

## PROGRAMACIÓN ANUAL DE DIBUJO TÉCNICO 4ºESO

1.	<i>Introducción</i>	
	<i>1.1 Contextualización</i>	
	<i>1.2 Marco normativo</i>	
	<i>1.3 Organización del Departamento</i>	
	<i>1.4 Adecuación de la Programación tras la evaluación inicial</i>	
2.	<i>Objetivos</i>	
3.	<i>Presentación de la materia</i>	
4.	<i>Principios pedagógicos</i>	
5.	<i>Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave</i>	
6.	<i>Competencias específicas</i>	
7.	<i>Descriptorios operativos</i>	
8.	<i>Evaluación y calificación del alumnado. Herramientas</i>	
	<i>8.1 Plan específico de calificación</i>	
9.	<i>Criterios de evaluación. Indicadores de logro</i>	
	<i>9.1 Indicadores de logro</i>	
10.	<i>Saberes básicos</i>	
11.	<i>Principios pedagógicos</i>	
12.	<i>Temporalización de las situaciones de aprendizaje</i>	
13.	<i>Metodología</i>	
	<i>13.1 Organización en el aula</i>	
14.	<i>Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales</i>	
	<i>14.1 Métodos y técnicas</i>	
	<i>14.2 Diseño universal del aprendizaje</i>	
	<i>14.3 Planes de recuperación y refuerzo</i>	
15.	<i>Materiales y recursos didácticos, incluidos los libros para uso del alumnado</i>	
	<i>15.1 Medios y recursos analógicos y digitales</i>	
	<i>15.2 Plan de lectura</i>	
16.	<i>Actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo</i>	
17.	<i>Actividades para que el alumnado lea, escriba y se exprese oralmente</i>	
18.	<i>Indicadores de logro de evaluación docente</i>	
19.	<i>Actividades de las situaciones de aprendizaje</i>	
	<i>19.1 Tipologías</i>	

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación ha sido elaborada teniendo en cuenta las características concretas de la población escolar a la que se atiende en el centro, descritas en el Proyecto Educativo de Centro, y las decisiones adoptadas en la evaluación inicial por los equipos docentes, y los miembros del departamento, se elabora la presente programación que será diseñada para el curso de 4º de ESO.

En este centro educativo contamos en el cuarto curso, de la educación secundaria obligatoria, con cinco líneas (A, B, C, D y E). Nuestra materia es optativa, tenemos alumnos de los grupos B, C, D y E.

El I.E.S. Eduardo Janeiro está ubicado en el municipio de Fuengirola, en la barriada de Los Pacos, geográficamente entre el Arroyo Pajares y el final del término municipal de Fuengirola, un poco apartado del núcleo central urbano. A él asiste alumnado procedente de las barriadas “Los Gómez”, “San José”, “Las Palomas”, “Los Pacos”. Próximos, se ubican cuatro centros educativos, Colegio Salivar de titularidad privada; la Escuela Finlandesa y los CEIP Valdelecrín, y Syalis, de titularidad pública y adscritos estos dos últimos a nuestro Centro.

### 1.2 MARCO NORMATIVO

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/ 2010, de 13 de Julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

### 1.3 ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

En el Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria se establece que los departamentos están integrados por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este

profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

- El departamento de dibujo está integrado por los siguientes profesores que imparten la materia:
  - Jefe de departamento: Miguel Rodríguez Alonso
    - Imparte la docencia de los seis cursos de 3º ESO y las asignaturas optativas de 4º ESO (Expresión artística y Dibujo Técnico).
- Profesores adheridos desde el departamento de Ciencias que imparten clase en el departamento de dibujo:
  - La profesora Carolina Márquez Cañas imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO C y el proyecto de Expresión plástica en 2º ESO.
  - La profesora María Orellana Fernández imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO A.
  - El profesor Carmelo Rodríguez Carreño imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO B.
  - El profesor Jorge Romero Gómez imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO D.

#### 1.4 ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN TRAS LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial, realizada por el profesorado, no ha arrojado ningún resultado que conlleve la realización de ninguna medida de atención a la diversidad, para el alumnado, necesaria para el desarrollo de las clases y la consecución de objetivos de etapa. Sin embargo, hay alumnado extranjero que no habla nada de español o su nivel de español es muy bajo, por ello se cree conveniente un refuerzo del idioma. A dicho alumnado se le traduce el material que se considere necesario y se le coloca un alumno tutor que hable su idioma. Dichas medidas deben facilitarles el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

## 2. OBJETIVOS

- Se localizan en el art. 5 del decreto 102/2023 Son:
  - a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
  - b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
  - c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
  - d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
  - e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
  - f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

### 3. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

La comprensión y representación de la realidad que nos rodea son de gran importancia, en general, en toda la educación básica. En este sentido, el Dibujo Técnico, como disciplina de comunicación gráfica objetiva, permite representar formas con rigor y precisión, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado; estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas e integra conocimientos científicos y destrezas artísticas. Se trata, pues, de una disciplina basada fundamentalmente en el análisis y comprensión del entorno para poder construir un pensamiento activo y crítico.

