

Curso 2025-2026

PROGRAMACIÓN DOCENTE

MATERIA: DIBUJO TÉCNICO I

CURSO: 1º

NIVEL: BACHILLERATO

Contenido

1. MARCO LEGISLATIVO.....	2
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS, TALLERES U OTROS, CON LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	0
Unidad de programación 1: CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS FUNDAMENTALES.....	0
Unidad de programación 2: POLÍGONOS.....	1
Unidad de programación 3: IGUALDAD, SEMEJANZA Y PROPORCIONALIDAD.....	2
Unidad de programación 4: LA CIRCUNFERENCIA. TANGENCIAS Y ENLACES.....	3
Unidad de programación 5: CURVAS GEOMÉTRICAS.....	4
Unidad de programación 6: LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.....	5
Unidad de programación 7: EL SISTEMA DIÉDRICO.....	6
Unidad de programación 8: SISTEMAS AXONOMÉTRICOS Y PERSPECTIVA CABALLERA.....	8
Unidad de programación 9: LA PERSPECTIVA CÓNICA.....	9
Unidad de programación 10: NORMALIZACIÓN, VISTAS Y COTAS.....	10
Unidad de programación 11: DIBUJO INFOGRÁFICO I.....	11
Unidad de programación 12: DIBUJO INFOGRÁFICO II.....	12
Unidad de programación 13: DIBUJO INFOGRÁFICO III.....	13
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.....	14
3.1. Imposibilidad de la evaluación continua por ausencias prolongadas.....	16
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	16
5. LAS ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y PARA LA EVALUACIÓN DE LAS MATERIAS PENDIENTES.....	17
6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.....	17
6.1 PLAN DE LECTURA.....	17
6.2 PLAN DE DIGITALIZACIÓN.....	17
6.3 PROYECTOS INTERDISCIPLINARES.....	17
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	17
8. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	17
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	19

1. MARCO LEGISLATIVO.

- Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.
- Resolución de 28 de abril de 2023, de la Consejería de Educación, por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas del Bachillerato y de la evaluación del aprendizaje del alumnado.

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS, TALLERES U OTROS, CON LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Unidad de programación 1: CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS FUNDAMENTALES.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptores del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Diferenciar las características de los instrumentos y materiales de dibujo.	Instrumentos y materiales de dibujo técnico: papel, lápices, regla y plantillas, etc.	A	- Concepto de lugar geométrico.	2.1	STEM1
2. Conocer los elementos geométricos fundamentales, propios e impropios.	Elementos simples: posiciones relativas.		- Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	3.5	STEM4
3. Reconocer el concepto de lugar geométrico.	Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz, paralela, circunferencia, arco capaz.		- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
4. Conocer las propiedades de los lugares geométricos más usuales.					
5. Utilizar los lugares geométricos en el trazado de paralelas y perpendiculares.	Determinar paralelas y perpendiculares mediante lugares geométricos.				
6. Utilizar las plantillas de dibujo para el trazado de paralelas y perpendiculares.	Determinar paralelas y perpendiculares con plantillas de dibujo.				
7. Saber dividir, gráficamente, un segmento en partes iguales.	Teorema de Tales.				
8. Conocer los criterios de clasificación de ángulos.	Ángulos, tipos y criterios de igualdad.				
9. Identificar posiciones de ángulos iguales.					

10. Realizar operaciones con ángulos.	Operaciones matemáticas con segmentos y ángulos.			
11. Realizar operaciones combinadas con segmentos.				

Unidad de programación 2: POLÍGONOS.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Identificar los elementos que se deben considerar en un polígono.	Polígono: definición y elementos. Clasificación de los polígonos.	A	- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. - Propiedades y métodos de construcción. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	2.2	STEM2 CPSAA1.1 CPSAA5
2. Clasificar los polígonos atendiendo a criterios diversos.				3.5	
3. Clasificar un triángulo según sus lados o ángulos.	Triángulos: propiedades y clasificación. Rectas y puntos notables.				
4. Identificar las rectas y puntos notables de un triángulo.					
5. Conocer los criterios de igualdad y semejanza de triángulos.					
6. Construir triángulos a partir de los datos mínimos conocidos.	Construcción de triángulos a partir de datos diversos.				
7. Clasificar los cuadriláteros según sus lados y ángulos.	Cuadriláteros: clasificación y características. Construcción de cuadriláteros a partir de datos diversos.				
8. Construir cuadriláteros a partir de datos mínimos conocidos.					

