

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 1 de 29

DIBUJO TÉCNICO II

1. ÍNDICE

- 1.- OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO.
- 2.- COMPETENCIAS CLAVE.
- 3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS.
- 4.- CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.
- 5.- ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS.
- 6.- EVALUACIÓN.
- 7.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.
- 8.- ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES DEL ALUMNO QUE LO PRECISE.
- 9.- CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR.
- 10.- CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE.
- 11.- CONCRECIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE.
- 12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

1) OBJETIVOS PARA EL CURSO.

Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas en mayor o menor medida.

Competencia en comunicación lingüística

Debe indicarse que el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación audiovisual de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. De forma oral, los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos al igual que, de una manera escrita deberán describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. También se debe considerar la comunicación a través de los lenguajes gráficos como es la acotación presente en croquis y planos técnicos. Debe usarse una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En mayor medida, la materia de Dibujo Técnico se vincula con la competencia matemática en cuanto a que su naturaleza es de razonamiento matemático siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 2 de 29

los sistemas de representación de objetos y volúmenes. La interpretación y comunicación de datos presentes en toda la materia llevan implícitas habilidades en análisis matemáticos.

De igual forma, la materia contribuye a la adquisición de un pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta a esta competencia contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

Competencia digital

Uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Aporta también conocimientos en el acceso a fuentes y en el tratamiento de la información.

Competencia de aprender a aprender

Dado el carácter práctico de la materia de Dibujo Técnico, se favorece la competencia de *Aprender a aprender* en gran medida, generando actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. En muchas ocasiones, la resolución de problemas conlleva a reflexiones y tomas de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más autónomo.

Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de supervisión y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia sociales y cívicas

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el dibujo técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estos mismos 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, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales.

Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia de conciencia y expresiones 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.

Objetivos

La enseñanza del Dibujo Técnico en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del mismo como lenguaje objetivo y valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender las informaciones.

Obj.DT.2. Reconocer la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración y recurso gráfico imprescindible.

Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 3 de 29

interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, científicos o técnicos, para la representación de formas de todo tipo y para la elaboración de soluciones razonadas ante los problemas que se plantean en el campo de la técnica y del arte.

Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyecto, relacionándose con otras personas con flexibilidad y responsabilidad.

Obj.DT.5. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como convencionalismo idóneo para facilitar no sólo la producción, sino también la comunicación; aplicar las principales normas UNE, especialmente las referidas a la obtención, posición, representación y acotación de las vistas de cuerpos.

Obj.DT.6. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico y de los principales referentes profesionales.

Obj.DT.7. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas como los recursos informáticos en la representación.

Obj.DT.8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias.

Obj.DT.9. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la importancia que tienen la precisión y la exactitud en la representación de las soluciones.

Obj.DT.10. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano así como su versatilidad.

Obj.DT.11. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando en cada caso su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.

Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.

Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica y adquirir una visión general para la orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el dibujo técnico.

Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

2. COMPETENCIAS CLAVE.

Según lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, esta etapa educativa tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 4 de 29

activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

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

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

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las 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. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Si bien la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la enseñanza básica. Del mismo modo, y dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, resulta necesario adecuar las mismas a ese otro momento del desarrollo personal, social y formativo del alumnado que supone el final del Bachillerato.

Consecuentemente, en el presente anexo, se definen para cada una de las competencias clave 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.

De la misma manera, en el diseño de las enseñanzas mínimas de las materias de Bachillerato, se mantiene y adapta a las especificidades de la etapa la necesaria vinculación entre dichas competencias clave y los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado. Esta vinculación seguirá dando sentido a los aprendizajes y proporcionará el punto de partida para favorecer situaciones de aprendizaje relevantes y significativas, tanto para el alumnado como para el personal docente.

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.

Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato

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

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

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 5 de 29

críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

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

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
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.	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 ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	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 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.	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 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.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando 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.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 6 de 29

incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
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.	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, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	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, 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.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

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

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

Descriptores operativos

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 7 de 29

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

Competencia digital (CD)

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

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

Descriptores operativos

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024
Página 8 de 29			

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

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

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

Descriptores operativos

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 9 de 29

	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. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	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. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana (CC)

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

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
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.	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. Analiza y asume fundamentalmente 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.	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. 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.	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.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 10 de 29

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

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)

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.

Descriptores operativos

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

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

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

	Curso: 2º	Etapas: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 11 de 29

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.

Descriptores operativos

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

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 12 de 29

Competencia específica de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño 1:

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

Descripción

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

Vinculación con otras competencias

Esta competencia, observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, se vincula con otras competencias de la materia puesto que los aprendizajes en Dibujo Técnico aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño no son saberes estancos y se interrelacionan entre sí. Por ejemplo, estos saberes se aplicarán para el desarrollo de propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada. Además de utilizar tanto el dibujo a mano alzada como los útiles específicos de dibujo técnico, también es posible integrar y aprovechar las posibilidades digitales, utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo en dos dimensiones. Por tanto, se vincula con varias competencias específicas de la materia.

Por otro lado, esta competencia se relaciona con otras competencias externas, por un lado, en relación a la interpretación de elementos o conjuntos arquitectónicos, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados, y, por otro lado, con el análisis y la representación de la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. Así pues, es de reseñar las conexiones estrechas que se establecen entre esta materia y los contenidos presentes en las materias de Dibujo técnico y Dibujo artístico.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 13 de 29

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE2.

Competencia específica de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño 2:

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

Descripción

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

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica, desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, se conecta con otras competencias de la materia. Está especialmente vinculada con la comprensión y la interpretación del espacio y los objetos tridimensionales, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado. Es evidente la conexión de esta competencia con la observación, análisis y valoración de la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte.

Igualmente, esta competencia específica está muy vinculada con la utilización de la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias, estableciéndose una fuerte conexión con la materia de Dibujo artístico.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

Competencia específica de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño 3:

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

Descripción

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 14 de 29

Esta competencia hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación -vistas en diédrico, perspectiva axonométrica, caballera y perspectiva cónica- más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones y diseños de objetos y espacios. Se trata, en fin, de dotar al alumnado de herramientas comunicativas gráficas, de mejorar su visión espacial y de iniciarle en algunas de las aplicaciones de los sistemas de representación en los campos del arte y el diseño.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 15 de 29

Vinculación con otras competencias

Comprender, seleccionar y utilizar los sistemas de representación, conforma la competencia que nos ocupa y, estos conocimientos, están estrechamente conectado con el correcto desarrollo de propuestas gráficas y de diseño, aplicando los útiles de dibujo o el dibujo a mano alzada, según corresponda. Además de utilizar tanto el dibujo a mano alzada como los útiles de dibujo técnico, también es posible integrar y aprovechar las posibilidades digitales, utilizando programas y aplicaciones específicas de modelado en dos y tres dimensiones. Por tanto, se vincula con varias competencias específicas de la materia.

Por otro lado, esta competencia específica se relaciona con otras competencias externas y está vinculada especialmente con las materias de Dibujo técnico y Dibujo artístico. Por un lado, el desarrollo de la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional, tan propio del Dibujo técnico, y, por otro, el análisis, la interpretación y la representación de la realidad, desde una visión propia que potencia la sensibilidad y favorece el desarrollo personal y artístico, desde una perspectiva del Dibujo artístico.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

Competencia específica de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño 4:

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

Descripción

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

Vinculación con otras competencias

La aplicación de las normas UNE e ISO hace inseparable la conexión entre esta competencia y el desarrollo de propuestas gráficas y de diseño, utilizando también los materiales propios del dibujo técnico. Esta interrelación tiene como finalidad la inequívoca interpretación en las representaciones de objetos y espacios, desvelando su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización.