La materia de Dibujo Técnico de 4º de ESO pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo.

Esta materia tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que impliquen al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.

El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

### 4. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente.

Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en esta materia a lo largo de sus contenidos. En todo caso, se fomentará de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

## 5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que se recogen en el Perfil competencial y el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que ambos perfiles remiten a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la Enseñanza Básica.

- La materia de Dibujo técnico, debido a su carácter práctico, facilita la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender, así como la responsabilidad tanto en el trabajo individual como en grupo, dotando al alumnado de mecanismos de gestión emocional y permitiendo también la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de la convivencia.
- Mediante la realización de esbozos, bocetos o croquis a mano alzada se desarrolla la capacidad de observación y la creatividad del alumnado, favoreciendo el desarrollo de otros modos de expresión y comunicación. Si a esto le añadimos los instrumentos para comunicarnos de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones, se desarrollan, además, destrezas tecnológicas y competencias digitales útiles para abordar la educación postobligatoria o los retos de la sociedad actual.
- Pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo, de forma estandarizada y aceptada por todos, dotando al alumnado de un conjunto de competencias específicas diseñadas para: apreciar y analizar el entorno y el arte identificando las estructuras geométricas; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación; formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos colaborativos; aplicar, investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.
- La transversalidad es una condición inherente al Perfil competencial y al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una

de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia o ámbito, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias o ámbitos y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

## 6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.
  - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.
2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.
  - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.
3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.
  - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.
4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.
  - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.
5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.
  - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

## 7. DESCRIPTORES OPERATIVOS

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada materia o ámbito. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para cada etapa.

Los descriptores operativos han sido definidos en el apartado anterior junto con sus competencias específicas.

## 8. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO. HERRAMIENTAS

- Hablaremos de estos cuatro tipos de evaluación: inicial, formativa, sumativa y metaevaluación.

- La evaluación del alumnado será “criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva”, además de “un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje”.
- Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas”.
- Se utilizarán diferentes instrumentos: pruebas mixtas, cuestionarios abiertos, informes específicos con fundamentación, exposiciones orales, interrogatorios dialogados, producciones integradoras individuales o grupales, proyecciones de fragmentos de vídeos incluyendo (interrogatorios indagadores, debates abiertos o diálogos en torno a lo observado), autoevaluación, pruebas objetivas, presentaciones, coevaluación, etc.
- Como dicta la ley no ponderamos los instrumentos de evaluación (láminas, trabajos, pruebas objetivas...) sino la adquisición de criterios indicados en la orden del 30 de mayo de 2023. Todos los criterios tendrán el mismo peso de la nota global, por tanto, los alumnos tendrán que adquirir los diferentes criterios para conseguir aprobar el curso.
- Cada instrumento de evaluación que realizaremos evaluará uno o varios criterios de evaluación.
- Los instrumentos más utilizados serán:
  - Proyectos o situaciones de aprendizaje: son el objetivo final de una o varias unidades didácticas. Estas situaciones de aprendizaje estarán divididas a su vez en tareas que podrán consistir en láminas, apuntes, ejercicios...
  - Tareas: serán tanto individuales como en grupo desarrollarán la expresión escrita y oral en las presentaciones de los mismos. En los trabajos que realicen los alumnos se tendrá en cuenta de manera positiva la presentación, limpieza, exactitud en los trazados, trabajo en clase, motivación con la asignatura, relación con los compañeros y cuidado de los materiales propios y ajenos...
  - Rúbricas: : Son una herramienta que ayuda a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación. La rúbrica en sí es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales. Habrá diferentes tipos de rúbricas:
    - Comunes a todos los trabajos: se evaluará que la tarea haya sido entregada en plazo (cada semana tarde que se entregue el trabajo perderá un punto con un máximo de tres puntos), que la lámina haya sido trabajada en clase, por lo que se toman registros diarios del desempeño del alumnado.
    - Evaluar trabajos de equipo: se evaluará que hayan cumplido con la asignación de sus responsabilidades, la integración en el grupo, que hayan utilizado bien el tiempo, su compromiso y responsabilidad, dominio del tema, transmisión del conocimiento, acceso a fuentes de información...
    - Rúbricas para dibujo artístico: se evaluará el resultado final, la dificultad, la creatividad o la semejanza al ejercicio propuesto, la limpieza, el uso del color...
    - Rúbricas para dibujo técnico: se evaluará el correcto trazado, la resolución del ejercicio, el



lenguaje técnico, el resultado final, la dificultad, la precisión...

