

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO

BACHILLERATO

2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

CONCRECIÓN ANUAL

1º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño)) Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño

1º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño)) Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño (Opt)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO BACHILLERATO 2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

El IES San Blas es el segundo instituto más antiguo de la provincia en Enseñanzas Medias. Aracena cuenta con:

- Tres centros de educación infantil, La Jara y La Colmenita, de cero a tres años, y La Julianita, de tres a seis.
- Un centro de Educación Primaria, el CEPR José Nogales.
- Un centro de Educación Secundaria, Bachillerato, Ciclos de Grado Básico, Medio y Superior y Educación de Adultos. el IES San Blas.
- Un Centro de Educación Permanente, Arcilaxis, así como Secciones de Educación Permanente, SEPER. Además, contamos con el Centro de Profesorado de Aracena, que da cabida a numerosos centros de la comarca, y la Escuela Oficial de Idiomas.

A nuestro centro llega alumnado no solo de Aracena, sino de localidades cercanas. Así, Alájar, Almonaster la Real, Cañaveral de León, Castaño del Robledo, Corteconcepción, Fuenteheridos, Galaroza, Higuera de la Sierra, Hinojales, Jabugo, Linares de la Sierra, Los Marines, Puerto Moral, Santa Ana la Real, Valdelarco, Zufre y las aldeas que conforman gran parte de estos municipios. Por ello están adscritos al San Blas los siguientes centros escolares: desde 1o de la ESO, el Colegio de Primaria José Nogales, de Aracena. A partir de 3o de la ESO, Colegio de Infantil y Primaria Rafael Carballar de Higuera de la Sierra; el Colegio de Infantil y Primaria, Doctor Peralías Panduro, de Corteconcepción; A.D.E.R.S.A 1, que aglutina Fuenteheridos, Castaño del Robledo y Valdelarco; A.D.E.R.S.A 2, con Puerto Moral, Los Marines, Castañuelo y Cortelazor. A.D.E.R.S.A 4, Cañaveral del León e Hinojales y A.D.E.R.S.A 5, Tresfuentes, de Santa Ana la Real, Alájar y Linares de la Sierra. A partir de Bachillerato o Ciclos Formativos, el IES San Miguel, de Jabugo, aparte de la admisión, en Ciclos o modalidades de Bachillerato, de diferente alumnado de otros centros. Para la adscripción a la ESPA semipresencial se cuenta con el Centro de Educación Permanente CEPER Arcilaxis, de Aracena, y las secciones de Educación Permanente SEPER.

Alrededor de 100 docentes trabajan para formar a los casi 1200 alumnos y alumnas del centro. Alrededor de veinte personas entre PAS (limpiadoras y ordenanzas) y personal de la cafetería, son también parte de nuestro centro y esta población, a la que se unen las familias, conformando así uno de los núcleos más importantes de gestión de la zona.

Respecto a la situación económica, la renta media bruta de Aracena es de 18020 euros, estando la media andaluza en 17437 euros, ocupando la localidad la posición 1591 a nivel español. Así, nos encontramos ligeramente por encima de la media andaluza. En el último estudio llevado a cabo en el año 2018, el Índice Socioeconómico y Cultural del centro (ISC) nos coloca en el Grupo 8, en una calificación de diez tramos, con un valor de 0,18.

En nuestro I.E.S. desarrollamos los siguientes planes y programas en el curso 2025-2026:

- Bienestar emocional.
- Bibliotecas escolares.
- Código 4.0 (Plan de Actuación digital).
- Plan de Igualdad de Género en Educación en Andalucía.
- Programa de centro bilingüe-Inglés
- Red Andaluza Escuela ¿Espacio de Paz¿.
- Erasmus +
- Plan de Salud Laboral y P.R.L.
- Aldea.
- STEM.

- Programas Culturales.
- Comunica.
- Programa de Refuerzo, orientación y apoyo (PROA ANDALUCÍA)
- Más equidad.
- Emprendimiento educativo.
- Proyecto aulas verdes abiertas.
- Prácticum COFPYDE
- Prácticum Máster Secundaria.

2. Marco legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
 - Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
 - Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
 - Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
 - Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
 - Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Además, toda aquella normativa tenida en cuenta en nuestro Plan de Centro.

3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

Los profesores y profesoras que forman parte del departamento son cinco; cuatro de la especialidad de Dibujo y una de la especialidad de Música. El reparto de materias y niveles educativos es el siguiente:

Miguel León Pereira (música).

Música 1º ESO, 5 grupos

Música 2º ESO, 4 grupos

Música 4º ESO, 1 grupo

María del Prado Manzano Delgado, Jefa del Departamento de Artística, que imparte:

Dibujo artístico 2º bach, 1 grupo

Fundamentos Artístico 2º bach, 1 grupo

Técnicas de expresión artística 2º bach, 1 grupo

Laura González Delgado, que imparte:

EPVA 1º Eso, 5 grupos

Dibujo Técnico 4º ESO, 1 grupo

Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño 1º bach, 1 grupo.

