar obras artísticas	STEM3
8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo,	8.2.1 Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Una infancia de colores - Un amor digital - Emociones digitales - Teletransportes - Hecho de 	Utiliza y manipula con seguridad y precisión las herramientas de las nuevas tecnologías digitales de	Utiliza y manipula con seguridad y precisión las herramientas de las nuevas tecnologías digitales de	Utiliza las herramientas de las nuevas tecnologías digitales y aplica correctamente los procesos de acuerdo con la idea previamente	Utiliza pocas herramientas de las nuevas tecnologías digitales y le cuesta seguir los procesos establecidos.	CD2

así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada.	artísticas.	<p>luz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasemos a la acción contexto 5 - Pasemos a la acción contexto 6 - <p>Proyectos: Revive las emociones del arte.</p>	acuerdo con la idea que ha establecido previamente y experimenta nuevas posibilidades con un resultado impecable .	acuerdo con la idea que ha establecido previamente y experimenta nuevas posibilidades con un resultado interesante.	e establecida .		
8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades	8.3.1a Identifica y analiza los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas.	-Pasemos a la acción contexto 5	Identifica y analiza los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando con gran elocuencia sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés.	Identifica y analiza los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando con destreza sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés.	Identifica los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando correctamente sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden gener,	Le cuesta identificar los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas,	CPSAA3

ades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas.									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Proyecto 2 :A flor de piel: nivel de competencia adquirido-los descriptores del perfil de salida

Descriptores del perfil de salida (competencias clave)	Criterios de evaluación (competencias específicas)								
	1	2	3	4	5	6	7	8	Nivel adquirido
CCEC 4			16b						
CD2								15	
CPSAA3							7d	17a	
CPSAA4			16a						
CPSSA5							16		
CCL1	7c								
CCL2						17			
STEM1					14				
STEM3								15a	

16.Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Cuestionario de autoevaluación.

Cuestionario del alumnado sobre la práctica docente.

Programación de 1º Bachillerato cursos 22/23 IES ARAVALLE

1. <u>LEGISLACIÓN VIGENTE</u>	42
2. <u>INTRODUCCIÓN</u>	43

2.1. Elementos del currículo.....	43
2.2. Organización de las materias de Bachillerato	44
3. <u>OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE BACHILLERATO</u>	45
4. <u>COMPETENCIAS CLAVE</u>	47
5. <u>PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS</u>	53
5.1. Organización de las situaciones de aprendizaje.....	54
5.2. Ciudadanía global	55
5.3. Medidas generales de atención a las diferencias individuales.....	56
5.4. Medidas previstas para el fomento de la lectura.....	57
5.5. Materiales y recursos.....	57
5.6. Actividades complementarias.....	58
6. <u>EVALUACIÓN</u>	59
6.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	59
6.2. Criterios de calificación	61
6.3. Evaluación de la práctica docente.....	61
7. <u>DIBUJO TÉCNICO I</u>	62
7.1. Competencias específicas de la materia.....	65
7.2. Criterios de evaluación y contenidos de la materia	66
7.3. Procedimientos para determinar la promoción y titulación del alumnado	

I. LEGISLACIÓN VIGENTE

Nivel estatal

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

BOE, n.º 82, de 6 de abril de 2022

Nivel autonómico

DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

BOCYL, nº190, de 30 de septiembre de 2022

INTRODUCCIÓN

Elementos del currículo

A los efectos de lo dispuesto en el artículo 18 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación del Bachillerato.

Considerando las definiciones recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y del artículo 5 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y al amparo de lo dispuesto en el artículo 6.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, el currículo estará estructurado en los siguientes elementos:

a) Objetivos: 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.

b) Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los contenidos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los contenidos de las materias y los criterios de evaluación.

d) Criterios de evaluación: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

e) Contenidos de la materia: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

f) Situaciones de aprendizaje: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

g) Mapas de relaciones competenciales: representa la vinculación de los descriptores operativos con las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.

f) Mapas de relaciones criterios: vinculación de los descriptores operativos con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso

Asimismo, se incluyen los contenidos de carácter transversal, principios pedagógicos y principios metodológicos.