<p>9. Conocer procedimientos particulares de construcción de polígonos.</p> <p>10. Utilizar procedimientos generales de construcción de polígonos.</p>	<p>Construcción de polígonos regulares a partir del radio de la circunferencia circunscrita y de su lado.</p>				
<p>11. Conocer el trazado de polígonos estrellados.</p> <p>12. Aplicar los polígonos al diseño de módulos y redes.</p>	<p>Polígonos estrellados; características y construcción.</p> <p>Aplicaciones de los polígonos al diseño.</p>				

Unidad de programación 3: IGUALDAD, SEMEJANZA Y PROPORCIONALIDAD.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
<p>1. Identificar las relaciones entre dos magnitudes dadas.</p> <p>2. Diferenciar entre proporcionalidad directa e inversa.</p> <p>3. Conocer los teoremas relacionados con el triángulo rectángulo.</p>	<p>Trazado de figuras iguales por triangulación o radiación.</p> <p>Transformaciones isométricas.</p> <p>Proporcionalidad directa e inversa; características.</p> <p>Teoremas del cateto y de la altura.</p>	A	<p>- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</p> <p>- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>	<p>2.1</p> <p>3.5</p>	CE2

4. Realizar aplicaciones prácticas de la proporcionalidad directa.	Determinar gráficamente la cuarta, media proporcional de segmentos dados. Parte áurea.				
5. Conocer el concepto de semejanza entre figuras.	Otras transformaciones: semejanza entre formas planas, triángulos etc., homotecia y afinidad.				
6. Aplicar las condiciones mínimas de semejanza entre dos figuras.					
7. Saber diferenciar la semejanza directa e inversa.					
8. Reconocer la necesidad de utilización de escalas.	Escalas en el dibujo.				
9. Utilizar la escala adecuada a las necesidades del dibujo que se va a representar.	Construcción de escalas gráficas.				

Unidad de programación 4: LA CIRCUNFERENCIA. TANGENCIAS Y ENLACES.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Situar segmentos y arcos correspondientes a la circunferencia y al círculo.	La circunferencia: elementos y propiedades. Rectificación de arcos y de la circunferencia.	A	- Tangencias básicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	2.3	STEM4
2. Conocer las propiedades que se van a aplicar en el trazado de circunferencias.				3.5	
3. Rectificar arcos de circunferencia.					
4. Conocer las posiciones relativas entre rectas y circunferencias.	Posiciones relativas entre recta y circunferencia.				
5. Interpretar las propiedades derivadas de las	Propiedades de la posición de tangencia y				

posiciones de tangencia.	lugares geométricos relacionados.				
6. Resolver con precisión problemas de tangencias entre rectas y circunferencia.	Trazado de tangentes: -Rectas y circunferencias.				
7. Resolver con precisión problemas de tangencias entre circunferencias.	-Entre circunferencias.				
8. Utilizar las propiedades de tangencia en la resolución de enlaces.	Enlaces entre los elementos anteriores como aplicación de tangencias.				
9. Identificar los problemas de tangencias y enlaces subyacentes en ejercicios combinados.	Resolución de ejercicios globales y combinados: análisis de datos y trazado				
10. Aplicar la resolución más idónea a tangencias y enlaces en problemas combinados.					

Unidad de programación 5: CURVAS GEOMÉTRICAS.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Diferenciar y clasificar los distintos tipos de curvas geométricas.	Curvas geométricas: clasificación.	A	- Curvas técnicas	2.3	STEM4
2. Conocer los procedimientos de construcción de las curvas técnicas cerradas.	Curvas técnicas cerradas: tipos y construcción como aplicación de tangencias.		- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	3.5	

3. Conocer los procedimientos de construcción de las curvas técnicas abiertas.	Curvas técnicas abiertas: tipos y construcción. Volutas: aplicación en el arte.				
5. Conocer las características de las curvas alabeadas.	Curvas alabeadas: tipos y construcción.				
6. Conocer los procedimientos de construcción de diferentes hélices.					