Dibujo Técnico 2º bach, 1 grupo

Diseño 2º bach, 1 grupo

Jaime Rodríguez Angelina, que imparte:

Proyecto de Expresión artística 2º ESO, 1 grupo.

Diseño para el Cómic 3º ESO, 1 grupo.

Expresión Artística 4º eso 1 grupo.
Dibujo artístico 1º bach, 1 grupo.
Volumen 1º bach, 1 grupo.
Proyectos artísticos 1º bach, 1 grupo.

Laura Romero Romero (Bil.), que imparte:
Educación Plástica visual y Audiovisual 3º eso 6 grupos.
Expresión Artística 4º eso, 1 grupo.
Dibujo Técnico 1º bach, 1 grupo.

Horario de reuniones del departamento: lunes a tercera hora de la mañana.

Objetivos del departamento:

Mantener y mejorar las instalaciones que se encuentran bajo nuestra responsabilidad: despacho del departamento y aulas 308, 309, 311, 403 y 517.
Mantener y mejorar, dentro de nuestro presupuesto, la dotación de material en dichos espacios.
Participar, dentro de lo posible en los planes y proyectos del centro.
Coordinar a nivel de departamento la puesta en común de buenas prácticas docentes que puedan mejorar nuestra labor, así como hacer las propuestas de mejora que puedan llevarse al plan de centro.

4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana, profundizando en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, conociendo y apreciando la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, valorando y reconociendo los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, tales como el flamenco y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente, conociendo y apreciando el medio físico y natural de Andalucía.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y

enriquecimiento cultural.

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

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

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

5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Decreto 103/2023, de 9 de mayo las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el currículo de la etapa de Bachillerato responderá a los siguientes principios:

a) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten al alumnado una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso de la etapa.

b) Desde las distintas materias de la etapa se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

c) Se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida, y como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.

d) Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, incluyendo actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la prácticas de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

e) En la organización de los estudios de la etapa se prestará especial atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas de este alumnado. Para ello, se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado, presente o no necesidades específicas de apoyo educativo.

f) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folklore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas; tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de sus mujeres y hombres a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte, del desarrollo del currículo.

g) Atendiendo a lo recogido en el Capítulo I del Título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

h) Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se promoverá el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, en los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo, la capacidad para aplicar los métodos de investigación apropiados y la responsabilidad, así como el emprendimiento. i) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a las distintas materias, fomentando el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Orden de 30 de mayo de 2023, en cuanto al carácter y los referentes de la evaluación, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias, a través de los cuales se medirá el grado

de consecución de las competencias específicas.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13 de la Orden de 30 de mayo de 2023, ¿el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.¿

La calificación de la materia se calculará haciendo la media de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo la media de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 92.2 en su apartado d, del Decreto 327/2010, de 13 de julio, es competencia de los departamentos de coordinación didáctica, realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL

1º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño)) Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al

1. Evaluación inicial:

La programación se adaptará a las características del alumnado según las evaluaciones iniciales. Será una evaluación competencial, basada en la observación, tendrá como referente las competencias específicas de las materias y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial, que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

Esta programación se ha adaptado a las características del alumnado según las evaluaciones iniciales. La evaluación inicial tendrá un carácter orientador y será el punto de referencia para la toma de decisiones relativas a la elaboración de la programación didáctica y al desarrollo del currículo, para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado, adoptando a las medidas educativas de atención a la diversidad para el alumnado que las precise.

Dado el carácter eminentemente práctico de la materia, la evaluación de la primera prueba de este curso 2025-2026, constituye el punto de partida para adecuar el contenido de la manera más individualizada posible.

En esta asignatura hay 10 alumnos y alumnas. Se observa que tienen buena actitud hacia la asignatura, traen todos los materiales.

Inicialmente han expresado su dificultad ante el dibujo técnico, pero tiene una gran predisposición al trabajo y las propuestas.

En este grupo hay una alumna con NEAC y Capacidad Intelectual al Límite. Dos alumnos poseen Altas Capacidades Intelectuales en concreto, una de ellas es Talento complejo. Ambos, fueron asistidos en la Educación Secundaria Obligatoria, por el Programa de Profundización en Arte.

Tras los resultados de la evaluación inicial realizada en la primera semana de clase, se puede decir que toda la clase tiene un nivel de dibujo técnico bajo y elemental. Se destacan tres alumnos, que tienen un nivel más alto que sus compañeros y compañeras. En general, poseen falta de conocimientos sobre la geometría plana así como falta de destreza con el instrumental de dibujo técnico., pero algo más de conocimiento en el dibujo de perspectiva, aunque de manera muy intuitiva.