- Rúbricas para diseño gráfico: se evaluará que el trabajo haya seguido los pasos indicados, la creatividad, las fuentes consultadas...
- Rúbricas específicas: son las creadas para evaluar específicamente algún criterio de evaluación concreto como puede ser el diédrico, el axonométrico o el cónico.

### 8.1 PLAN ESPECÍFICO DE CALIFICACIÓN

- El alumnado será evaluado en cuatro momentos del curso académico (inicial, primera, segunda y evaluación final), si el estudiante no promocionara tendría una última convocatoria extraordinaria en junio.
- Las calificaciones se basarán en los criterios de evaluación, estos proporcionan información del tipo y grado de aprendizaje que ha alcanzado el alumnado en cada momento del proceso. Estos criterios serán evaluados con la ayuda de los diferentes instrumentos, que hemos señalado en este apartado, además de por los indicadores de logro que aparecen en cada unidad didáctica.
- Prueba extraordinaria de junio y recuperación de los trimestres: El alumnado deberá recuperar cada uno de los bloques que no haya superado, deberán entregar todas las entregas, de la situación de aprendizaje de cada bloque no superado, una vez finalizadas las diferentes evaluaciones.

## 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE LOGRO

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.4.
	1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.	DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5
2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.	2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.
	2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.	DBT.4.A.2. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.
CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.	2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.	DBT.4.A.5.



3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.  CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.	DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6.
	3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.	DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6.
	3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.	DBT.4.A.5.
4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.  CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.	4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.3.
	4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.	DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4.
	4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.	DBT.4.D.1. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5.
	4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario	DBT.4.A.5. DBT.4.D.2.
5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.  CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.	DBT.4.E.1. DBT.4.E.3.
	5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.	DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.
	5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.	DBT.4.E.1. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.

## 9.1 INDICADORES DE LOGRO

- Los indicadores de logro son niveles de cumplimiento o grado de desempeño de un criterio. Por tanto, nos señalan en qué grado nuestros alumnos han desarrollado las competencias.
- Se establecen 5 grados de consecución de cada uno de los indicadores de logro. Como he explicado en el apartado anterior de evaluación los indicadores de logro se introducirán en las rúbricas que serán conocidas por el alumnado para saber desarrollar su trabajo.
- Los indicadores de logro se establecerán en las diferentes rúbricas que he reseñado ( comunes, de trabajo en equipo, de dibujo artístico, de dibujo técnico, de diseño gráfico, rúbricas específicas.
- Voy a poner algunos ejemplos de los indicadores de logros que usaremos en las rúbricas de corrección:

- Conoce el concepto de proceso creativo y diferencia sus fases.
- Es capaz de trasladar sus ideas a bocetos.
- Es capaz de realizar composiciones de varios elementos con equilibrio.
- Reconoce los materiales de dibujo.
- Entrega los trabajos a tiempo, limpios y ordenados.
- Aplica correctamente los atributos del color: tono, valor y saturación.
- Realiza y comprende el concepto de armonía de color, asignando colores adecuados a determinados diseños.
- Distingue los distintos movimientos artísticos y los autores más representativos a lo largo de la historia.
- Realiza composiciones artísticas, eligiendo correctamente los materiales y soportes.
- Demuestra creatividad, originalidad, limpieza y puntualidad en sus trabajos.
- Es consciente de la importancia de cuidar y valorar el patrimonio artístico andaluz.
- Respeta su rol y colabora en el trabajo en equipo interaccionado con sus compañeros/as.
- Es capaz de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a un proyecto práctico concreto.
- Resuelve correctamente problemas de polígonos regulares e irregulares.
- Realiza correctamente las tangencias y enlaces.

