

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. Tales, 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.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
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	Escala numérica y gráfica. 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.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
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: U.D.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Orígenes y los Trazados básicos		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	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. Tales, 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.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	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		10	
	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
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	16,67	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		40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: U.D.2 Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	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.		
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.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	50	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		40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: U.D.3 Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		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.		
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.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	50	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		40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: U.D.4 Tangencias básicas y curvas técnicas		2ª 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 las ejecuciones.		
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		40	
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: U.D.5 Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema Diédrico.		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
	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.		
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		40	
	1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	30	MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA
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		15	
	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

6	Unidad de Programación: U.D.6 Sistema axonométrico		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
	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.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.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		40	
	1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	20	MEDIA PONDERADA MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	
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		15	
	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 MEDIA ARITMÉTICA
	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	

7	Unidad de Programación: U.D.7 Sistemas de planos acotados		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
	1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
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		40	
	1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20	MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMETICA
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		15	
	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

8	Unidad de Programación: U.D.8 Sistema cónico		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
	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		40	
	1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	10	MEDIA PONDERADA
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA

10	Unidad de Programación: U.D.10 Aplicaciones de trabajo en grupo.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	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.		
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		15	
	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
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
1.DT1.CE5	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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		15	
	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



1. Criterios de calificación y de recuperación.

Criterios de calificación.

La nota de cada evaluación será la media ponderada de los criterios de evaluación trabajados en dicha evaluación. Y la nota final de la materia será la media ponderada de los criterios de evaluación trabajados a lo largo de todo el curso. También se podría utilizar la media ponderada de las competencias específicas, ya que hay una vinculación directa entre competencia específica y sus criterios de evaluación, pero lo consideramos redundante.

Ejemplo:

NOTA FINAL = MEDIA PONDERADA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

NOTA FINAL = NOTA CE1 * %CE1 + NOTA CE2 * %CE2 + ...

Dónde:

i. NOTA CE: es la nota que obtiene el alumno en esa competencia específica

ii. Para calcular la nota de cada competencia específica se realizará de nuevo una media ponderada de los criterios de evaluación que la componen:

NOTA COMP. ESP. = MEDIA PONDERADA CCEE QUE LA COMPONEN

Nota Comp. Esp. 1 = Nota Crit. Eval 1.1 * %Crit.Eval1.1 + Nota Crit. Eval 1.2 * %Crit.Eval1.2 + ...

iii. La nota de cada criterio podrá calcularse a través de uno o varios indicadores que concretan al criterio de evaluación.

iv. Cada uno de estos indicadores se evaluará a través de un instrumento de evaluación concreto de los previstos en la programación didáctica (prueba escrita, prueba oral, situación de aprendizaje, trabajo, etc)

v. %CE1: es el peso con el que participa dicha competencia específica o criterio de evaluación en la nota final o de esa evaluación.

Criterios de recuperación.

El alumnado de bachillerato tiene temporalizadas 3 de las 4 evaluaciones; 1ª evaluación, 2ª evaluación y evaluación ordinaria y extraordinaria.

En la **evaluación extraordinaria** es evaluado el alumnado que no ha superado los criterios de evaluación y ponderaran de igual modo que en el resto de las evaluaciones, sumando el respectivo porcentaje a su nota final.

Cuando la materia en una de las evaluaciones no llegue al suficiente se tendrá que recuperar en la siguiente, para ello el departamento tendrá las siguientes consideraciones:

- Se realizará una prueba en la que el alumno tendrá que recuperar los criterios de evaluación que tiene suspensos, por lo que, las actividades, ejercicios o problemas que de dicha prueba estarán relacionados con los mismos.
- Si el alumno ha copiado en una de las pruebas también se considerará necesaria la recuperación de los criterios correspondientes.
- Las unidades didácticas que se evalúan con presentaciones o trabajos se recuperaran del mismo modo.

En el caso de que alguno de los criterios de Dibujo Técnico I no se pudiera evaluar durante el curso, la herramienta de Evaluación del EducamosCLM recalcula la nota del alumnado repartiendo la ponderación. Sin embargo, estos criterios se tendrán que evaluar en Dibujo Técnico II, ya que son necesarios para la progresión de los saberes básicos en bachillerato. Por ello se ha decidido evaluarlo dentro de los criterios más afines de Dibujo Técnico II.

Recuperación de la materia pendiente.

Durante el presente curso no hay alumnos con esta materia pendiente.

2. Procedimientos e Instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Dado que se trata de una materia que el alumnado prepara para ir a la EVAU, se pretende que durante el curso se adquieran las destrezas necesarias para superar dicha prueba con éxito. Por ello los instrumentos de evaluación serán los siguientes.

- Láminas realizadas en clase para la toma de apuntes.
- Actividades y ejercicios realizado en clase.
- Pruebas objetivas.
- pruebas tipo EVAU.
- Observación en el aula cuando se desarrollen actividades grupales.

Las unidades didácticas que no son contenido específico de la EVAU se evaluarán con:

- Trabajos colaborativos.
- Presentaciones y exposiciones en el aula.
- Representaciones usando aplicaciones CAD.

