

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
1.DT1.B1	A. Fundamentos geométricos.	
	1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
	1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
	1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
	1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.
1.DT1.B2	B. Geometría proyectiva.	
	1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.
	1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
	1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
	1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
1.DT1.B3	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	
	1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
	1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.
	1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
1.DT1.B4	D. Sistemas CAD.	
	1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
	1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
	1.DT1.B4.SB3	Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
	1.DT1.B4.SB4	Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

1	Unidad de Programación: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO		1ª Evaluación
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.		
1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.		
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE1	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		20
1.DT1.CE1.CR1	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		100 MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		20
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		20 MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: POLÍGONOS		1ª Evaluación
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB5 Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.			
1.DT1.B1.SB7 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.			
1.DT1.B3.SB3 Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.			
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones	1.DT1.CE2.CR2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	20 33,33	MEDIA PONDERADA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3 Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	1.DT1.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20 20	MEDIA PONDERADA

3	Unidad de Programación: PROPORCIONALIDAD Y ESCALAS		1ª Evaluación
Saberes básicos:			
1.DT1.B1.SB4 Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.			
1.DT1.B1.SB7 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.			
1.DT1.B3.SB1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		20
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		33,33 MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	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		20
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo		50 MEDIA PONDERADA

4	Unidad de Programación: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS			2º Evaluación		
	<b>Saberes básicos:</b>					
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.				
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.				
Comp. Espec.	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>			% Cálculo valor CR		
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones			20		
	1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		33,33 MEDIA PONDERADA		
Comp. Espec.	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>			% Cálculo valor CR		
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano			20		
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		20 MEDIA PONDERADA		

5	Unidad de Programación: TANGENCIAS Y ENLACES		2º Evaluación
Saberes básicos:			
1.DT1.B1.SB6 Tangencias básicas. Curvas técnicas.			
1.DT1.B1.SB7 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en la ejecución.			
1.DT1.B3.SB3 Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		20
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		33,33 MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		20
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		20 MEDIA PONDERADA

<b>6</b>	<b>Unidad de Programación: CURVAS CÓNICAS Y TÉCNICAS</b>		Ordinaria
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.	
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en lasejecuciones.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		20
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución		33,33
			MEDIA PONDERADA

7	Unidad de Programación: INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: ASPECTOS GENERALES		Ordinaria
Saberes básicos:			
1.DT1.B2.SB1 Fundamentos de la geometría proyectiva.			
1.DT1.B2.SB4 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.			
1.DT1.B2.SB5 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.			
1.DT1.B2.SB6 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.			
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%   Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		20
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial		20
	1.DT1.CE3.CR3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos		20
	1.DT1.CE3.CR4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica		20

8	Unidad de Programación: INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: SISTEMA DIÉDRICO		Ordinaria
Saberes básicos:			
1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.		
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano	20	
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	20	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		% Cálculo valor CR
1.DT1.CE4	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	20	
1.DT1.CE4.CR1	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	50	MEDIA PONDERADA
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	50	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: INTRODUCCIÓN AL CAD		Ordinaria	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	1.DT1.B4.SB1	Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	20	
	1.DT1.B4.SB2	Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	50	MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE5.CR1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50	MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE5.CR2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	50	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: RECUPERACIÓN DE TRIMESTRES SUSPENDIDOS		Extraordinaria
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		
1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.		
1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.		
1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.		
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		%
1.DT1.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		20
1.DT1.CE2.CR1	1.DT1.CE2.CR1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana		33,33
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		%
1.DT1.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingeniería para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		20
1.DT1.CE3.CR5	1.DT1.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica		20
			<b>Cálculo valor CR</b>



## Características de la materia

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artístico. La adquisición de los conocimientos y habilidades gráficas que implica esta materia podría concretarse en tres áreas que se dan simultáneamente: Programación Didáctica del Dpto. de Dibujo 23/24

- ✓ En la primera se pretende fomentar la capacidad de pensar para representar la realidad mediante procedimientos gráficos; y potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.
- ✓ En la segunda se fomenta el desarrollo de habilidades y su aplicación a la resolución de problemas formales y espaciales. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación.
- ✓ En la tercera se desarrolla la capacidad de resolver problemas reales derivados del mundo de la tecnología y de la edificación, a través de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo.

## Principios metodológicos

La metodología orienta y define las variables que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se constituye, por tanto, en el punto de partida para organizar todas aquellas interacciones que se dan en el aula entre el profesorado, el alumnado y los contenidos de enseñanza. Como en el caso de las enseñanzas en la etapa de ESO anterior, la metodología a emplear en esta materia se basará en los siguientes principios:

### Principios del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo encuentra su punto de partida no en la observación, sino en el conocimiento y experiencia previos y en la aplicación de expectativas. Cuando las expectativas del alumno resultan frustradas o los conocimientos que posee son insuficientes para conseguir un objetivo, se dan situaciones problemáticas que desencadenan un proceso de indagación. De este enfrentamiento con la dificultad, con el problema, surgirá el proceso reflexivo que obligue a diferenciar y reformular las propias teorías previas para configurar otras nuevas. Programación Didáctica del Dpto. de Dibujo 23/24

### Principios del aprendizaje funcional.

Por aprendizaje funcional se entiende no sólo la posible aplicación práctica del conocimiento adquirido, sino también y sobre todo el hecho de que los contenidos sean necesarios y útiles para llevar a cabo otros aprendizajes. Estamos hablando de la transferibilidad de lo aprehendido, es decir, del aprendizaje competencial.