- Esta es una muestra de una rúbrica para evaluar láminas de dibujo técnico:

RÚBRICA PARA EVALUAR LÁMINAS DE DIBUJO TÉCNICO					
TAREAS	Sobresaliente (5)	Notable (4)	Suficiente (3)	Insuficiente (2)	Suspenso (1)
Resultado final	Realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es óptimo.	Realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es mediocre.	No realiza la lámina según las indicaciones o el resultado es pobre.	No realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es pobre.	No realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es muy pobre.
Dificultad del ejercicio	Dificultad Máxima.	Bastante dificultad.	Dificultad media.	Dificultad baja.	Dificultad muy baja.
Resultado imaginativo y personal	Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	Es bastante creativo en la utilización de técnicas y recursos, así como en la creación.	Es creativo en la utilización de técnicas y recursos, pero poco en la creación.	No utiliza las diferentes técnicas y recursos de forma creativa, aunque intenta realizar algunas actividades de manera diferente a las habituales.	No es creativo en la utilización de diferentes técnicas aprendidas y recursos necesarios para realizar los trabajos.
Precisión	Muy preciso.	Bastante preciso.	Poco preciso.	Muy poco preciso.	Ninguna precisión.
Limpieza	Muy limpio	Algunas arrugas	Algunas manchas o muchas arrugas	Muchas manchas o roto en algún sitio.	Muy sucio o muy roto

## 10. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia se organizan en torno a cinco bloques interrelacionados: el bloque «Fundamentos de la Geometría», plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica. El bloque “Geometría Plana” aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos. El bloque «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea. Con el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se introduce al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO. El bloque «Herramientas digitales para dibujo» presenta al alumnado el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas.

#### **A. Fundamentos de la Geometría.**

DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.

DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.

DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.

DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.

DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

#### **B. Geometría plana.**

DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.

DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.

DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

#### **C. Geometría descriptiva.**

DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación. DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.

DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

#### **D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.**

DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.

DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.

DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.

DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.

DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

#### **E. Herramientas digitales para dibujo.**

DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas

DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.

DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

## 11. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, el artículo 6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, recoge que el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía responderá a los siguientes principios pedagógicos:

- La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.
- La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.
- Se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas sobre la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental.
- Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.
- Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.
- El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza y la diversidad de sus manifestaciones artísticas formarán parte del desarrollo del currículo.
- Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- En los términos recogidos en el Proyecto educativo, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la

autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

- Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación.

## 12. TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SU CONCRECIÓN CURRICULAR.				
IDENTIFICACIÓN	JUSTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	TEMPORALIZACIÓN	CONCRECIÓN CURRICULAR
<b>DISEÑADORES DEL ESPACIO</b>	Verán los fundamentos de la Geometría en la naturaleza y en el entorno y la presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas. Trabajarán la geometría plana. Utilizarán herramientas digitales para el dibujo.	Diseñarán una vidriera rosetón de una catedral (tanto en papel como material reciclado mediante un polígono estrellado y realizarán un rosetón con tangencias en librecad) y reproducirán un edificio andaluz en Sketchup.	Primer y segundo trimestre	DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.4. DBT.4.E.1. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.
<b>CREACIÓN DE UNA EMPRESA</b>	Verán la geometría plana en las distintas expresiones artísticas. utilizarán el sistema cónico, así como herramientas digitales para el dibujo.	Diseñan el logo de tu empresa mediante tangencias y varios elementos necesarios para su imagen corporativa: utilizan secuencias rítmicas y el Op art de ritmos modulares para diseño de telas o papeles pintados. Por último, diseñarán el nombre de su empresa en perspectiva cónica	Primer y segundo trimestre	DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4. DBT.4.C.6. DBT.4.A.5. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.
<b>UTILIZA LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN PARA CREAR ARTE</b>	Verán la Geometría descriptiva con sus distintos sistemas de representación: trabajarán con el sistema axonométrico.	Van a utilizar las perspectivas para crear ilusiones ópticas y dibujar cuadros.	Segundo y tercer trimestre	DBT.4.C.1. DBT.4.C.5.
<b>DISEÑEMOS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS CON MEDIDAS CONCRETAS</b>	Utilizarán la normalización, el sistema diédrico y la documentación gráfica de proyectos para realizar diseños concretos de sus creaciones mentales. Utilizarán herramientas digitales para el dibujo.	Diseñarán mobiliario acotado y con medidas reales y/o una maqueta a escala de una vivienda. Incluirán mobiliario en Sweet home 3D	Tercer trimestre	DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.

## 13. METODOLOGÍA

La metodología de esta programación tiene como principio básico que el alumnado adquiera un conocimiento significativo. El objetivo del aprendizaje significativo es lograr que el alumnado tenga un conocimiento amplio, creativo, conceptual, y que sea útil para comprender y resolver problemas y situaciones a las que se pueda enfrentar a lo largo de toda su vida.