Unidad de programación 6: LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Reconocer la importancia de la geometría proyectiva.	El paso de tres a dos dimensiones: elementos y operaciones de la geometría proyectiva. Tipos de proyección; invariantes proyectivas.	B	- Fundamentos de la geometría proyectiva.	3.3	CE3
2. Conocer los elementos y figuras de la geometría proyectiva.				3.5	
3. Diferenciar los elementos y sus características en cada tipo de proyección.					
4. Justificar las características de todo sistema de representación.	Sistemas de representación: características, clasificación y aplicaciones de cada uno de ellos.				
5. Diferenciar las características de cada sistema de representación.					
6. Conocer las aplicaciones de cada uno de los sistemas de representación.					

7. Representar, en sistema acotado, los elementos fundamentales.	Representación de punto, recta y plano en el sistema de planos acotados.		- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.		
8. Realizar la graduación de una recta en sistema acotado.	Aplicaciones del sistema acotado: perfiles de un terreno; desmonte y terraplenes.		- Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
9. Encontrar, en sistema acotado, la intersección de rectas o planos.					
10. Concretar, gráficamente, los desmontes y terraplenes de un terreno.					

Unidad de programación 7: EL SISTEMA DIÉDRICO.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Conocer los fundamentos del sistema diédrico.	Fundamentos del sistema: elementos y notación.	B	- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. - Determinación del plano. Pertenencia.	3.1 3.5	STEM1 CPSAA1.1
2. Representar las proyecciones de los elementos fundamentales.	Representación de punto, recta y plano.				
3. Diferenciar las partes vistas y ocultas de una recta, en relación con los planos de proyección.					
4. Conocer las características de los diferentes tipos de rectas y planos.	Posiciones particulares de rectas y planos; propiedades y representación. Trazas y partes vistas y ocultas.				
5. Deducir las propiedades geométricas derivadas de cada posición espacial.					
6. Identificar la posición espacial de rectas y planos, a partir de su nombre más usual.					
7. Conocer las condiciones de pertenencia	Pertenencia entre elementos				

entre los elementos fundamentales.				
8. Completar las proyecciones de rectas o planos, con condiciones de pertenencia a otro elemento.				
9. Saber encontrar las trazas de un plano definido de alguna de las formas posibles.	Representar rectas y planos en cualquier posición respecto a los cuadrantes de proyección.			
10. Interpretar la posición de los elementos fundamentales cuando no se hallen en el primer cuadrante.				
11. Representar sus proyecciones en cualquier posición o cuadrante.				
12. Conocer las rectas notables de un plano y sus características.	Rectas notables del plano, utilidad como rectas auxiliares.		- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. - Obtención de distancias.	
13. Usar las rectas de máxima pendiente e inclinación para determinar las trazas de un plano.				
14. Conocer las condiciones mínimas de paralelismo entre elementos de igual tipo.	Paralelismo y perpendicularidad; teoremas relacionados.			
15. Utilizar los teoremas relacionados con la perpendicularidad.				
16. Conocer las condiciones mínimas de perpendicularidad entre elementos de igual tipo.				
17. Resolver cualquier cuestión de paralelismo entre rectas y planos.	Paralelismo y perpendicularidad; ejercicios de aplicación.			
18. Resolver cuestiones de perpendicularidad entre rectas y planos.				

19. Reconocer, conceptualmente, el elemento de intersección entre otros dos.	Intersecciones entre rectas, planos y rectas y planos.				
20. Encontrar el elemento común a otros dos dados.					
21. Buscar una proyección auxiliar para encontrar la forma real de una cara plana de un sólido.	Determinación de secciones planas en verdadera magnitud.				

Unidad de programación 8: SISTEMAS AXONOMÉTRICOS Y PERSPECTIVA CABALLERA.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Conocer los fundamentos del sistema axonométrico y de la perspectiva caballera.	Fundamentos del sistema axonométrico y de la perspectiva caballera.	B	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera. - Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. - Elementos básicos: punto, recta, plano. 	<p>3.2</p> <p>3.5</p>	CE2
2. Establecer las similitudes y diferencias entre ambos.	Ternas más usuales en ambos sistemas.				
3. Diferenciar los tipos de axonometrías y caballeras diferentes.					
4. Justificar la necesidad de los coeficientes de reducción en las representaciones perspectivas.	Coefficientes de reducción y escalas gráficas.				
5. Construir escalas gráficas para cualquier coeficiente de reducción.					
6. Conocer y utilizar las ternas más usuales.					