A su vez, esta competencia presenta una vinculación más estrecha con competencias específicas de Dibujo técnico, tales como, formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para la documentación gráfica de proyectos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 16 de 29

Competencia específica de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño 5:

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 17 de 29

Descripción

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

Vinculación con otras competencias

Esta competencia está estrechamente vinculada con el resto de competencias específicas de la materia puesto que, para aprovechar al máximo las herramientas digitales con el uso de programas y aplicaciones de dibujo y modelado, será recomendable haber adquirido, con un nivel adecuado, las competencias específicas de la materia.

Asimismo, la competencia de integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, se relaciona con otras competencias externas, destacando la investigación, experimentación y representación digital de elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD, estando esta representación estrechamente ligada al dibujo en dos y tres dimensiones, competencia específica de Dibujo técnico. En un contexto más general, esta competencia se relaciona con otras competencias específicas de las materias de Diseño y Digitalización e informática.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.

I. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación son un conjunto de indicadores de logro y niveles de desempeño de las competencias específicas. Es importante señalar que la evaluación de las competencias específicas contribuye a la evaluación de las competencias clave, gracias a la vinculación existente entre los descriptores operativos de las competencias clave y las competencias específicas. Además, es imprescindible tener presente durante todo el proceso de enseñanza que la evaluación es continua y diferenciada en toda la etapa, por tanto, la evaluación debe ser parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y ser una herramienta más para la mejora de este proceso.

La valoración de la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos, se constituye como eje orientador de los criterios de evaluación en el Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño. Si bien se establece además un carácter eminentemente práctico de la materia, identificándose este mediante las acciones que se concretan en sus criterios de evaluación, tales como: dibujar, diseñar, transferir ideas, sentimientos y emociones, realizar bocetos y croquis, adquirir destrezas digitales, realizar proyectos, etc. Al trabajar de forma creativa, durante el proceso de aprendizaje, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propios trazados y diseños, y a los de sus compañeros; valora el hecho artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo. El reconocimiento y la identificación de formas, así como el análisis y la observación, son pilares fundamentales de la materia. Así pues, en su conjunto, la materia desarrolla y favorece capacidades inter e intrapersonales.

Las materias de Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño I y II se articulan alrededor de cinco bloques de criterios de evaluación, estableciéndose conexiones con las competencias específicas de la materia. A cada competencia específica le corresponde uno o más criterios de evaluación por curso. Los criterios de evaluación son referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas en un momento determinado del proceso de aprendizaje.

CE.DTAGD.**1**

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

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 19 de 29

El conocimiento de la geometría plana es necesario para poder reconocer su presencia en el entorno y llegar a analizar su función, motivo e intencionalidad tanto en el arte como en el diseño. Por tanto, se comienza por conocer dichas formas mediante la muestra teórico-práctica de las mismas, priorizando la utilización tanto del dibujo a mano alzada como de los materiales propios del dibujo técnico. Se establecerán relaciones de estas formas a través del arte y del diseño.

<i>Dibujo Técnico I</i>	<i>Dibujo Técnico II</i>
1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.	1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.

**CE.DTAGD.
2**

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

Un balance equilibrado en los métodos de dibujo, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los útiles de dibujo técnico, es indispensable para fomentar el uso de una solución de diseño adecuada a cada situación. Se comenzará por el conocimiento de los trazados básicos en para concluir con una aplicación concreta de los mismos, tanto mediante la repetición de un diseño preestablecido como mediante la creación de un modelo individual y/o grupal.

<i>Dibujo Técnico I</i>	<i>Dibujo Técnico II</i>
Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.	Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.

**CE.DTAGD.
3**

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

La aproximación a los sistemas de representación se planteará desde la ejemplificación, utilizando para ello las representaciones artísticas

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024
Página 20 de 29			

más destacadas de la Historia del Arte. Las perspectivas se practicarán con un creciente grado de complejidad, comenzando por objetos, formas, envases o espacios sencillos, con el objetivo deservir al diseño.