Organización de las materias de Bachillerato

El Bachillerato es una de las enseñanzas que conforman la educación secundaria postobligatoria y comprende dos cursos académicos (sin perjuicio de que de forma ordinaria se pueda organizar en tres cursos académicos).

De acuerdo con los artículos 8 y 9 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y según se refiere el artículo 14 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, las modalidades de Bachillerato son:

- a) Artes:
 - Artes Plásticas, Imagen y Diseño
 - Música y Artes Escénicas
- b) Ciencias y Tecnología.
- c) General.
- d) Humanidades y Ciencias Sociales.

Las materias de primer curso comunes a todas las modalidades de Bachillerato serán las siguientes:

- a) Educación Física.
- b) Filosofía.
- c) Lengua Castellana y Literatura I.
- d) Lengua Extranjera I.

Además, cada modalidad cuenta con una serie de materias específicas de modalidad y materias optativas, de acuerdo con los artículos del 15 al 19 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. A cada una de estas materias se asocian una serie de competencias específicas, criterios de evaluación y los contenidos según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Dibujo Técnico I es una materia específica de modalidad de primer curso vinculada al bachillerato de Ciencias y Tecnología, que el alumnado elige en función del itinerario. La estructura de esta modalidad de Bachillerato para el primer curso cuenta con las siguientes materias:

- Matemáticas I
- Dos materias de modalidad a elegir entre:
 - o Biología, Geología y Ciencias Ambientales
 - o Dibujo Técnico I
 - o Física y Química
 - o Tecnología e Ingeniería I
- Una materia optativa para elegir entre:

- Anatomía Aplicada.
- Economía.
- Física y Química, si no la hubiera elegido como materia específica de modalidad.
- Una segunda materia optativa para elegir entre:
 - Cultura Científica.
 - Religión.
 - Segunda Lengua Extranjera I.
 - Tecnologías de la Información y la Comunicación I.

Para la materia de Dibujo Técnico I la distribución horaria, según el artículo 26 de dicho Decreto se establece en 4 sesiones lectivas semanales.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE BACHILLERATO

Según el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, la etapa de Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan alcanzar unos objetivos generales de etapa. De acuerdo con el artículo 6 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se enumeran los objetivos de etapa y su vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave:

- 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. (CCL1, CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.2., CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE1, CCEC1, CCEC3.1.)
- 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. (CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE2, CCEC3.1.)
- 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. (CCL1, CCL5, CPSAA2, CPSAA3.1., CPSAA3.2., CC1, CC2, CC3, CCEC3.1.)
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal. (CCL3, CCL4, CD3, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CC2, CE1, CE3)
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM5)

- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras. (CP1, CP2, CP3, STEM4)
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. (CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CCEC3.1. CCEC4.1.)
- 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. (CCL2, CCL3, CP3, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2,
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE3)
- 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. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC4, CE1)
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. (STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE2, C3, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. (CCL1, CCL4, CP3, CPSAA1.1., CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- 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. (STEM1, STEM5, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.2., CCEC3.2.)
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable. (STEM5, CPSAA2, CC1, CC4, CE1)
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible. (STEM3, STEM4, STEM5, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC2, CCE3, CC4)
- p) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2)
- q) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE3)
- r) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología

y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)

COMPETENCIAS CLAVE

Según el artículo 16 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, es preciso que esta etapa de Bachillerato 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 son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Para cada una de las competencias clave se define un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

Según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

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.

Los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado de las competencias clave al término del Bachillerato se describen a continuación, de acuerdo con el anexo I al que se refiere el artículo 7 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

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 cultura.