7. Representar formas planas sobre las caras del triedro de referencia.	Representaciones axonométricas de los elementos simples y de formas planas.				
8. Representar formas planas sobre planos.					
9. Representar formas tridimensionales en axonometría.	Representación de formas tridimensionales en ambos sistemas.				
10. Representar formas tridimensionales en los sistemas de perspectiva caballera.					
11. Determinar, geoméricamente, las sombras de un sólido.	Determinación de secciones planas y sombras.				
12. Encontrar la sección plana sobre un cuerpo en perspectiva.					

Unidad de programación 9: LA PERSPECTIVA CÓNICA.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Identificar las similitudes entre percepción visual y fotografía.	Percepción visual y fotografía. Fundamentos de la perspectiva cónica: elementos y tipos.	B	- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. - Perspectiva frontal y oblicua.	3.4 3.5	CPSAA5
2. Conocer los fundamentos del sistema cónico.					
3. Identificar e interpretar los elementos de la perspectiva.					
4. Diferenciar los tipos de perspectiva cónica y sus características.	Variaciones y tipologías de la perspectiva cónica.				

5. Representar formas planas en perspectiva cónica frontal, con independencia de su posición respecto al plano del cuadro.	Construcciones de perspectivas frontales.				
6. Representar sólidos diversos en perspectiva cónica frontal, con independencia de su posición respecto al plano del cuadro.					
7. Representar formas planas en perspectiva cónica oblicua, con independencia de su posición respecto al plano del cuadro.	Construcciones de perspectivas oblicuas.				
8. Representar sólidos diversos en perspectiva cónica oblicua, con independencia de su posición respecto al plano del cuadro.					

Unidad de programación 10: NORMALIZACIÓN, VISTAS Y COTAS.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Justificar la necesidad de la normalización.	La normalización: clasificación de las normas. Organismos de normalización.	C	- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. - Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	4.1	CPSAA3.2 CE3
2. Conocer los organismos de normalización y sus ámbitos de aplicación.				4.2 3.5	
3. Conocer las normas aplicadas al dibujo técnico y sus ámbitos de aplicación.	Normas fundamentales en dibujo técnico: formatos, líneas y usos, rotulación.		- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Formatos. Doblado de planos.		
4. Conocer las líneas normalizadas y su aplicación.					

5. Conocer los principios básicos de acotación según las normas UNE e ISO.	Acotación: elementos, sistemas de distribución de cotas y principios básicos.		- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. - Acotación.		
6. Utilizar el sistema diédrico para obtener las vistas normalizadas de un objeto. 7. Diferenciar los sistemas europeo y americano de obtención de vistas. 8. Realizar de forma racional el proceso de obtención de las vistas de un objeto.	Representación normalizada de cuerpos: vistas mínimas necesarias. Vistas especiales en determinados casos. Acotación según normas.				

Unidad de programación 11: DIBUJO INFOGRÁFICO I.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Conocer las características del dibujo infográfico. 2. Diferenciar los programas vectoriales de los de mapa de bits. 3. Conocer las principales características de su operatividad.	El dibujo infográfico: tipos y programas.	D	- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	5.1	CD2
				5.2	CD3
4. Distinguir las diferentes áreas en el entorno gráfico de AutoCAD. 5. Conocer las formas de introducir órdenes o comandos. 6. Conocer la forma de iniciar y finalizar un dibujo.	El entorno gráfico. Introducción de comandos. Inicio, guardar y final de una sesión de trabajo.				

7. Utilizar los diferentes procedimientos de introducir coordenadas por teclado.	Ayudas al dibujo y referencias a objetos del propio dibujo.				
8. Conocer las posibilidades de referir puntos de entidades del dibujo.					
9. Conocer las diferentes maneras de seleccionar objetos en el área gráfica.	Selección de elementos y propiedades de los objetos del dibujo.				
10. Conocer las propiedades de los objetos de AutoCAD.					
11. Utilizar las órdenes básicas de dibujo para iniciarse en el dibujo infográfico.	Órdenes básicas de dibujo.				
12. Utilizar las órdenes básicas de edición para iniciarse en el dibujo infográfico.	Órdenes básicas de edición o modificación.				