3. Orientaciones metodológicas y medidas de inclusión educativa.

Las estrategias que se utilizan en el aula son las siguientes:

- Estrategia de aprendizaje basado en problemas
- Estrategia de indagación
- Estrategia de aprendizaje por descubrimiento
- Estrategia de clase invertida (flipped classroom)
- Estrategia de estudio de casos.

Desde la adquisición de saberes básicos, siempre se ha intentado crear en el aula un ambiente de colaboración, donde el alumnado más aventajado ayuda a compañeros con mayores dificultades. Este sistema se ha demostrado de alta eficiencia, ya que el número reducido de alumnos que hay en Dibujo Técnico I, nos permite que interactúen de este modo sin que en la clase se cree confusión. También proponer investigaciones y actividades, que cuando se resuelven en grupo facilitan el desarrollo de actitudes como ser flexibles en modificar el punto de vista, hábitos como convivencia y solidaridad entre miembros del grupo, y cierta competitividad entre grupos como medio motivador del alumnado.

Este tipo de apoyo, también se fomenta en la plataforma digital, en la que los alumnos preguntan dudas que, a veces, son respondidas por otros compañeros y donde enfrentan puntos de vista para resolver problemas.

En cualquier proceso de dibujo técnico se debe saber de dónde partimos, que camino vamos a seguir, y cuál es la solución buscada. Antes de comenzar un concepto a impartir o un proceso a realizar, se debe dar una breve descripción del proceso a desarrollar, los elementos de los que partimos, las herramientas y conocimientos básicos a utilizar, el proceso a seguir y la solución a la que queremos llegar. Así podremos tener una referencia en la que basar todo el trabajo a realizar.

En Dibujo Técnico I, nos podemos encontrar con alumnos que pueden haber cursado, o no, EPVA en 4º de ESO, por lo tanto tendrán más o menos conocimientos de los trazados básicos en geometría, para partir en igualdad de condiciones, se inicia todos los cursos desde el nivel más básico, de modo que los alumnos que tienen conocimientos previos adquiridos en etapas anteriores, realizan un repaso, y aquellos que no han tenido contacto con la materia, adquieren las destrezas necesarias para iniciarse en el dibujo técnico.

Desde el primer momento el alumno debe ver en el trabajo del profesor la precisión y proceso sistemático que se exige de ellos. Es fundamental trabajar en el aula con herramientas apropiadas. Se debe mostrar

claramente el proceso seguido, paso a paso, y no obviar ningún paso intermedio. El alumno debe conocer siempre el orden del proceso seguido, esto se ha mejorado desde el curso paso con la aplicación Monge.

Un buen método de trabajo es el uso de un código de colores secuenciado, y que el alumno lo asimile desde el primer momento, sabiendo el color correspondiente al primer paso, segundo etc. Se trata de describir textualmente el paso realizado, identificándolo con un tono, y luego el trazado correspondiente usando el mismo color. De esta manera conseguimos que el alumno reconozca inmediatamente los pasos seguidos en el proceso global, aunque el proceso haya sido muy complejo.

Durante la realización de un determinado concepto, utilizamos elementos y trazados básicos durante el proceso general. Es interesante realizar los conceptos y elementos básicos de manera pormenorizada, con lo cual asentaremos conocimientos y se adquieren destrezas.

La metodología a utilizar será desde un enfoque de problemas prácticos, haciendo referencia continua a situaciones practicas reales. Partimos de situaciones problemáticas donde tengamos que utilizar los recursos estudiados en los contenidos teóricos. Para consolidar conocimientos, se insistirá en situaciones parecidas variando su contexto. El objetivo será la consecución de un aprendizaje funcional donde aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de una variedad amplia de problemas.

Durante la exposición y desarrollo de los contenidos se debe tener una continua comunicación con el grupo, analizando el nivel de asimilación y consolidación de las nociones explicadas, y teniendo una actitud flexible ante posibles modificaciones ante posibles problemas de aprendizaje, y abierta en cuanto a admitir sugerencias que pudiesen mejorar el proceso. El profesor y el grupo deben entender que se trata de un proyecto en común, donde todos deben ir hacia la misma dirección. Como hemos comentado antes, uno de los problemas de los alumnos es la falta de visión espacial de manera que el alumno tenga un concepto mental de la cuestión a tratar, sobre todo en geometría descriptiva. Para paliar esta carencia, se deben plantear gráficamente en distintas perspectivas e incluso utilizando esquemas tridimensionales reales, la situación en la que nos encontramos, la estrategia a seguir y las posibles soluciones. Cuando consigamos que el alumno tenga claro un esquema mental del concepto a tratar, su desarrollo es sencillo, productivo y fuertemente consolidado.