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)

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)

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)

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)

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)

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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 ecoddependencia 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)

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)

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.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y PEDAGÓGICOS

Según establece el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

Se parte de una perspectiva metodológica con un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias.

Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia, y en consecuencia, las competencias clave y los objetivos de etapa. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En la materia de Dibujo Técnico I se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos.

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema

contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

Después, los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del docente como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Ciudadanía global

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en los descriptores operativos del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, que definen las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

1. Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar
2. Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)
3. Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado

4. Aprecio por la diversidad
5. Competencia y responsabilidad digital
6. Habilidades emocionales y comunicativas
7. Ciudadanía activa local y global
8. Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.

Medidas generales de atención a las diferencias individuales

Al amparo de lo establecido en el artículo 25 del del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril la atención del alumnado que requiera una atención diferente a la ordinaria se regirá por los principios de normalización e inclusión.

Se pondrán en marcha medidas para que las condiciones de la realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado y se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal para que todo el alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad, desde una perspectiva inclusiva. Las situaciones de aprendizaje están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado.

Con este fin, se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión. Además, se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información. También ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de la metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman. Además, se emplea una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos. También se emplea el uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje, como videotutoriales o fichas

Estas herramientas, recursos, materiales y apoyos tienen como fin que todo el alumnado acceda, comprenda, organice y adquiera conocimientos y desarrolle sus

Medidas previstas para el fomento de la lectura

Uno de los ejes de los principios pedagógicos del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura:

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.
- Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una gaceta de noticias, etc.

Materiales y recursos

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuestas efectivas a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

1. Adecuación al contexto educativo del centro.
2. Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
3. Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
5. Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
6. Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
7. Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
8. Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

A continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Libros de texto y materiales complementarios
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital:
<https://loginsma.smaprendizaje.com/>
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.

Actividades complementarias

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.
- Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.
- Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...
- Fiestas y celebraciones.
- Intercambios culturales con otros centros.
- Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.
- Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.

EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** según las distintas materias, de acuerdo con lo que se establece en el artículo 20 de Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. También, de acuerdo con el artículo 31 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, la evaluación será **crítica y orientadora**. Además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua en cuanto a que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Además, la evaluación será diferenciada puesto que se valorarán desde cada materia la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. También la evaluación será formativa en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza y la práctica docente.

Según dicho Decreto, la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. Para ello, el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación de cada materia, en virtud de las vinculaciones entre competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, según los mapas relacionales.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 20 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado y que las condiciones del proceso de evaluación se adapten al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

- Técnicas de observación y seguimiento sistemáticos del trabajo y desempeño del alumnado: instrumentos de evaluación estandarizados como el registro anecdótico, la guía de observación, la lista de control, el listado de cotejo, el diario de clase del profesor o el registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.

10% DE LA NOTA

- Técnicas de análisis del desempeño se recurrirá a instrumentos que permitan evaluar el proceso, las tareas y actividades realizadas a lo largo del tiempo, como el portafolio, el cuaderno del alumno, la realización de proyectos o investigaciones, el diario de aprendizaje o el diario de equipo.

20% DE LA NOTA

- Técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento se centrarán en la valoración del producto, a través de instrumentos como pruebas orales

(examen oral, debate, exposición oral, puesta en común, intervención en clase, entrevista), escritas (de respuesta cerrada, abierta o mixta, o de ejercicio práctico, como análisis de casos, resolución de problemas o interpretación o comentario valorativo) o audiovisuales.

70% DE LA NOTA

Una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se emplearán diferentes herramientas de calificación (rúbricas, escalas, etc...) con los criterios de corrección de cada uno de ellos.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** según las distintas materias, de acuerdo con lo que establece en el artículo 20 de Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. También, de acuerdo con el artículo 31 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, la evaluación será **criterial y orientadora**. Además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua en cuanto a que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Además, la evaluación será diferenciada puesto que se valorarán desde cada materia la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. También la evaluación será formativa en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza y la práctica docente.