Unidad de programación 12: DIBUJO INFOGRÁFICO II.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Crear las capas necesarias y asignarles color, tipo de línea, etc.	Creación y control de capas; estados de estas.	D	- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	5.1	CD2
2. Controlar el estado de las capas del dibujo.				5.2	CD3
3. Conocer las órdenes de dibujo, reseñadas como más habituales.	Órdenes de dibujo más habituales.				

4. Conocer las órdenes de edición, reseñadas como más habituales.	Órdenes de edición más habituales.				
5. Optimizar el proceso de resolución de dibujos.					
6. Conocer las órdenes de dibujo reseñadas como complementarias.	Órdenes complementarias de dibujo.				
7. Conocer las órdenes de edición, reseñadas como complementarias.	Órdenes complementarias de edición.				
8. Optimizar el proceso de resolución de dibujos.					
9. Crear bloques según las necesidades del dibujo.	Trabajo con bloques y bibliotecas de símbolos.				
10. Gestionar la utilización de bloques, y optimizar la realización de nuevos dibujos.					
11. Utilizar bibliotecas de símbolos específicas.					

Unidad de programación 13: DIBUJO INFOGRÁFICO III.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (competencias específicas)	
1. Conocer y usar las herramientas de acotación de AutoCAD.	Acotación en el dibujo infoográfico.	D	- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	5.1	CD2
2. Personalizar las variables de acotación según las necesidades.			- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	5.2	CD3

3. Crear y utilizar los estilos de sombreado según las necesidades.	Sombreados.				
4. Realizar los cambios, en el entorno de AutoCAD, que posibilitan el dibujo isométrico.	Dibujo isométrico; aspecto tridimensional de objetos.				
5. Adaptar las órdenes conocidas de dibujo y edición al dibujo isométrico.					
6. Conocer los pasos previos a la impresión de un dibujo.	Impresión. Parámetros más importantes de trazado.				
7. Asignar grosores de línea en función de las características de las líneas del dibujo.					

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I				
Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<i>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</i>	5 %	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	5 %	Pruebas objetivas Producciones en el aula
<i>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones,</i>	30 %	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10 %	Pruebas objetivas Producciones en el aula
		2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus	10 %	

<i>construcciones y transformaciones.</i>		propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		
		2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10 %	
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitecturas e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	45%	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	10 %	Pruebas objetivas Producciones en el aula
		3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10 %	
		3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	10 %	
		3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	10 %	
		3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5 %	
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	15 %	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	10 %	Pruebas objetivas Producciones en el aula
		4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5 %	
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5 %	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2,5 %	Pruebas objetivas Producciones en el aula
		5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas par la presentación de proyectos en grupo	2,5 %	

La evaluación de las diferentes actividades del alumnado tendrá en cuenta también la corrección con que las expone. Presentación formal (márgenes, sangrado, tachones, mala caligrafía, etc.) así como ortografía y expresión, podrán penalizarse con un máximo de un punto en el cómputo total de la prueba.

3.1. Imposibilidad de la evaluación continua por ausencias prolongadas

En aquellos casos en que el alumnado supere el 25% de faltas de asistencia justificadas y/o no justificadas (según lo establecido por el RRI del centro), el Departamento ha fijado una serie de medidas para que dicho alumnado pueda superar la materia. En los casos en que, por motivos excepcionales (larga enfermedad, hospitalización prolongada, etc.) los alumnos no puedan asistir a clase con una mínima asiduidad se procederá de la siguiente forma:

- a) Coordinación con las Aulas Hospitalarias en el caso de que el alumno/a esté ingresado en un centro que disponga de ellas y su estado de salud le permita acudir a la mismas.
- b) Entrega de actividades en el caso de que el alumno/a deba permanecer en su domicilio por prescripción médica durante un largo periodo de tiempo.
- c) La superación de la materia estará supeditada a la superación de una prueba escrita en la que se evaluarán los saberes básicos trabajados en el aula ordinaria y que supondrá el 100% de la calificación del alumno.
- d) La nota final de la materia será la media aritmética de las obtenidas en cada una de las evaluaciones. Si esta nota es inferior a 5, se realizará una prueba extraordinaria que versará sobre los contenidos de la/s evaluación/es no superada/s.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

En este curso 2025-2026, no se ha matriculado en la materia alumnado NEE o NEAE. En el caso de que durante el curso se incorporara alumnado con dichas características, se aplicarán medidas en dos sentidos: de refuerzo y ampliación.