Todo ello, hace pertinente detenerse un poco en el recuerdo de los trazados geométricos básicos. Del mismo modo, lleva a tomar medidas como la atención individualizada y el aprendizaje guiado, así como la importancia de la toma de apuntes por parte del alumnado, creando sus propios cuadernos de dibujo técnico.

Para empezar, se va a incidir en el uso de la escuadra y cartabón en el trazado de paralelas y perpendiculares y en los trazados geométricos más básicos. La aplicación artística de la asignatura es una parte motivadora para el alumnado, por lo que se prestará atención a ello en cada sesión.

Los equipos docentes del nivel, con el asesoramiento del departamento de orientación, han realizado una propuesta de las medidas educativas generales de atención a la diversidad como la atención individualizada, el aprendizaje significativo, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por proyectos. A su vez, se aportarán láminas de refuerzo y de ampliación.

2. Principios Pedagógicos:

En la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al diseño, se trabajarán aquellos principios pedagógicos recogidos en el apartado correspondiente de los Aspectos Generales de esta programación didáctica. La asignatura, con un total de 4 horas semanales en 1º de Bachillerato de Artes, tiene gran importancia para este alumnado ya que le proporciona un conocimiento instrumental para su formación artística.

La geometría plana y los sistemas de representación, suponen una base estructural para las composiciones artísticas y un código de expresión en todas las áreas del diseño. En concreto, proporciona las herramientas necesarias para abordar proyectos más complejos de diseño, como se llevarán a cabo en el 2º curso de Bachillerato. El perfil técnico aporta al alumnado una mayor capacidad de observación y análisis llevándole a comprender qué hay detrás de las formas. A través de una metodología activa, basada en contextos reales y significativos, como áreas del diseño, haciendo hincapié en el carácter práctico del dibujo técnico. A su vez, la asignatura contribuye a crear un pensamiento lógico que lleve en primer lugar a comprender los trazados, procedimientos y problemas técnicos, para más tarde aplicarlos con autonomía y creatividad. De este modo, la asignatura amplía las capacidades expresivas del alumnado ayudando a expresar ideas gráficas a través del dibujo técnico, complementando así las habilidades para el dibujo artístico que tiene de por sí el alumnado del

Bachillerato artístico y utilizándolo en la creación de tanto arte figurativo como abstracto, en el diseño escenográfico, en el diseño de interiores, en la ilustración, en la artesanía, en el diseño gráfico, en el packaging o en el diseño industrial.

Se llevará a cabo un aprendizaje competencial e integral en el alumnado, haciendo apreciar el carácter interdisciplinar de la asignatura.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Las líneas metodológicas tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

Teniendo en cuenta el apartado f) del artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo y del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado. La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

Las situaciones de aprendizaje serán diseñadas de manera que permitan la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de saberes básicos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos. La metodología aplicada en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.

En el desarrollo de las distintas situaciones de aprendizaje se favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.

La lectura

Para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje se tendrá en consideración lo recogido en las orientaciones del Anexo VII de la INSTRUCCIÓN CONJUNTA 1 /2022, DE 23 DE JUNIO y el Anexo V de la INSTRUCCIÓN 13 /2022, DE 23 DE JUNIO.

En las situaciones de aprendizaje se va a hacer hincapié el carácter instrumental del dibujo técnico en las áreas artísticas, del diseño, la arquitectura o la ingeniería a través del desarrollo de destrezas para planear proyectos con instrumentos de dibujo técnico, a mano alzada o con programas de dibujo y diseño asistido por ordenador. La metodología va a combinar la acción con la reflexión, propiciando el desarrollo de la personalidad artística de cada alumno y alumna. Se llevará a cabo una metodología participativa, construyendo un conocimiento colectivo, con aportaciones y sugerencias que permitan adaptar el aprendizaje hacia sus núcleos de interés y motivaciones. Al principio se va a abordar una atención más individualizada, fijada en la adquisición de conocimientos y procedimientos, para ir generando una autonomía personal progresiva. Esta autonomía llevará a aplicar los conocimientos, destrezas y actitudes de dibujo técnico a proyectos personales y creativos, tanto individuales como cooperativos, generando un aprendizaje basado en proyectos. Todo ello se llevará a través de un aprendizaje por descubrimiento, propiciando la investigación fuera y dentro del aula, a través de las Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación, así como la investigación de referentes del mundo de la historia del arte, el patrimonio cercano y el mundo del diseño. Fomentando la importancia del sentido de la iniciativa, la investigación y el espíritu emprendedor, primará el uso de bocetos como instrumentos de evaluación.

4. Materiales y recursos:

En esta asignatura trabajaremos en el aula 517 y el aula 309.

Tenemos a nuestra disposición los portátiles del edificio 5 y los del edificio 3.

Disponemos de piletas de agua, diferentes zonas de trabajo, caballetes y zonas par aguardar trabajos.

Utilizamos útiles de dibujo técnico y soportes diferentes dependiendo de las técnicas.