Según dicho Decreto, la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. Para ello, el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación de cada materia, en virtud de las vinculaciones entre competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, según los mapas relacionales.

Criterios de calificación

Según establece el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los resultados de la evaluación reflejados en las actas se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

Las calificaciones serán decididas por el docente de la materia a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación y teniendo en cuenta las medidas de atención a la diversidad. Este proceso permitirá obtener de forma simultánea la calificación de la materia y cada competencia clave. El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas.

En referencia con el artículo 27 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Este derecho se garantiza a través de la evaluación continua, diferenciada y criterial, con la aplicación de medidas necesarias para la adaptación del proceso al alumnado con apoyo educativo, con la publicación de las condiciones de la evaluación, promoción y la comunicación con las familias o tutores legales, así como la supervisión del proceso.

Evaluación de la práctica docente

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR LA PROMOCIÓN Y TITULACIÓN DEL ALUMNADO.

a) Promoción del alumnado de 1º de bachillerato.

En lo que respecta a la promoción del alumnado, se aplicará lo establecido en el artículo 32 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León:

“En lo referente a la promoción en la etapa de bachillerato se atenderá a lo regulado en el artículo 21 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril.”

1. Promocionarán de primero a segundo curso los alumnos que hayan superado todas las materias cursadas o tengan evaluación negativa en dos materias como máximo.
2. Cuando un alumno promocione sin haber superado todas las materias, deberá matricularse en segundo curso de las materias no superadas de primero, que tendrán la consideración de materias pendientes.
3. El alumnado con materias pendientes participará en el Plan General de Recuperación de Materias Pendientes de este centro, que se desarrollará a lo largo del curso escolar distribuido en dos cuatrimestres.

DIBUJO TÉCNICO I

En relación con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico I, así como los criterios de evaluación y los contenidos de la materia. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Decreto:

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Dibujo Técnico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

Competencia plurilingüe

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia ciudadana

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia emprendedora

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia en conciencia y expresión culturales

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

Competencias específicas de la materia

Conforme al anexo II del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico I y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos.

Competencias específicas para Dibujo Técnico I Bachillerato	Descriptores operativos de las competencias clave
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2

Criterios de evaluación y contenidos de la materia

Bloque 1. Geometría plana. Situación de aprendizaje 1. Trazados fundamentales en el plano.

Título	Trazados fundamentales en el plano		
Etap	Bachillerato	Curso	1.º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología e Ingeniería.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar la relación de paralelismo y su trazado. Trazar perpendiculares en diferentes contextos. Trabajar con segmentos y hacer operaciones con ellos. Construir ángulos y entender sus relaciones.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	6 sesiones

1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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 medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	<p>1.1.1 Realiza trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.</p>	
			<p>1.1.2 Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado y determinar gráficamente los lugares geométricos indicados.</p>	
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>2.2.1 Realiza operaciones con segmentos.</p>	
			<p>2.2.2 Resuelve geoméricamente operaciones aritméticas.</p>	
			<p>2.2.3 Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.</p>	
<p>Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>		<p>5.1.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.				
--	--	--	--	--

Bloque 1. Geometría plana. Situación de aprendizaje 1. Trazado de polígonos.

Título	Trazado de polígonos		
Etapas	Bachillerato	Curso	1.º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar y trazar triángulos y sus elementos. Clasificar y construir cuadriláteros. Dibujar y conocer los polígonos regulares. Trabajar con polígonos regulares estrellados.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		

Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones
--	--	------------------------	------------

2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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 medioambiente. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	1.1.1 Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.	
			1.1.2 Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos	
			2.2.1 Construye polígonos regulares mediante métodos generales	
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	2.2.1 Dibuja polígonos estrellados.	
			5.1.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	
<p>Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p> <p>1.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>			

Bloque 1. Geometría plana. Situación de aprendizaje 3. Proporcionalidad, semejanza y equivalencia.