La metodología para la asignatura debe ser:

- Activa e investigadora: experimentación directa sobre la realidad, aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones. También seguiremos el modelo de resolución de problemas técnicos o método de proyectos, este método busca enfrentar al alumnado con situaciones que les permitan comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en el entorno donde se desarrollan. Es decir, lo que trata es de experimentar de lo abstracto a lo concreto, de lo general a lo particular. También se seguirá la corriente pedagógica del constructivismo, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo.
- Motivadora: El alumnado motivado aprende más fácilmente, lo que le reporta además una gran autoestima. Desde mi experiencia en el aula concibo la motivación como uno de los pilares básicos de la enseñanza hoy en día. Destacamos el papel del docente como elemento motivador y la importancia de la curiosidad, la atención y la emoción dentro del sistema educativo. El alumnado aprende más si se emocionan en el proceso de aprendizaje.
- Divertida: Utilizaremos la gamificación debido a su carácter motivador trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad. Haremos repasos interactivos con páginas educativas de creación de cuestionarios como Kahoot, Quizziz o Blooket.
- Cambiante: Utilizaremos muchas dinámicas de grupo, que permiten romper el ritmo monótono de la clase magistral y utilizaremos también otros recursos como puede ser la flipped classroom o clase invertida, que permite al alumnado visualizar el material subido las veces que necesiten y mejorar así su aprendizaje, subir el interés, la motivación y dotarlos de una mejora en su autonomía e iniciativa personal.
- Visual: Este método de enseñanza que utiliza un conjunto de organizadores gráficos (Mapas Conceptuales, Mapas de Ideas, Telarañas...), tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, ayuda al alumnado a pensar y a aprender más efectivamente. Se busca que el estudiante, mediante la representación gráfica de información e ideas, aclare sus pensamientos, refuerce su comprensión, integre nuevo conocimiento (organizando, procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identifique conceptos erróneos.
- Innovadora y adaptada a las necesidades del alumnado según las últimas corrientes pedagógicas. Hay que educar a personas concretas, teniendo en cuenta sus circunstancias, aprovechando sus inteligencias múltiples que se pone de manifiesto en la teoría de Howard Gardner y según sus desarrollos cognitivos como describió Jean Piaget. Con todo ello, conseguiremos integrar a todo el alumnado del grupo para que desarrollen todo su potencial dentro de sus posibilidades.



- Tecnológica: Debe aprovechar las bondades del contenido online presente en la red. Consultar y crear blogs, wikis, bitácoras, portfolios... La teoría del conectivismo, se basa en que los estudiantes se conectan a la red para compartir y encontrar nueva información. El docente no es el principal soporte de aprendizaje, guiamos al alumnado para aprender de manera autónoma.
- Interdisciplinar ya que de nada sirve que el alumnado aprenda la materia como cajones estancos que no se relacionan entre las diversas materias.
- Habilitadora para dotar al estudiante de habilidades personales más que de conocimientos, aunque estos también son necesarios.

### 13.1 ORGANIZACIÓN EN EL AULA

- La disposición del aula tiene que favorecer varios factores como:
  - La experimentación: No hay posibilidad de un aprendizaje significativo sin la experimentación de su propio aprendizaje.
  - La colaboración: es importante que aprendan de sus iguales por lo que la disposición del aula no será rígida.
  - Experimentaremos con distintas dinámicas de grupos que requieren diversos agrupamientos como:
    - 1-2-4, folio giratorio, simposio, lápices al centro, parada de tres minutos, mesa redonda, Phillips 6/6, seminario...
    - Se elabora un planning temporal siempre que se necesite cambiar la disposición de la clase para el desarrollo de las actividades. Con ello se consigue un ambiente cambiante para romper la monotonía.

## 14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- La heterogeneidad en los grupos es cada vez mayor debido a múltiples factores:
  - Las distintas capacidades individuales, que van desde las necesidades educativas especiales hasta las altas capacidades.
  - Las derivadas de su historia personal y escolar.
  - La pluralidad de intereses y motivaciones.
  - El nivel social y cultural de las familias.
  - La inmigración.
  - La multiculturalidad.

### 14.1 MÉTODOS Y TÉCNICAS

- La atención a la diversidad son actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales lingüísticas y de salud. Se busca equidad, igualdad de oportunidades, inclusión, integración, con una flexibilización de medidas donde toda la comunidad educativa debe participar.
- Cada situación de aprendizaje que se aborde en esta programación tendrá asociada su adaptación para el alumnado presente en mi grupo. Se ha evitado definir procesos únicos de aprendizaje o modelos rígidos



de desarrollo de los contenidos y, por tanto, se ha puesto sumo cuidado en flexibilizar el estudio, desarrollo y aplicación de los mismos, para garantizar la adquisición de las capacidades del alumnado con características diversas y diferentes ritmos de aprendizaje. Esto se lleva a cabo mediante la intervención directa del profesor.