Las clases magistrales y el trabajo del alumnado va a contar con estrategias interactivas, a través de videos, visitas a recursos web...etc., que generen un aprendizaje significativo, contextualizado y funcional.

Se va a propiciar el uso de herramientas de la comunicación y la información tanto para buscar fuentes y referencias como para para crear con los programas de diseño y dibujo por ordenador.

La asignatura tendrá en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y estilos de aprendizaje y para ello, siguiendo las pautas DUA de Diseño Universal del aprendizaje se utiliza diferentes medios de presentación de los contenidos: uso de plataformas digitales como Moodle, videos explicativos, enlaces web, uso de pizarra digital para explicar los contenidos, así como diferentes medios de expresión (técnicas secas, húmedas, dibujo asistido por ordenador....etc.)

Se van a destacar el uso de diferentes recursos como <https://www.laslaminas.es>, <https://www.10endibujo.com> o <https://artsandculture.google.com>

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Se tendrán en cuenta las indicaciones establecidas en el apartado de Aspectos

Generales de la Programación del Departamento de Enseñanzas Artísticas en lo referente a procedimientos de evaluación.

HERRAMIENTAS

Las herramientas que se van a utilizar para evaluar las competencias específicas van a ser variadas: el cuaderno de clase donde se recojan los apuntes y los bocetos, láminas específicas, trabajos de investigación, actividades evaluables y proyectos donde aplicar lo aprendido siendo éstos los productos finales de las situaciones de aprendizaje.

La evaluación del alumnado se realizará preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas u objetivos de la materia, según corresponda.

Se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación del alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En algunas situaciones de aprendizaje se realizarán pruebas escritas, teniendo en cuenta los saberes básicos adquiridos en las anteriores, ya que, como podemos observar,

estos saberes están estrechamente relacionados e incluso se necesitan adquirir algunos para poder comenzar con los posteriores.

Además, tendremos en cuenta las tareas evaluables realizadas en la plataforma Moodle y/o en clase y evaluadas en Séneca, así como la observación directa del alumno/a, tal y como se recoge en los criterios de evaluación de los aspectos generales de esta programación.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

Cada criterio establecido puede ser evaluado y calificado en varias ocasiones a lo largo del trimestre/curso mediante diferentes instrumentos de evaluación. Por tanto, la calificación se basará en los diversos criterios de evaluación de cada situación de aprendizaje de forma continua, a través de los distintos instrumentos: actividades evaluables, observación directa, productos finales, pruebas orales y/o escritas.

Para superar la materia, será necesaria una calificación superior o igual a 5.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Temporalización: 4 horas semanales con un total de 140 sesiones.

-Primera Evaluación: 53 sesiones.

S.d.A. 1. Tzados geométricos básicos: La geometría para componer: Bauhaus y Kandinsky.

Temporalización: 8 sesiones.

S.d.A. 2. Construcciones poligonales. Polígonos estrellados. Composiciones de la Edad Media.

Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 3. Transformaciones geométricas. De las Celosías nazaríes a Escher. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 4. El número áureo y las espirales en la Naturaleza: galaxias, animales, plantas. Temporalización: 8 sesiones.

S.d.A. 5. Las tangencias. Enlaces y curvas técnicas. Desde la artesanía y la arquitectura, al diseño industrial. Temporalización: 12 sesiones.

-Segunda Evaluación: 45 sesiones.

S.d.A. 6. La proyección en el espacio: La perspectiva en la historia: De la perspectiva egipcia a su uso en los videojuegos. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 7. Sistema Diédrico. De lo tridimensional a lo bidimensional. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 8. Escalas. Aplicación al diseño textil, diseño industrial y arquitectónico. 7 sesiones.

S.d.A. 9. Perspectiva isométrica y caballera y aplicación en el diseño de packaging: Producto de Aracena. Temporalización: 14 sesiones.

-Tercera Evaluación: 42 sesiones.

S.d.A. 10. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Del Renacimiento al cine: aportación a la escenografía, el cómic y la ilustración. Temporalización: 16 sesiones.

S.d.A. 11. Normalización y documentación gráfica de proyectos: Croquizando el mobiliario. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 12. Herramientas infográficas de diseño, 2D y 3D. Diseño de vivienda: planta 2D y perspectiva 3D. Temporalización: 12 sesiones.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

7. Actividades complementarias y extraescolares:

Existe una programación de excursiones por niveles educativos, coordinadas a nivel de centro, que podrán ser de interés para nuestro alumnado.

Además están las aprobadas por el consejo escolar del centro las actividades complementarias organizadas por los departamentos, como por ejemplo recitales de poesía, exposiciones, proyección de películas, etc.