Las actividades de refuerzo incidirán en el logro de saberes básicos (o en los que se adapten a las necesidades y proceso de aprendizaje). Se adaptarán también los criterios de calificación cuando se den circunstancias que lo requieran (NEE o adaptaciones curriculares significativas).

En el caso de alumnos de NEAE por AACC se realizarán adaptaciones curriculares y programas de enriquecimiento siguiendo las pautas y recomendaciones dadas por el equipo de AACC y del Departamento de Orientación, siempre adecuadas a las características de cada alumno.

Para aquellos alumnos que, habiendo superado el proceso de aprendizaje, pueden ampliarlo o enriquecerlo con nuevas propuestas de trabajo, se plantearán actividades de ampliación de aspectos conceptuales o de procedimientos y actitudes.

Para el seguimiento y evaluación del alumnado con diferencias individuales, se han elaborarán PTIs según modelo elaborado por el departamento de Orientación.

El reducido número de alumnos que cursan la materia facilita una atención y seguimiento individualizado.

5. LAS ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y PARA LA EVALUACIÓN DE LAS MATERIAS PENDIENTES.

El alumnado que al finalizar el presente curso promocioné sin haber superado la asignatura, seguirá, en el próximo curso, un programa de refuerzo del que se informará a los alumnos y familias a comienzo del curso 2026-2027. Dicho programa les permitirá superar la asignatura mediante una prueba objetiva y actividades que realizarán en convocatorias trimestrales.

6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.

6.1 PLAN DE LECTURA

A lo largo de toda la etapa y en los diferentes cursos se proponen al alumnado lecturas de imagen y/o pequeños trabajos de investigación sobre movimientos artísticos y artistas plásticos que exponer en el aula.

La realización de los trabajos podrá llevarse a cabo de manera individual o en pequeños grupos de trabajo.

6.2 PLAN DE DIGITALIZACIÓN

La profesora y los alumnos utilizarán las TIC como herramienta habitual tanto para dar clase como para la realización de actividades. Se utilizarán los recursos TIC del aula (seis ordenadores, un visor y escáner de documentos y un proyector).

Para la realización de actividades se utilizarán programas de software libre: Libre CAD, Gimp, Inkscape...

Se utilizarán también las aplicaciones del paquete 365: Word, TEAMS, Outlook...

6.3 PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

No se han programado durante este curso.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Visita al taller del escultor Herminio en A Caridá.

8. METODOLOGÍA, RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

La metodología didáctica del Bachillerato favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismo y facilitar el trabajo autónomo, para trabajar en equipo y para aplicar

los métodos apropiados de investigación. Así mismo, la relación entre la teoría del aula y la vida real.

Desde este principio general, en esta materia, cuya finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas, científicas y artísticas, la metodología irá encaminada a conseguir estos objetivos mediante la aplicación práctica de los contenidos. Así pues, el alumnado utilizará el dibujo técnico como una herramienta con la que se puede expresar de forma inmediata, por lo que parece necesario poner en práctica tanto el trazado y croquizado a mano alzada como un adiestramiento con instrumental técnico y el uso del ordenador para el dibujo infográfico.

La enseñanza de la materia Dibujo Técnico tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
- Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de estos y la limpieza y cuidado tanto del soporte como de los instrumentos de dibujo.
- Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para utilizarlos en la lectura e interpretación de producciones artísticas y de diseño y resolver problemas de configuración de formas en el plano.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o re-presentar figuras y entornos tridimensionales en el plano.
- Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE, EN e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias y favorecer un análisis espacial y visual previo.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Mostrar interés por los programas informáticos de geometría dinámica, valorando su capacidad de abordar la geometría a través de la experimentación y la manipulación de los distintos elementos, facilitando la realización de construcciones para deducir resultados y propiedades a partir de la observación directa.
- Valorar las ventajas del uso de aplicaciones informáticas de diseño asistido por ordenador como herramientas de apoyo en la ingeniería, arquitectura, construcción y diseño para crear representaciones gráficas de objetos y entornos físicos en dos o tres dimensiones.
- Apreciar la constancia en el trabajo y la importancia que tiene seguir un adecuado proceso de planificación para la resolución y consecución satisfactoria de un proyecto, así como la necesidad del trabajo colaborativo sin discriminación por motivos de raza, sexo, religión, condición social, credo político o ideología.