- El grado de profundización en el desarrollo de los objetivos a alcanzar, los procesos a seguir para solucionar las propuestas de trabajo y las actividades y la riqueza de contenidos instrumentales, son decisiones que el profesor va adoptando en cada grupo y en cada caso concreto.
- Las propuestas de trabajo que constituyen las situaciones de aprendizaje contienen actividades introductorias, de desarrollo, complementarias y de refuerzo, pueden variar para adaptarse mejor a las características de determinado alumnado. Para ello se prevén actividades alternativas que podrían ser realizadas simultáneamente por aquellos estudiantes que así lo requieran o, si se considerara necesario, por todo el grupo.
- Lo mismo sucede con las actividades y ejercicios, que tendrán distintos grados de dificultad y cuantía, para que el profesor pueda decidir en cada caso cuáles aplicar a cada grupo.
- El equipo docente, basándose en las dificultades detectadas a lo largo del curso y asesorado por el Departamento de Orientación propondrá, cuando sea pertinente, las medidas de atención a la diversidad más adecuadas.

## 14.2 DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un modelo que, fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia, combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica. Partiendo del concepto de diseño universal, se organiza en torno a tres grupos de redes neuronales –afectivas, de reconocimiento y estratégicas– y propone tres principios vinculados a ellas: proporcionar múltiples formas de implicación, múltiples formas de representación de la información y múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje. El DUA busca proporcionar a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender y facilita a los docentes un marco para enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo, reducir las posibles barreras y proporcionar oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes. Este modelo teórico-práctico contribuye a lograr el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS4) de la Agenda 2030: “Garantizar una educación inclusiva y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos”.

## 14.3 PLANES DE RECUPERACIÓN Y DE REFUERZO

- Alumnado Repetidor

Al no disponer nuestro departamento de ningún tipo de agrupamiento especial que no sea el de grupo de referencia, el alumnado repetidor está obligado a seguir el curso en las mismas condiciones generales que los demás estudiantes, aplicándosele un plan específico personalizado que contemple combinadamente diversas medidas de atención a la diversidad. Estas medidas personalizadas pueden incorporar nuevos materiales, actividades y métodos específicos:

- Si el estudiante repetidor hubiera aprobado la materia el curso anterior, este plan específico personalizado tendrá como objetivos principales el asentamiento y la profundización de los conocimientos obtenidos anteriormente.
- Si no hubiera aprobado el curso anterior, el plan específico personalizado tendrá como objetivo



principal superar las dificultades que motivaron la repetición del curso.

- Tanto a principio de curso como a lo largo del mismo, el profesor recabará información sobre las tareas en las que el estudiante tuvo mayor grado de dificultad y qué ejercicios no realizó o no entregó. A lo largo del curso se insistirá en dichos contenidos, tratando de ayudarlo o apoyarlo para remontar dichas dificultades o carencias.
- El alumnado repetidor tendrá nuevas tareas en el caso de que realice ejercicios que parecidos a aquellos que ya trabajó en el curso anterior.
- En el caso de que el repetidor no hubiera cursado la asignatura el curso anterior seguirá el ritmo normal de la clase.

- Alumnado Con Materia Pendiente

Para el alumnado que promocione sin haber superado la materia de EPVA, el departamento ha elaborado los correspondientes tipos de programa de refuerzo destinados a recuperar los aprendizajes no adquiridos. El programa se organizará, para cada estudiante, teniendo en cuenta las dificultades de aprendizaje que motivaron la no superación de la materia en relación con los criterios de evaluación de la programación. Será responsable de evaluar a este alumnado el jefe de departamento que le facilitará un código de *Google Classroom* con las tareas que debe entregar a lo largo del curso con una fecha tope.

## 15. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DEL ALUMNADO

### 15.1 MEDIOS Y RECURSOS ANALÓGICOS Y DIGITALES

- Aula de dibujo con mesas grandes, armarios para guardar útiles de dibujos, caballetes, cuerpos geométricos, pileta, grifo y todos los elementos necesarios para la realización de dibujo artístico y técnico.
- Recursos TIC como proyectores, pizarras digitales, ordenadores portátiles con conexión a internet, plataforma educativa para la gestión del aprendizaje (*Google Classroom*), Presentaciones (*Power Point, Prezi, Canva, Powtoon, Google presentaciones...*), canales educativos de *YouTube*, blogs, wikis, bitácoras, portfolios y software libre (*Gimp, SketchUp, CAD, Inkscape...*), así como el uso del aula TIC.
- Material fungible e impreso: fotocopias, bloc de dibujo, revistas, apuntes, láminas, trabajos de alumnado de cursos anteriores que sirvan de referencia, biblioteca del aula y del centro para la consulta de libros.
- Se intentará usar material reciclado siempre que se pueda.
- Material existente en museos, exposiciones, monumentos tanto físicos como virtuales en 3D, cámaras panorámicas y realidad aumentada.