Del mismo modo, tendremos varias actividades : visita al Real Alcázar de Sevilla con el fin de estudiar al arte nazarí y el uso de los trazados geométricos. Se realizarán salidas a plazas emblemáticas de Aracena para dibujar del natural la perspectiva cónica, participación en el taller de fotografía, salidas a exposiciones en el entorno de Aracena, así como salidas a exposiciones en el entorno de Aracena, como las que se planteen en el Teatro Sierra de Aracena.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:
8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Aprendizaje por proyectos.

8.2. Medidas específicas:

- Medidas de flexibilización temporal.

8.3. Observaciones:
9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
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 clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Descriptores operativos:
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 clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia plurilingüe.

Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

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.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia en comunicación lingüística.

Descriptorios operativos:

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

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

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

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

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

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

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

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

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de

discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y 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.

10. Competencias específicas:

Denominación
DTAP.1.1.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.
DTAP.1.2.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.
DTAP.1.3.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.
DTAP.1.4.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.
DTAP.1.5.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.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 21700381

Fecha Generación: 26/01/2026 12:04:20

11. Criterios de evaluación:

<p>Competencia específica: DTAP.1.1.Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DTAP.1.1.1. 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, deteniéndose especialmente en las obras del Patrimonio Histórico de Andalucía.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DTAP.1.2.Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DTAP.1.2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías y demás transformaciones geométricas aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DTAP.1.2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DTAP.1.3.Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DTAP.1.3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DTAP.1.3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DTAP.1.3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DTAP.1.3.4. Dibujar objetos y espacios sencillos, 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>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>DTAP.1.3.5. Dibujar, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico, ilustraciones, proyectos de diseño de objetos y espacios, seleccionando el procedimiento más adecuado, su rigor y precisión geométrica en función de la finalidad de la representación.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DTAP.1.4.Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DTAP.1.4.1. Realizar bocetos y croquis, tanto a mano alzada como utilizando los materiales propios del dibujo técnico, conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas, resolviendo problemas con autonomía y valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: DTAP.1.5.Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>DTAP.1.5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p>
<p>Método de calificación: Media aritmética.</p>

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 21700381

Fecha Generación: 26/01/2026 12:04:20

DTAP.1.5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Geometría, arte y entorno.
1. La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.
2. La geometría en la composición artística y arquitectónica. Composición en dos y tres dimensiones. Leyes compositivas.
3. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la Historia del Arte. Referentes en el patrimonio artístico andaluz del arte decorativo árabe andaluz, la pintura y la arquitectura renacentista, la arquitectura barroca, la pintura costumbrista, la arquitectura del siglo XIX.
4. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad, simetría y homotecia. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza.
5. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Escalas normalizadas. Uso de escalas en mecánica, diseño industrial, arquitectura y topografía.
6. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación en el diseño. Diseños modulares.
7. Tangencias básicas. Enlaces. Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Aplicación en el diseño. Expresión y comunicación gráfica de ideas de diseño de objetos y espacios.
8. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. Bocetos del natural.
B. Sistemas de representación del espacio aplicado.
1. Concepto y tipos de proyección. Proyección cilíndrica y cónica. Proyección oblicua y ortogonal. Sistemas de representación: diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. Obtención de vistas diédricas de cuerpos geométricos sencillos. Intersecciones y secciones. Proyecciones auxiliares. Abatimiento de planos y sus aplicaciones. Medidas y verdaderas magnitudes. Desarrollo en el plano de cuerpos geométricos sencillos.
3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. Representación de objetos a partir de vistas diédricas. Diseño de envases: imagen, funcionalidad, economía, sostenibilidad y reutilización. Desarrollo de envases de papel y cartón.
4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Representación de sólidos geométricos, objetos, y espacios sencillos. Elección del punto de vista y plano del cuadro en cómic e ilustración. Puntos de fuga, accesibles e inaccesibles. Fundamentos de ilustración gráfica: forma, espacio, composición y encuadre. Personajes y animales. Luz y color. Escenas de cómic y viñetas. Especialización en ilustración gráfica: cómic, ilustración editorial, científica, técnica, publicitaria, cinematográfica.
C. Normalización y diseño de proyectos.
1. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Normas de formato y acotación. Normas de rotulación. Líneas. Tipos, grosores y colores.
2. Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Documentos de un proyecto. Planos: tipos, contenido, formatos y escalas.
3. Elaboración de bocetos y croquis. Bocetos previos. Comprensión del objeto tridimensional. Croquización.
D. Herramientas digitales para el diseño.
1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico. Órdenes básicas de dibujo y de edición. Visualización. Gestión de capas. Gestión de escalas.
2. Iniciación al modelado en 3D. Generación de volúmenes básicos. Contornos. Extrusión. Adición y sustracción. Aplicaciones a proyectos artísticos.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 21700381