### Principios del aprendizaje activo.

La participación activa y consciente del alumno en su propio proceso de desarrollo por medio de búsquedas, observaciones, análisis, reflexiones y críticas autónomas garantizará la funcionalidad de los contenidos aprendidos. Es el alumno quien en último término modifica y reelabora sus esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje. Este principio implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

## Estrategias metodológicas

En coherencia con los principios metodológicos referidos, la intervención del profesor en el aula se verá guiada por las siguientes orientaciones y estrategias didácticas:

1. A. El profesor orientará el proceso de aprendizaje para conseguir la autonomía del alumnado, sirviendo de guía al alumno, y no de modelo, en sus propios descubrimientos. Actuará como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado: acompañará al alumno en su trabajo de planificación de la propia actividad mediante guiones, esquemas o fichas; incentivará el diálogo, la resolución grupal de los problemas gráficos y la escucha activa; y promoverá el error como recurso educativo.
2. B. En las primeras sesiones se pondrá especial interés en señalar la necesidad del compromiso individual e implicación en la dinámica de clase durante todo el curso, así como en la importancia de la autonomía personal para desarrollar las propias capacidades. Así mismo se darán insistente a los alumnos pautas para la adecuada toma de apuntes gráficos (en materias de orden visual como ésta) y se establecerá la necesidad de que cada alumno ordene y archive individual y progresivamente durante todo el curso los ejercicios prácticos y trabajos que vaya realizando.
3. C. El grado de exactitud gráfica que exigen las actividades hará que a menudo el alumno cometa errores de precisión. Estas dificultades desencadenarán un proceso significativo de indagación que lo llevará a superarlas aprendiendo de sus propias faltas, siempre de manera activa (mecánica metodológica del «ensayo-error»).
4. D. Es por ello que el profesor facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, separan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.
5. E. Se priorizará la realización de tareas o situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que esta materia pone en juego. Estas propuestas contextualizadas facilitarán la participación e implicación activa del alumnado; la adquisición y uso de los Programación Didáctica del Dpto. de Dibujo 23/24 conocimientos en situaciones reales serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.
6. F. Se flexibilizarán los tiempos y los espacios en los que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la participación en talleres, eventos culturales relacionados con la materia y desplazamientos a otros espacios dentro y fuera del Centro.
7. G. Las actividades de aprendizaje se presentarán de forma organizada y atractiva. Tendrán en cuenta el nivel competencial inicial del alumnado y estarán ordenadas en grado de complejidad y dificultad creciente, para facilitar la adaptación al ritmo de cada alumno. Asegurarán además el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje y el desarrollo de distintas habilidades y estrategias cognitivas, como la observación del propio entorno, la recogida de información a partir de varias fuentes, su revisión y su análisis, y la detección de carencias y búsqueda de soluciones (en este sentido se tendrán muy en cuenta los estudios revisados de la Teoría de Bloom).
8. H. La elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas serán procedimientos complementarios entre sí.
9. I. Las tecnologías de la información y la comunicación permitirán profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones gráficas que alberga. Se ofrecerá al alumnado la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales para conocer sus posibilidades de aplicación a la creación, comunicación y expresión gráfica, promoviendo un uso responsable y educativo. Para ello, recurriremos al uso del PC del aula y eventualmente de los dispositivos móviles. En la misma línea, cabe destacar el gran apoyo didáctico que suponen las plataformas G-Suite y Educamos que utiliza el centro: cada grupo tendrá un Aula Virtual complementaria de las sesiones presenciales de clase, en la plataforma Educamos.
10. J. Como recurso principal de atención a la diversidad y con el objetivo de personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes, los contenidos programados podrán priorizarse, acelerarse o desacelerarse en función de las diferentes necesidades de los alumnos.
11. K. Se organizarán dinámicas interactivas y motivadoras que favorezcan la iniciativa personal, a través de, por ejemplo: implicar a los alumnos en la tarea (fijar objetivos, elegir actividades, etc.); fomentar la realización de trabajos personales en los que a partir de unas indicaciones generales básicas el alumno pueda desarrollar sus propias ideas; mostrar interés y aceptar afectivamente las respuestas espontáneas de los alumnos; o variar los comportamientos requeridos a los alumnos (atención auditiva, expresión oral, expresión plástica, actividades individuales o de grupo, etc.).
12. L. Se propiciará también la resolución grupal de los problemas gráficos, con actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando sus opiniones y propuestas de acuerdo a su nivel y necesidad, y valorando la discrepancia y el diálogo.
13. M. Se priorizarán el estudio de casos y el aprendizaje basado en problemas, como medio para favorecer la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía. Estas metodologías pretenden ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece así un aprendizaje orientado a la acción en el que de manera funcional pueden integrarse los aprendizajes realizados en varias áreas o materias.

## Inclusión educativa y Atención a la diversidad.

La inclusión educativa del alumnado pretende dar respuesta específica a las necesidades educativas de cada persona, desde su integración completa en el grupo y a través de su participación activa en las dinámicas cotidianas del aula.

Con el asesoramiento del departamento de Orientación y la colaboración del profesorado que atienda al alumno en cuestión, se atenderá a los alumnos con necesidades especiales de apoyo educativo (ACNEAE) mediante planes personalizados de intervención en el aula (se hará un seguimiento individualizado y se realizarán los ajustes metodológicos pertinentes: organización, temporalización, recursos didácticos o procedimientos e instrumentos de evaluación).

Tras la sesión de evaluación inicial y a lo largo del curso, una vez detectados los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje, se diseñarán dichos planes personalizados, desde una perspectiva inclusiva y basados en sus necesidades individuales y en las competencias clave que cada uno debe desarrollar durante el curso.

Se pondrán en práctica medidas complementarias para evitar la desmotivación de alumnos que repiten curso completo teniendo esta asignatura aprobada. Estas medidas se desglosan en cada situación de aprendizaje/unidad didáctica, detalladas como dinámicas de ayuda entre compañeros/as y como actividades de ampliación.