### 15.2 PLAN DE LECTURA

- En la asignatura se sugieren los siguientes libros por el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:
  - *La joven de la perla*. Tracy Chevalier. Punto de lectura, 2006. Tracy imagina las circunstancias bajo las que el cuadro fue pintado.
  - *El discípulo de Rembrandt*, Alexandra Guggenheim. Ed. Debolsillo, 2007. Refleja la vida cotidiana del Ámsterdam del siglo XVII y los últimos años de uno de los grandes genios de la pintura.

- *El misterio Velázquez*. Eliacer Cansino. Ed. Bruño, 1998. (+12). Las confesiones de Nicolás Pertusato, personaje que aparece en Las Meninas.
- *La mirada de la Gioconda*. Cristo Hernández. Ed. Afortunadas, 2002. (+12). Biografía novelada de Leonardo.
- *¿Qué estás mirando?: 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Will Gompertz. Editorial Taurus. ¿Qué es el arte moderno? ¿Por qué se ama o se odia?
- *El cuadro más bonito del mundo. Libros para soñar*. Miquel Obiols. Ed. Kalandraka, 2001. (+9). Trata la obra de Joan Miró.
- *Historia de los grandes cuadros*. Charlye Ayres. Ed. Siruela, 2004. Busca transmitir el proceso y la motivación de cada artista a la hora de crear su obra.
- *Un detective en el museo*. Anna Nilsen. Ed. Blume, 2001. (+9)
- *Planilandia: una novela de muchas dimensiones*. Edwin A. Abbott. Ed. Edaf, 2019.
- *La cena secreta*. Javier Sierra. Ed. Debolsillo, 2011.
- *Cómo reconocer estilos*. Ed. Parramón, 2007. Toda la información sobre la técnica y práctica de la pintura

Al alumnado se les recomendará leer en clase y en casa algunos textos cortos relativos a temas de interés artístico. Las temáticas se centrarán en biografías de autores, acontecimientos artísticos relevantes, movimientos pictóricos o técnicas artísticas.

## 16. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES RELACIONADAS CON EL CURRÍCULO

Estas actividades son especialmente importantes para el diseño de las situaciones de aprendizaje, pues permiten una fuerte vinculación con el entorno inmediato y, por tanto, una contextualización del aprendizaje.

Entre las actividades que se plantean que podrán realizarse para este curso en el caso de que salga alguna actividad interesante, que valore positivamente el departamento, se establecen:

- Visitas a museos, monumentos y otras actividades culturales como exposiciones, ferias, galerías tanto físicas como virtuales.
- Festivales de cine.
- Participación en concursos, revistas...

## 17. ACTIVIDADES PARA QUE EL ALUMNADO LEA, ESCRIBA Y SE EXPRESARSE ORALMENTE

Para cumplir con la Instrucción del 21 de junio de 2023 “los centros, al organizar su práctica docente en el aula, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia.”

Por ello cada grupo debe leer media hora en horas alternas que irán cambiando de la primera a la sexta hora según la semana. En el aula, habrá un cuadrante con el horario, y donde un alumno/a encargado/a anotará la lectura realizada cada día. Para estas lecturas se propondrá, por parte de cada docente, cualquiera de los libros que aparecen en el apartado 15.2 del plan de lectura u otros que se consideren oportunos.

## 18. INDICADORES DE LOGRO DE EVALUACIÓN DOCENTE

En el apartado noveno de la Instrucción conjunta 1/2022 se establece que el profesorado debe evaluar su propia práctica docente. A continuación, se desarrollan algunos de los indicadores de logro de la evaluación docente por parte del:

- Docente: sobre su planificación, sobre el trabajo en el aula y sobre su comunicación con las familias.
- Alumnado: sobre su propio aprendizaje, sobre el ambiente en el aula, sobre el desarrollo y la evaluación de las situaciones de aprendizaje.

También se ofrece una tabla para que formulen propuestas de mejora.