<i>Dibujo Técnico I</i>	<i>Dibujo Técnico II</i>
<p>Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p>	<p>Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.</p> <p>Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>

CE.DTAGD.

4

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

Se establecerán conexiones entre las normas estudiadas y el diseño de producto con el fin de aplicar las normas UNE e ISO en el diseño de objetos, formas, envases o espacios sencillos. El propósito debe ser establecer relaciones reales, pudiendo llegar a concluir con la ejecución de una maqueta a escala.

<i>Dibujo Técnico I</i>	<i>Dibujo Técnico II</i>
<p>4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p>	<p>4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.</p>

CE.DTAGD.

5

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

La utilización de herramientas digitales se presenta de manera transversal a todas las competencias de la materia, pudiendo practicarse diferentes contenidos con programas y aplicaciones específicos. Se destacarán las principales herramientas y técnicas del dibujo/modelado en dos y tres dimensiones y su uso servirá como instrumento para realizar el proceso y presentación de diseños gráficos, de objetos o espacios.

<i>Dibujo Técnico I</i>	<i>Dibujo Técnico II</i>
<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.</p>

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 22 de 29

*Los contenidos se abordarán atendiendo a la siguiente distribución temporal:

- Primer trimestre : Se verá toda la geometría plana.
- Segundo trimestre: Perspectiva cónica y Sistema Diédrico.
- Tercer trimestre: Perspectiva isométrica; Perspectiva caballera: Normalización y Proyectos.

*** La programación de los contenidos podría variar, en función de cómo evolucione el curso y de las instrucciones que nos marquen desde Inspección.**

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS.

5) CONCRECIONES METODOLÓGICAS.

Metodología didáctica:

Se propone un aprendizaje de la disciplina basado principalmente en la resolución de pequeños proyectos o problemas a través de las realizaciones de los propios alumnos, que van aumentando de complejidad a lo largo del curso, y que pueden ser planteadas individualmente normalmente, o de manera ocasional en pequeños grupos de trabajo. El aprendizaje de las propias nociones de la disciplina mediante explicaciones del docente, va acompañado de ejercicios, en algunas ocasiones guiados y, que los alumnos deberán resolver a través de la indagación, el razonamiento y el descubrimiento. La materia, pretende mediante esta metodología, que los alumnos sean capaces de razonar el dibujo técnico y resolver problemas en este campo, pero no de una forma memorística, sino con criterio.

Estará presente en la programación de la materia la utilización de las herramientas de las nuevas tecnologías para completar la adquisición de los conocimientos por distintos medios, establecer mejor relación con una realidad cada vez más digitalizada y contribuir a una formación global en todas las competencias clave.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar al alumnado para la adquisición de los conocimientos, destrezas y actitudes del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

La metodología elegida por el docente o la docente debe ajustarse a la naturaleza de la materia para facilitar un aprendizaje competencial. Los procesos de aprendizaje del dibujo técnico deben girar principalmente en torno a actividades de carácter práctico. Debe favorecer la capacidad para aplicar los métodos de investigación propios de la materia y aprender tanto de forma autónoma y como de forma colaborativa. Esta manera de organizar el proceso de enseñanza, en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado, supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de los conocimientos, destrezas y actitudes a la realidad más cercana al alumnado.

El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles. Es importante que el alumnado comprenda la aplicabilidad práctica de la materia, por ello, es aconsejable, establecer una organización de los contenidos de la etapa de forma globalizada. Es conveniente dar un significado a todos los conceptos mediante una presentación progresiva, comenzando con los procedimientos más sencillos para ir ganando en complejidad. Se deben establecer conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 23 de 29

los saberes básico para que el aprendizaje sea significativo. Así las capacidades se irán adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

Para potenciar la aplicabilidad práctica de la asignatura es importante plantear situaciones contextualizadas, donde el uso de los contenidos teóricos sirva para la resolución de problemas, requiera actividad y despierten el interés de los y las estudiantes.

