

Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DT2.B1	A. Fundamentos geométricos.	
2.DT2.B1.SB1	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	
2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	
2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	
2.DT2.B1.SB4	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DT2.B2	B. Geometría proyectiva.	
2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.	
2.DT2.B2.SB2	Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	
2.DT2.B2.SB3	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	
2.DT2.B2.SB4	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	
2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DT2.B3	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	
2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
2.DT2.B3.SB2	Diseño, ecología y sostenibilidad.	
2.DT2.B3.SB3	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.	
2.DT2.B3.SB4	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	
Bloq. Saber	Saberes Básicos	
2.DT2.B4	D. Sistemas CAD.	
2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	

1	Unidad de Programación: U.D 1: Sistema diédrico: Sólidos.		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.		
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	22	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	22	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: U.D 2: Sistema axonométrico. Representación de figuras y sólidos.		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	22	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: U.D 3: Sistema de planos acotados.		2ª Evaluación	
Comp. Espec.	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB3	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		
	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	22	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: U.D 4: Sistema cónico. Sólidos.		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	22	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		10	
	2.DT2.CE4.CR1	Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		5	
	2.DT2.CE5.CR1	Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	100	MEDIA PONDERADA

5	Unidad de Programación: U.D. 5: Desarrollo histórico del dibujo técnico.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB1	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		5	
	2.DT2.CE1.CR1	Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	100	MEDIA PONDERADA

6	Unidad de Programación: U.D.6 Transformaciones geométricas, Homología y afinidad.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		40	
	2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA

7	Unidad de Programación: U.D. 7: Tangencias por potencias. Eje y centro radical.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		40	
	2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA

8	Unidad de Programación: U.D. 8: Curvas cónicas.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB4	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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		40	
	2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,33	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.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	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	12	MEDIA ARITMÉTICA



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.

5. 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.