Título	Proporcionalidad, semejanza y equivalencia		
Etapa	Bachillerato	Curso	1.º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	<p>Valorar la utilidad de la proporción y de la sección áurea.</p> <p>Diferenciar los conceptos de igualdad, semejanza, escala, equivalencia y homotecia.</p> <p>Trabajar con series lineales y simetrías centrales y axiales.</p> <p>Entender los movimientos de traslación y giro.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

3. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.• 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 medioambiente.• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	1.1.1 Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.	
			1.1.2 Dibuja figuras iguales, semejantes y proporcionales a una figura dada.	
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>		2.2.1 Conoce y aplicar el concepto de escala.	
			2.2.2 Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.	
			2.2.3 Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.	
			2.2.4 Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.	

			2.2.5 Comprende la traslación y el giro de elementos.	
<p>Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.5.1. Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque 1. Geometría plana. Situación de aprendizaje 4. Trazado de tangencias.

Título	Trazado de tangencias		
Etapas	Bachillerato	Curso	1.º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Identificar aplicaciones de las tangencias. Trazar rectas tangentes a una o dos circunferencias. Trazar circunferencias tangentes conociendo el radio. Enlazar rectas y circunferencias de forma continua.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

4. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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 medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Tangencias básicas. Curvas técnicas. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	<p>Dada una figura geométrica, 1.1.1 indica los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.</p>	
			<p>1-1-2Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.</p>	
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>2.2.1Sabe enlazar una serie de puntos y trazar a partir de ellos un recorrido curvo continuo.</p>	
			<p>2.2.2A partir de los centros y puntos de tangencia, saber reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.</p>	
<p>Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>		<p>5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque 1. Geometría plana. Situación de aprendizaje 5. Curvas técnicas.

Título	Curvas técnicas		
Etapas	Bachillerato	Curso	1.º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
Descripción de los aprendizajes	Diferenciar y trazar óvalos y ovoides. Identificar y construir distintos tipos de volutas. Conocer la forma en que se generan las espirales. Diferenciar las hélices cilíndrica, cónica y esférica.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

5. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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 medioambiente. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. ▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ▪ Tangencias básicas. Curvas técnicas. ▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	1.1.1 construye figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.	
			1.1.2 construye figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.	
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>		2.2.1 Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices.	
			2.2.2 Analiza y reproducir curvas geométricas presentes en la naturaleza.	

<p>Competencia específica 5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
--	---	--	--	--

Bloque 2. Geometría proyectiva. Situación de aprendizaje 1. Sistema diédrico.

Título	Sistema diédrico.		
Etapa	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico. Determinar intersecciones entre planos y rectas. Establecer relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Determinar distancias entre puntos, rectas y planos.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	15 sesiones

6. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGROS	
<p>Competencia específica 3. 2. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundamentos de la geometría proyectiva ▪ Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. ▪ Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. 	3.3.1 Representa puntos en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones.	
			3.3.2 Representa rectas en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones.	
			3.5.1 Representar planos en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones. Representar rectas incluidas en planos.	
			3.5.2 Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, saber trazar la tercera proyección.	
			3.5.3 Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprender los procesos para su realización gráfica	
			3.5.4 Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano.	

			3,5,5Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos y recta y plano.	
			3.5.6Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano.	
<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.5.1Utiliza TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque 2. Geometría proyectiva. Situación de aprendizaje 2. Sistema de planos acotados.

Título	Sistema de planos acotados.		
Etapas	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	<p>Conocer el punto en sistema acotado.</p> <p>Representar y graduar la recta en sistema acotado.</p> <p>Conocer el plano y las rectas contenidas en él en sistema acotado.</p> <p>Trabajar con terrenos.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	6 sesiones

7. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 3. 3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundamentos de la geometría proyectiva ▪ Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. 	3.3.1 Sabe trazar puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado.	
			3.3..2 sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado.	
			3.3.3 Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados.	
			3.3.4 Saber trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.	
<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	5.5.3 Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque 2. Geometría proyectiva. Situación de aprendizaje 3. Sistema axonométrico.