El planteamiento de actividades debe evitar la resolución mecánica de los mismos. Las metodologías aplicadas al aula deben despertar en el alumnado motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas. Se recomienda entender el proceso de aprendizaje como un desarrollo continuo, resultado de actuar en diversas situaciones.

El carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de consentir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El aprendizaje cooperativo, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos, junto a las metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos o en Problemas, favorecen la comunicación y la gestión información obtenida, mediante el establecimiento de relaciones entre lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El rol del docente o de ladocente de la asignatura de dibujo técnico debe guiar el trabajo del alumnado, favoreciendo la relación y reorganización de los conocimientos. Debe buscar la provocación del conflicto cognitivo mediante la problematización de los contenidos presentados. Por ejemplo, sus intervenciones en el desarrollo de las sesiones destinadas a la realización de proyectos se deben basar en el interrogatorio didáctico, planteamiento de preguntas y cuestiones referidas al análisis de contenidos y a la reflexión de las estrategias diseñadas por los grupos de trabajo.

6. EVALUACIÓN.

Se debe entender el aprendizaje como un proceso continuo. Por ello se realizará una evaluación de forma globalizada, continua y formativa, teniendo en cuenta el grado de desarrollo de las competencias específicas, competencias clave y el progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje. La formación de competencias en la materia de Dibujo Técnico debe lograr de manera simultánea la formación de competencias clave y específicas. No se trata de una adición o sumatoria de competencias sino de su necesaria integración para la consecución del perfil de salida. Los docentes y las docentes deben dar retroalimentación y evaluar los resultados, de manera congruente con los métodos de enseñanza.

La evaluación procesual debe realizarse a diario de manera sistemática y programada. Se entiende como un proceso de análisis y valoración de los resultados de aprendizaje, teniendo como referencia los aprendizajes imprescindibles. Este tipo de evaluación ayuda al alumno y a la alumna a identificar cómo puede mejorar su proceso de aprendizaje. Es importante que el alumnado lo perciba como una herramienta para la regulación, con el objetivo de lograr un mayor grado de autonomía.

Para poder realizar una evaluación competencial debemos tener evidencias del grado de competencias adquiridas. Una evaluación auténtica implica que los docentes y las docentes realicen un seguimiento documentado y observaciones completas de las actividades de aprendizaje de cada estudiante, de su progreso, y de los aspectos que presentan dificultades.

Se promoverá el uso de instrumentos de evaluación variados y adaptados a las situaciones de aprendizaje que se desarrollen dentro de la materia. Para ello se articularán herramientas que permitan realizar una

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 24 de 29

evaluación objetiva, transparente y estandarizada, seleccionando mecanismos de recogida de datos variados en relación con las distintas fases de aprendizaje. También se coordinarán valoraciones objetivas realizadas por el alumnado mediante la incorporación de autoevaluaciones, coevaluaciones y otros métodos de evaluación significativos.

La evaluación también es un factor determinante para la motivación del alumnado. Se sugiere que, para incentivarla se debe evaluar el trabajo tan pronto como sea posible, asegurando que el proceso de retroalimentación es claro y constructivo.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso del alumnado no sea el esperado se establecerán medidas de refuerzo educativo individualizado. Estas medidas deberán iniciarse al detectar las dificultades para garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles.

El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza.

El objetivo de la evaluación inicial en la materia de Dibujo Técnico I es averiguar el grado de conocimiento previo que posee el grupo de alumnos sobre aspectos generales de esta disciplina técnica.

Aunque somos conscientes que, en su inmensa mayoría, los alumnos cuentan con un conocimiento muy escaso, y que habrá que partir de cero, conviene averiguar sus ideas previas, para ello, realizarán un cuestionario escrito que incluye preguntas básicas sobre la materia, construcciones gráficas fundamentales, sistemas de representación, visión espacial, etc.

Esta prueba inicial, nos aportará también información de cómo el alumno se expresa, y cómo desarrolla sus ideas, lo que permitirá al profesor conocer el nivel del grupo y de las individualidades.