Los procesos de aprendizaje girarán en torno a actividades de carácter práctico, que posibiliten el desarrollo de las todas las capacidades involucradas. Esta forma de organizar los contenidos educativos en torno a actividades que promueven el aprendizaje directo del alumnado supone

una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los contenidos educativos: hechos, conceptos y principios, destrezas y habilidades, y actitudes y valores.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado y su aprendizaje se deberá realizar de forma que resulte significativo; es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende; así, por ejemplo, la utilización de modelos reales para la realización de croquis, o la identificación de elementos normalizados en planos técnicos ya ejecutados, ayudan en este sentido.

La mayoría de las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

Pero aun así debemos de emplear una metodología activa y participativa que permita al alumnado disfrutar con la materia y aprender de y con sus compañeros.

La metodología que aplicaremos será:

- 1.- Una explicación por parte de la profesora de la teoría imprescindible.
- 2.- Realización por parte de la profesora de una serie de ejercicios tipo en clase, explicando detenidamente su resolución y en qué parte teórica se fundamenta.
- 3.- Realización en clase por parte de los alumnos de ejercicios, unos a mano alzada y otros con los instrumentos de dibujo.
- 4.- Resolución fuera del aula de algún ejercicio o tarea por parte del alumnado.

La parte final de toda actividad realizada consistirá en una puesta en común en que se analizarán y expondrán públicamente, si el trabajo fuese en equipo, los aspectos positivos y las desviaciones obtenidas para conocer en todo momento el grado de consecución de objetivos propuestos y los resultados positivos por su grado de corrección y originalidad.

Se impartirá la asignatura en el aula de Dibujo del edificio anexo, donde se dispone de pupitres de dibujo y taburetes para los alumnos, mesa de escritorio y silla para la profesora, dos armarios cerrados, dos estanterías, una cajonera, un encerado, un ordenador de sobremesa, seis ordenadores portátiles, una pantalla digital, un cañón proyector, una guillotina de papel, fregadero y agua corriente y materiales propios de la asignatura.

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La evaluación de la programación docente se llevará a cabo con los siguientes procedimientos:

- Seguimiento de las programaciones en las reuniones de departamento semanales a través de un análisis crítico y reflexivo.
- Revisión trimestral de la programación didáctica, temporalización y posible adaptación de la misma derivada del análisis de los resultados académicos tras cada evaluación.
- En la memoria final del Departamento en el que se hará un análisis de los resultados en cada una de las materias impartidas por el departamento, de la adecuación de los materiales, recursos didácticos y criterios de evaluación, métodos pedagógicos, medidas de atención a las diferencias individuales, del nivel de cumplimiento de la programación y de las propuestas de mejora para el próximo curso académico.

Para dicha evaluación final, se utilizará la siguiente tabla donde valorarán de 1 a 4 los siguientes aspectos, siendo 1 la calificación más baja y 4 la más alta:

	1	2	3	4
1. Distribución temporal de los contenidos				
2. Validez de los procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación				
3. Eficacia de la metodología				
4. Validez de los recursos didácticos y los materiales curriculares				
5. Eficacia de las medidas de refuerzo y atención a las diferencias individuales				
6. Validez del programa de refuerzo de la materia pendiente				
7. Desarrollo e interés de las actividades complementarias y extraescolares.				
8. Desarrollo de los programas y proyectos en los que participe el Departamento.				
9. Incorporación del PLEI en la práctica docente				
10. Incorporación de las TIC en la práctica docente				

En caso de valorar con 1 o 2 alguno de los apartados, se señalarán las causas y se harán las correspondientes propuestas de mejora.

En Tapia de Casariego, a 6 de octubre de 2025