Título	Sistema axonométrico.		
Etapas	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	<p>Conocer las distintas clases de sistemas axonométricos.</p> <p>Representar puntos y rectas en distintas posiciones.</p> <p>Representar planos y rectas contenidas en un plano.</p> <p>Trazar circunferencias situadas en los planos axonométricos.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

8. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>4Competencia específica Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>10 Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundamentos de la geometría proyectiva ▪ Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta y plano. 	4.4.1Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico	
			4,4..2Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.	
			4.4.3Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.	
			4.4..4Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.	
			4.4..5Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.	
			4.4.6Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas geométricas.	

<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas 	<p>5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
--	--	---	--	--

Bloque 2. Geometría proyectiva. Situación de aprendizaje 4. Sistema cónico.

Título	Sistema cónico.		
Etapa	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	<p>Conocer los elementos del sistema cónico.</p> <p>Trazar rectas en sistema cónico y conocer sus distintos tipos.</p> <p>Representar distintos planos en perspectiva cónica.</p> <p>Trabajar con intersecciones y paralelismo en sistema cónico.</p> <p>Trabajar con puntos métricos.</p> <p>Conocer los métodos perspectivos y la perspectiva frontal.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	14 sesiones

9. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>4. Competencia específica Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>4. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundamentos de la geometría proyectiva ▪ Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. 	4.4.1 Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico. Determinar planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección.	
			4.4.2 Determina en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano.	
			4.4.3 Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.	
			4.4.4 Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.	
			4.4.5 Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.	

<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
--	---	---	--	--

Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Situación de aprendizaje 1. Normalización, croquización y escalas.

Título	Normalización, croquización y escalas..		
Etapas	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	<p>Conocer la normalización.</p> <p>Trabajar con formatos, escritura y líneas normalizadas.</p> <p>Estudiar las escalas.</p> <p>Conocer la presentación y el archivo de planos.</p> <p>Croquizar.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	6 sesiones

10. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. • Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. • 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. • Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ▪ Formatos. Doblado de planos. ▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica 	4.4.1 Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas.	
			4.4.2 Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos.	
			4.4.3 Conoce y saber utilizar las líneas normalizadas.	
			4.4.4 Saber escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conocer la designación correcta y saber cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente.	
			4.4.5 Conoce y aplicar los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación.	

			4.4.6 Realiza croquis a mano alzada claros y completos	
<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Situación de aprendizaje 2. Vistas, cortes y secciones.

Título	Vistas, cortes y secciones.		
Etapas	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología. -		
Descripción de los aprendizajes	Conocer las vistas de un objeto. Trazar los cortes de un objeto. Dibujar las secciones de un objeto.		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	7 sesiones

11. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ▪ Formatos. Doblado de planos. ▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. ▪ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	4.4.1 Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas	
			4.4.2 A partir del plano de corte indica en una de las vistas, saber representar la vista en corte de una pieza	
			4.4.3 Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza	
			4.4.4 Reconoce y saber representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.	
<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Situación de aprendizaje 3. Acotación.

Título	Acotación.		
Etapa	Bachillerato	Curso	1°
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
Descripción de los aprendizajes	<p>Hacer mediciones.</p> <p>Conocer los elementos básicos de las cotas.</p> <p>Acotar distintos elementos geométricos.</p> <p>Disponer cotas de forma adecuada.</p>		
Intenciones educativas	El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones

12. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO

- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	INDICADORES DE LOGRO	
<p>Competencia específica 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p> <p>5. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p> <p>6.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ▪ Formatos. Doblado de planos. ▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. ▪ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	4.4.1 Mide y acotar correctamente según normas UNE diferentes geometrías.	
			4.4.2 Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios.	
			4.4.3 Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.	
<p>Competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	5.5.1 Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	