Los primeros días de clase y hasta que llegue la sesión de evaluación inicial, cada profesor observará el comportamiento y la actitud de sus alumnos, aspectos tales como si trae el material, si participa en clase, si respeta a sus compañeros, si está integrado, etc. Aspectos que anotará en su cuaderno. Se podrá utilizar una lista de observación sencilla.

Además se recaba información sobre los resultados obtenidos en años anteriores, si tienen alguna materia pendiente o si han repetido algún curso.

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS
PRUEBAS ESPECÍFICAS	Pruebas escritas: <ul style="list-style-type: none"> • Prueba inicial: servirá para marcar el nivel de partida de cada alumno, nos centraremos en los contenidos útiles para seguir con garantías nuestra asignatura. • Ejercicios de aula referidos a los distintos temas. Se diseñarán atendiendo a los contenidos y estándares de evaluación. Se realizarán los máximos posibles. Pruebas orales: <ul style="list-style-type: none"> • Se pedirá a los alumnos que sepan verbalizar

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 25 de 29

	<p>correctamente, empleando el lenguaje técnico propio de la materia el razonamiento de problemas y ejercicios vistos en el aula.</p> <p>Pruebas prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exámenes referidos a los distintos temas. Se diseñarán atendiendo a los estándares de evaluación. Se realizarán dos por trimestre. <p>Trabajos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción práctica de trabajos técnicos a partir de premisas previas. Se diseñarán atendiendo a los estándares de evaluación.
VALORACIÓN DEL PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales (Láminas, proyectos). • Trabajo en equipo. (Resolución de problemas)
OBSERVACIÓN DIRECTA (SISTEMÁTICA)	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de observación o cuaderno del profesor. • Comportamiento y actitud.

7) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Se valorarán los siguientes apartados:

- Si se desarrolla algún proyecto, este valdrá un 20% de la nota (se valorará la limpieza, la actitud y la buena presentación)
- Exámenes: 80%, en el caso de que se desarrolle un proyecto conjunto. Si no se llega a desarrollar, el valor de los exámenes será de un 100%, la nota será el promedio de la obtenida en los mismos.
- Será necesario aprobar la media de los exámenes parciales en cada evaluación para poder promediar con el proyecto en caso de que se realice. No se promediarán los exámenes parciales si alguno de ellos no alcanza los objetivos propuestos.
- Se podrán realizar exámenes de recuperación a propuesta del profesor, de una evaluación durante la siguiente.

La nota final de cada evaluación trimestral:

- Suma de 80% nota de exámenes más un 20% nota de proyecto.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 26 de 29

- Básicamente, en caso de no realizar el proyecto por falta de tiempo u otra causa, la nota será la media aritmética de los dos exámenes parciales. Debiendo obtenerse para aprobar un 5 de media y una nota mínima de un 3 en cualquiera de los exámenes para promediar.

NOTA FINAL DE CURSO:

- La media de las tres evaluaciones valdrá un 85% de la nota del curso.
- Se realizará un examen global a final de curso que tendrá un valor del 15% restante de la nota del curso.
- **La nota final del curso será un 85% la nota media de las tres evaluaciones más el 15% la nota del global.**
- *** El cálculo de la nota final de curso podría variar. Dependerá de las instrucciones que nos dé Inspección en los próximos trimestres.**

De no superarse la asignatura en la convocatoria ordinaria, el alumno tendrá otra oportunidad de superarla en la prueba extraordinaria de Julio. A no ser que la Administración educativa determine otras fechas.

8) ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES DEL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Respecto al tratamiento y atención a la diversidad, los objetivos son:

- La búsqueda permanente de la motivación del alumnado a través de estrategias activas y vinculadas a contextos próximos.
- La búsqueda continua de estrategias facilitadoras, sin relegar el esfuerzo necesario.
- La confección de materiales por el profesor para facilitar el acceso a la información en el caso de alumnos que puedan presentar alguna minusvalía o problema médico que impida el normal seguimiento de la asignatura.