Los miembros del departamento de dibujo consideran que es necesario implementar paulatinamente técnicas del Diseño Universal para el Aprendizaje en la metodología y estrategias dentro del aula, esperando siempre los mejores resultados para todo el alumnado y atendiendo a la diversidad con actividades que puedan ejecutarse desde distintos niveles y que todos ellos finalicen alcanzando la meta en los saberes y aprendizajes propuestos, por ello a la hora de elaborar los proyectos, actividades y situaciones de aprendizaje se tendrán en cuenta los siguientes principios del DUA;

Medidas de inclusión educativa

En general, se tienen en cuenta los siguientes aspectos para llevar a cabo las medidas de inclusión educativa.

- Se consideran las características de los alumnos a los que va dirigida (nivel de competencia curricular, estilo de aprendizaje; necesidades educativas especiales, motivaciones e intereses de los alumnos, etc.), así como los conocimientos previos de los alumnos para lograr aprendizajes constructivos y significativos.
- Se establecen medidas metodológicas con algunos alumnos como : sentarlos en las mesas de delante para poder tener una continuidad más cercana, por ejemplo.

Los miembros del departamento de dibujo consideran que es necesario implementar paulatinamente técnicas del Diseño Universal para el Aprendizaje en la metodología y estrategias dentro del aula, esperando siempre los mejores resultados para todo el alumnado y atendiendo a la diversidad con actividades que puedan ejecutarse desde distintos niveles y que todos ellos finalicen alcanzando la meta en los saberes y aprendizajes propuestos, por ello a la hora de elaborar los proyectos, actividades y situaciones de aprendizaje se tendrán en cuenta los siguientes principios del DUA;

	MOTIVACIÓN Y COMPROMISO	REPRESENTACIÓN	ACCIÓN Y EXPRESIÓN
	El ¿Por qué? del aprendizaje?	El ¿qué? Del aprendizaje	El ¿Cómo? ¿Del aprendizaje?
Acceso	Captar el interés: Se buscarán propuestas atractivas y motivadoras para el alumnado dependiendo del nivel del grupo al que se enfoque la actividad.	Opciones para la percepción: - Ofreciendo distintas formas para personalizar la visualización de la información. - Ofreciendo alternativas para la información visual.	Opciones para la acción física: - Variando los métodos de respuesta, navegación e interacción. - Optimizando el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.
	Mantener el esfuerzo y la persistencia: - resaltando las metas y objetivos promoviendo la colaboración y la comunicación.	Opciones para el lenguaje y los símbolos: - Aclarando vocabulario y símbolos, sintaxis y estructuras. Ilustrando mediante múltiples medios.	Opciones para la expresión y la comunicación: - Usando múltiples medios para la comunicación, y herramientas para la construcción y composición. - Desarrollando fluidez con niveles de apoyo graduados para la práctica y el desempeño.
Internalización	Proporcionando opciones para la autorregulación; - promoviendo expectativas y creencias que optimicen la motivación. - Facilitando habilidades y estrategias para los desafíos	Opciones para la comprensión - Activando o proporcionando conocimientos previos. - Destacando patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas. - Guiando en el procesamiento, visualización y manipulación de la información. - Maximizando la transferencia y la generación de la información.	Opciones para la Función Ejecutiva: - Guiando el establecimiento de metas apropiadas. - Apoyando en la planificación y el desarrollo de estrategias. - Facilitando la gestión de información y recursos. - Mejorando la capacidad para monitorear el progreso.
Meta	Aprendices expertos		
Decididos y motivados	Ingeniosos y conocedores	Estratégicos y dirigidos a la meta	

4. Organización entre la evaluación ordinaria y extraordinaria.

En el este periodo se dedicara para afianzar los conocimientos con actividades de refuerzo para aquellos alumnos que hayan aprobado la materia, sin embargo el alumnado con la materia suspensa repasará aquellos criterios que no ha superado en la evaluación ordinaria y se preparará para la extraordinaria.

5. Autoevaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje

En el Departamento de Dibujo establecemos varios mecanismos para evaluar nuestra propia práctica docente así como el proceso de enseñanza aprendizaje de manera general:

- De forma anual. Reflejando en nuestra memoria de departamento diversos aspectos generales que afectan al proceso de enseñanza- aprendizaje. (mejoras metodológicas, recursos, etc)
- De forma trimestral. Tras cada evaluación: análisis de resultados académicos y propuestas de mejora, que son compartidas en un claustro con el resto de departamentos.
- De forma mensual: cumplimiento de la temporalización de nuestra programación, la cual ponemos en común en las reuniones de departamento.

En base a la información recogida en estos formularios, analizaremos cuales son los puntos fuertes y los aspectos mejorables de nuestro proceso de enseñanza- aprendizaje con el fin de potenciar los primeros y corregir los segundos de cara a la siguiente evaluación o al siguiente curso.

Se utilizará el cuestionario modelo del centro para dicho fin de modo que el profesor analice su propia práctica docente a través del análisis de su propia programación didáctica. El plan de evaluación se incluirá trimestralmente en las actas y después en la memoria final del departamento y en el Proyecto Educativo.

6. Actividades complementarias y extracurriculares

- Se puede realizar alguna salida para dibujar elementos arquitectónicos del natural y realización de croquis acotados.
- Colaborar en actividades con departamentos afines para llevar a cabo salidas de interés para los alumnos con perfil tecnológico.