Fecha Generación: 26/01/2026 12:04:20

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSA1.1	CPSA1.2	CPSA2	CPSA3.1	CPSA3.2	CPSA4	CPSA5	CP1	CP2	CP3		
DTAP.1.1	X				X								X	X				X	X						X															
DTAP.1.2													X						X	X	X	X	X		X				X	X						X				
DTAP.1.3												X								X	X	X	X				X	X							X					
DTAP.1.4					X							X		X						X	X	X	X			X								X						
DTAP.1.5					X	X						X							X	X	X	X	X			X								X						

Legenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

1º de Bachillerato (Artes (Artes Plásticas, Imagen y Diseño)) Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al

1. Evaluación inicial:

La programación se adaptará a las características del alumnado según los resultados de la evaluación inicial. Tras los resultados de la evaluación inicial realizada en la primera semana de clase, se puede decir que toda la clase tiene un nivel de dibujo técnico bajo y elemental. Se destacan tres alumnos, que tienen un nivel más alto que sus compañeros y compañeras. En general, poseen falta de conocimientos sobre la geometría plana así como falta de destreza con el instrumental de dibujo técnico., pero algo más de conocimiento en el dibujo de perspectiva, aunque de manera muy intuitiva.

Todo ello, hace pertinente detenerse un poco en el recuerdo de los trazados geométricos básicos. Del mismo modo, lleva a tomar medidas como la atención individualizada y el aprendizaje guiado, así como la importancia de la toma de apuntes por parte del alumnado, creando sus propios cuadernos de dibujo técnico.

Para empezar, se va a incidir en el uso de la escuadra y cartabón en el trazado de paralelas y perpendiculares y en los trazados geométricos más básicos. La aplicación artística de la asignatura es una parte motivadora para el alumnado, por lo que se prestará atención a ello en cada sesión.

Los equipos docentes del nivel, con el asesoramiento del departamento de orientación, han realizado una propuesta de las medidas educativas generales de atención a la diversidad como medidas generales como la atención individualizada, el aprendizaje significativo, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por proyectos.

2. Principios Pedagógicos:

La asignatura de dibujo técnico aplicado con un total de 4 horas semanales en 1º de Bachillerato de Artes, tiene gran importancia para este alumnado ya que le proporciona un conocimiento instrumental para su formación artística.

La geometría plana y los sistemas de representación, suponen una base estructural para las composiciones artísticas y un código de expresión en todas las áreas del diseño. En concreto, proporciona las herramientas necesarias para abordar proyectos más complejos de diseño, como se llevarán a cabo en el 2º curso de Bachillerato. El perfil técnico aporta al alumnado una mayor capacidad de observación y análisis llevándole a comprender qué hay detrás de las formas. A través de una metodología activa, basada en contextos reales y significativos, como áreas del diseño, haciendo hincapié en el carácter práctico del dibujo técnico. A su vez, la asignatura contribuye a crear un pensamiento lógico que lleve en primer lugar a comprender los trazados, procedimientos y problemas técnicos, para más tarde aplicarlos con autonomía y creatividad. De este modo, la asignatura amplía las capacidades expresivas del alumnado ayudando a expresar ideas gráficas a través del dibujo técnico, complementando así las habilidades para el dibujo artístico que tiene de por sí el alumnado del Bachillerato artístico y utilizándolo en la creación de tanto arte figurativo como abstracto, en el diseño escenográfico, en el diseño de interiores, en la ilustración, en la artesanía, en el diseño gráfico, en el packaging o en el diseño industrial.

Se llevará a cabo un aprendizaje competencial e integral en el alumnado, haciendo apreciar el carácter interdisciplinar de la asignatura.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

En las situaciones de aprendizaje se va a hacer hincapié el carácter instrumental del dibujo técnico en las áreas artísticas, del diseño, la arquitectura o la ingeniería a través del desarrollo de destrezas para planear proyectos con instrumentos de dibujo técnico, a mano alzada o con programas de dibujo y diseño asistido por ordenador. La metodología va a combinar la acción con la reflexión, propiciando el desarrollo de la personalidad artística de cada alumno y alumna. Se llevará a cabo una metodología participativa, construyendo un conocimiento colectivo, con aportaciones y sugerencias que permitan adaptar el aprendizaje hacia sus núcleos de interés y motivaciones. Al principio se va a abordar una atención más individualizada, fijada en la adquisición de conocimientos y procedimientos, para ir generando una autonomía personal progresiva. Esta autonomía llevará a aplicar los conocimientos, destrezas y actitudes de dibujo técnico a proyectos personales y creativos, tanto individuales como cooperativos, generando un aprendizaje basado en proyectos. Todo ello se llevará a través de un aprendizaje por descubrimiento, propiciando la investigación fuera y dentro del aula, a través de las Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación, así como la investigación de referentes del mundo de la historia del arte, el patrimonio cercano y el mundo del diseño. Fomentando la importancia del sentido de la iniciativa, la investigación y el espíritu emprendedor, primará el uso de bocetos como instrumentos de evaluación.