A principio de curso nos apoyaremos en la evaluación inicial para detectar los posibles casos en los que sean necesarias medidas de atención a la diversidad y se establecerán los recursos precisos para lograr su inclusión e integración plena. Estas atenciones específicas pueden derivarse tanto de circunstancias sociales, de discapacidad física, psíquica, sensorial o que manifiesten trastornos de conducta, como para aquellos/as alumnos/as con altas capacidades intelectuales o para los que se hubieran integrado tarde al sistema educativo.

A aquellos alumnos que presente problemas de adaptación y/ o accesibilidad se les ofrecerán las medidas necesarias que faciliten su adaptación.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 27 de 29

Siempre teniendo en cuenta, que suelen ser grupos numerosos de alumnos, hecho que dificulta la dedicación a estos alumnos.

Tras la evaluación inicial, los informes de orientación y la observación en clase al principio del curso, se detectarán los alumnos que requieren una atención más individualizada.

La enseñanza no obligatoria del nivel de Bachillerato no precisa adaptaciones significativas del currículo.

9.CONCRECCIÓN DEL PLAN LECTOR.

En el proyecto educativo de nuestro centro se contempla el fomento a la lectura, este se lleva a cabo desde todos los departamentos didácticos. Por ello, el fomento de la lectura entre el alumnado se va a realizar a través de lecturas relacionadas con el dibujo técnico aplicado a las artes, al diseño o a la arquitectura.

10) CONCRECCIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE.

- Comprensión lectora y expresión oral y escrita.*
- Comunicación audiovisual y T.I.C.
- Prevención de cualquier tipo de violencia*.
- Igualdad y no discriminación.*
- Prevención y resolución pacífica de conflictos.
- Valores como la libertad, la justicia, la paz, la democracia, etc.
- Desarrollo sostenible y medio ambiente*
- Actividad física y la dieta equilibrada.
- La seguridad vial. (seguridad laboral)*
- Educación cívica y constitucional.
- Espíritu emprendedor.
- En esta área se fomentará la introducción transversal de contenidos que nuestra sociedad demanda tales como la educación para la tolerancia y la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural y la educación medioambiental. Las lecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 28 de 29

- Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se buscará especialmente rescatar del pasado a mujeres con relevancia histórica que son desconocidas, partiendo de la necesidad de crear desde la escuela una dinámica correctora de las discriminaciones.
- Se incorporará igualmente elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades. Se fomentarán actividades que permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
- Se incentivará igualmente que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverá igualmente el desarrollo de una educación para el consumo y en todos los temas se buscarán las relaciones del pasado con los objetivos de la agenda 2030.
- La educación intercultural es muy importante en nuestros días, dada la globalización del mundo actual, se promoverán actitudes de respeto y de conservación hacia todo el patrimonio histórico y cultural.

11. CONCRECCIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE.

Los alumnos realizará clase en Aula TIC una hora a la semana, cumpliendo de este modo la demanda de alfabetización digital de nuestros alumnos y el conocimiento de programas informáticos que permitan desarrollar dibujos técnicos de diferente índole utilizando tecnologías digitales.

12) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- Posibilidad de asistir con los alumnos a las Olimpiadas de Dibujo Técnico.
- Charlas en clase realizadas por profesionales de sectores en los que se emplee el dibujo técnico.
- Posibilidad de visitar gabinetes de arquitectura o de diseño de determinadas empresas.

	Curso: 2º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes	
	Área o Materia	DIBUJO TÉCNICO II APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO		
PROGRAMACIÓN	Código: prg-2bt- DITA	Edición: 0	Fecha: 10 - 2024	Página 29 de 29

- Dentro de este tipo de actividades también se contempla la posibilidad de visitar museos emblemáticos como el “Reina Sofía” en Madrid o el “Guggenheim” de Bilbao. Por lo general estas salidas se organizarán conjuntamente con otros departamentos.

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia, reflejándose tales cambios si los hubiera, en la memoria final de la materia.