4. Materiales y recursos:

Las clases magistrales y el trabajo del alumnado va a contar con estrategias interactivas, a través de videos,

visitas a recursos web...etc., que generen un aprendizaje significativo, contextualizado y funcional.

Se va a propiciar el uso de herramientas de la comunicación y la información tanto para buscar fuentes y referencias como para para crear con los programas de diseño y dibujo por ordenador.

La asignatura tendrá en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y estilos de aprendizaje y para ello, siguiendo las pautas DUA de Diseño Universal del aprendizaje se utiliza diferentes medios de presentación de los contenidos: uso de plataformas digitales como Moodle, videos explicativos, enlaces web, uso de pizarra digital para explicar los contenidos, así como diferentes medios de expresión (técnicas secas, húmedas, dibujo asistido por ordenador....etc.)

Se van a destacar el uso de diferentes recursos como <https://www.laslaminas.es>, <https://www.10endibujo.com> o <https://artsandculture.google.com>

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación va a ser competencial, teniendo en cuenta las competencias específicas y criterios de evaluación recogidos en la Orden de 30 de mayo de 2023. Se tendrán en cuenta las indicaciones establecidas en el apartado de Aspectos

Generales de la Programación del Departamento de Enseñanzas Artísticas en lo referente a procedimientos de evaluación.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS.

Las herramientas que se van a utilizar para evaluar las competencias específicas van a ser variadas: el cuaderno de clase donde se recojan los apuntes y los bocetos, láminas específicas, trabajos de investigación, actividades evaluables y proyectos donde aplicar lo aprendido siendo éstos los productos finales de las situaciones de aprendizaje. La evaluación del alumnado se realizará preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas u objetivos de la materia, según corresponda. Se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado. Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación del alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Según los bloques de saberes básicos se tendrán en cuenta una serie de criterios de corrección.

A. GEOMETRÍA ARTE Y ENTORNO.

¿ Precisión en la construcción geométrica.

¿ Aplicación de conceptos geométricos.

¿ Claridad y limpieza del dibujo.

¿ Precisión en la solución final.

¿ Originalidad y creatividad en la solución.

B SISTEMA DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO.

¿ Corrección en el entendimiento del sistema proyectivo.

¿ Precisión en las proyecciones.

¿ Proporción y escala.

¿ Claridad y limpieza del dibujo.

¿ Precisión en la solución final.

¿ Originalidad y creatividad en la solución.

C. NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS:

¿ Corrección en las vistas ortogonales.

¿ Uso adecuado de símbolos y normas UNE.

¿ Precisión en las cotas.

¿ Planificación.

¿ Claridad y limpieza del dibujo.

D. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO.

¿ Corrección en el trazado

¿ Uso adecuado de las herramientas de diseño y dibujo asistido.

¿ Planificación.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Temporalización: 4 horas semanales con un total de 140 sesiones.

-Primera Evaluación: 53 sesiones.

S.d.A. 1. Tzados geométricos básicos: La geometría para componer: Bauhaus y Kandinsky.

Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 2. Construcciones poligonales y escalas: Diseño de moda: Estampaciones modulares y tallaje.

Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 3. Polígonos estrellados. Composiciones de la Edad Media. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 4. Transformaciones geométricas De las Celosías nazaríes a Escher. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 5. Las tangencias: Desde la artesanía y la arquitectura, al diseño industrial. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 6. Las curvas técnicas de la Naturaleza: galaxias, animales, plantas, etc. Temporalización: 12 sesiones.

-Segunda Evaluación: 45 sesiones.

S.d.A. 7. La proyección en el espacio: La perspectiva en la historia: De la perspectiva egipcia a su uso en los videojuegos. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 8. Sistema Diédrico. De lo tridimensional a lo bidimensional. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 9. Perspectiva isométrica y caballera y aplicación en el diseño de packaging. Temporalización: 12 sesiones.

-Tercera Evaluación: 42 sesiones.

S.d.A. 10. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Del Renacimiento al cine: aportación a la escenografía, el cómic y la ilustración. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 11. Normalización y documentación gráfica de proyectos: Diseño de vivienda: planos 2D. Temporalización: 12 sesiones.

S.d.A. 12. Herramientas infográficas de diseño 3D. Diseño de vivienda: perspectiva 3D. Temporalización: 8 sesiones.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

7. Actividades complementarias y extraescolares:

El alumnado realizará una visita al Real Alcázar de Sevilla con el fin de estudiar al arte nazarí y el uso de los trazados geométricos. Se realizarán salidas a plazas emblemáticas de Aracena para dibujar del natural la perspectiva cónica. Junto con el Departamento del Dibujo, se participará en el taller de fotografía, participación en el proyecto de María Alcaide "Zulema, Juliana y todas las demás". Del mismo modo, se plantearán salidas a exposiciones en el entorno de Aracena, como las del Teatro Sierra de Aracena, según su programación.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Aprendizaje por proyectos.
- Desdoblamientos de grupos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
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 clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Descriptores operativos:
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 clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Descriptores operativos:
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 clave: Competencia plurilingüe.

Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

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.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

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 clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptorios operativos:

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

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

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

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

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

Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptorios operativos:

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

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

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

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y 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.

10. Competencias específicas:

Denominación
DTAP (Opt).1.1.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.
DTAP (Opt).1.2.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.
DTAP (Opt).1.3.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.
DTAP (Opt).1.4.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.
DTAP (Opt).1.5.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.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: DTAP (Opt).1.1.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.

Criterios de evaluación:

DTAP (Opt).1.1.1. 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, deteniéndose especialmente en las obras del Patrimonio Histórico de Andalucía.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: DTAP (Opt).1.2.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.

Criterios de evaluación:

DTAP (Opt).1.2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías y demás transformaciones geométricas aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: DTAP (Opt).1.3.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.

Criterios de evaluación:

DTAP (Opt).1.3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.3.4. Dibujar objetos y espacios sencillos, ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.3.5. Dibujar, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico, ilustraciones, proyectos de diseño de objetos y espacios, seleccionando el procedimiento más adecuado, su rigor y precisión geométrica en función de la finalidad de la representación.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: DTAP (Opt).1.4.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.

Criterios de evaluación:

DTAP (Opt).1.4.1. Realizar bocetos y croquis, tanto a mano alzada como utilizando los materiales propios del dibujo técnico, conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas, resolviendo problemas con autonomía y valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: DTAP (Opt).1.5.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.

Criterios de evaluación:

DTAP (Opt).1.5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

Método de calificación: Media aritmética.

DTAP (Opt).1.5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Geometría, arte y entorno.

1. La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.
2. La geometría en la composición artística y arquitectónica. Composición en dos y tres dimensiones. Leyes compositivas.
3. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la Historia del Arte. Referentes en el patrimonio artístico andaluz del arte decorativo árabe andaluz, la pintura y la arquitectura renacentista, la arquitectura barroca, la pintura costumbrista, la arquitectura del siglo XIX.
4. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad, simetría y homotecia. Teorema de Tales. Semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza.
5. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Escalas normalizadas. Uso de escalas en mecánica, diseño industrial, arquitectura y topografía.
6. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación en el diseño. Diseños modulares.
7. Tangencias básicas. Enlaces. Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Aplicación en el diseño. Expresión y comunicación gráfica de ideas de diseño de objetos y espacios.
8. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. Bocetos del natural.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

1. Concepto y tipos de proyección. Proyección cilíndrica y cónica. Proyección oblicua y ortogonal. Sistemas de representación: diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. Obtención de vistas diédricas de cuerpos geométricos sencillos. Intersecciones y secciones. Proyecciones auxiliares. Abatimiento de planos y sus aplicaciones. Medidas y verdaderas magnitudes. Desarrollo en el plano de cuerpos geométricos sencillos.
3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. Representación de objetos a partir de vistas diédricas. Diseño de envases: imagen, funcionalidad, economía, sostenibilidad y reutilización. Desarrollo de envases de papel y cartón.
4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Representación de sólidos geométricos, objetos, y espacios sencillos. Elección del punto de vista y plano del cuadro en cómic e ilustración. Puntos de fuga, accesibles e inaccesibles. Fundamentos de ilustración gráfica: forma, espacio, composición y encuadre. Personajes y animales. Luz y color. Escenas de cómic y viñetas. Especialización en ilustración gráfica: cómic, ilustración editorial, científica, técnica, publicitaria, cinematográfica.

C. Normalización y diseño de proyectos.

1. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Normas de formato y acotación. Normas de rotulación. Líneas. Tipos, grosores y colores.
2. Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Documentos de un proyecto. Planos: tipos, contenido, formatos y escalas.
3. Elaboración de bocetos y croquis. Bocetos previos. Comprensión del objeto tridimensional. Croquización.

D. Herramientas digitales para el diseño.

1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico. Órdenes básicas de dibujo y de edición. Visualización. Gestión de capas. Gestión de escalas.
2. Iniciación al modelado en 3D. Generación de volúmenes básicos. Contornos. Extrusión. Adición y sustracción. Aplicaciones a proyectos artísticos.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPAA1.1	CPAA1.2	CPAA2	CPAA3.1	CPAA3.2	CPAA4	CPAA5	CP1	CP2	CP3		
DTAP (Opt).1.1	X				X								X	X				X	X						X															
DTAP (Opt).1.2												X								X	X	X	X		X				X	X						X				
DTAP (Opt).1.3						X						X		X						X	X	X	X				X								X					
DTAP (Opt).1.4					X	X						X							X	X	X	X			X									X						
DTAP (Opt).1.5																										X														

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 21700381

Fecha Generación: 26/01/2026 12:04:20