EJEMPLOS DE INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL DOCENTE DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
INDICADORES	VALORACIÓN			PROPUESTAS DE MEJORA
	B	R	M	
<b>SOBRE LA PLANIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	
He elaborado la situación teniendo como referencia el <b>contexto</b> .				
He elaborado la situación teniendo comoreferencia las <b>características del grupo</b> .				
El <b>producto final</b> es interesante y motivador para el alumnado.				
La <b>secuenciación</b> didáctica es adecuada.				
He planificado distintos tipos de <b>actividades</b> .				
Las actividades están <b>contextualizadas</b> .				
Los <b>principios</b> DUA y las <b>pautas</b> DUA están correctamente expuestos.				
Los <b>instrumentos</b> de evaluación planificados son variados y están ajustados a CE.				
Los <b>CE</b> están analizados en distintos indicadores de logro.				
He planificado la <b>evaluación de la práctica docente</b> señalando distintos indicadores e instrumentos.				
<b>SOBRE EL TRABAJO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EL AULA</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	
Nivel de <b>participación</b> del alumnado en el desarrollo de las tareas.				
Nivel de <b>trabajo</b> del alumnado en el aula.				
<b>Convivencia</b> del grupo en el aula.				
<b>Gestión de la convivencia</b> en el aula.				
Organización de los <b>agrupamientos</b> .				
Nivel de <b>atención</b> del alumnado en clase.				
Organización del <b>espacio</b> .				
<b>SOBRE LA COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	
Comunico regularmente a las <b>familias</b> sobre el desarrollo del proceso de aprendizaje.				
He recibido <b>retroalimentación</b> de las familias.				

EJEMPLOS DE INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
INDICADORES	VALORACIÓN			PROPUESTAS DE MEJORA
	B	R	M	
<b>SOBRE SU PROPIO APRENDIZAJE:</b>	B	R	M	
Mi nivel de <b>esfuerzo</b> en esta asignatura.				
Mi grado de <b>atención</b> en clase.				
Mi nivel de <b>estudio y trabajo</b> fuera del aula.				
Conozco mis <b>dificultades</b> en esta asignatura.				
Conozco mis <b>fortalezas</b> en esta asignatura.				
<b>SOBRE EL AMBIENTE DEL AULA:</b>	B	R	M	
Nivel de <b>convivencia</b> en el aula.				
Ambiente de <b>trabajo</b> en el aula.				
<b>Relación</b> del grupo con el profesor/a				
<b>DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b>	B	R	M	
Cómo me he sentido en clase.				
He tenido algún problema con algún compañero/a.				
Me he sentido atendido por mi profesor/a.				
Mi profesor/a me ha solucionado mis dudas.				
Me he sentido motivado/a.				
El grado de dificultad de la asignatura.				
El grado de interés de la asignatura.				
<b>SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:</b>	B	R	M	
Comprendo la evaluación criterial				
Comprendo la información que recibo sobre mi evaluación				
Estoy de acuerdo con mi calificación.				
Soy consciente de mis dificultades.				
Soy consciente de mis fortalezas.				
Sé cómo mejorar mi rendimiento.				
<b>PROPUESTAS DE MEJORA</b>				
Propuestas para mejorar el ambiente de clase.				
Propuestas para hacer las clases más interesantes.				
Propuestas para mejorar las calificaciones.				
Propuesta de actividades extraescolares o complementarias.				



## 19. ACTIVIDADES DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Las actividades deben:
  - Facilitar y afianzar el aprendizaje.
  - Ser muy variadas en esta asignatura. Se pueden realizar ejercicios, actividades, tareas, dibujos, pinturas, esculturas, fotografías, vídeos, investigaciones...
  - Estar planificadas por el profesorado y realizadas por el alumnado.
  - Ser el mejor instrumento para que el docente compruebe el aprendizaje en nuestra materia.
  - Constituir la base de la evaluación.
  - Estar sujetas a revisión o reelaboración.
  - Suponer el menor coste posible al alumnado y favorecer el reciclaje.

### 19.1 TIPOLOGÍAS

Se pueden realizar distintos tipos de actividades para obtener distintos tipos de conocimientos:

- Ejercicios: Es una acción descontextualizada y no referida a la vida real, el alumnado los realiza de forma mecánica para el manejo de un determinado conocimiento. Tienen una única solución.
- Actividades: Requieren aplicar un proceso mental sencillo para su resolución. Están orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o utilizar algún conocimiento de manera diferente. Admiten varias soluciones o formas de hacerlas.
- Tareas: Exigen necesariamente una puesta en práctica de las competencias dentro de una práctica social. Están orientadas a la resolución de una situación-problema.
- Otras posibles tipologías de actividades a realizar son las siguientes:
  - Iniciales y de conocimientos previos.
  - De presentación y Motivación: ilustraciones, señalizaciones, organizadores gráficos, actividades grupales
  - De desarrollo de contenidos e investigación guiada: experiencias directas, experiencias simuladas, preguntas intercaladas, actividades grupales.
  - De acabado:
    - Hojas de proceso o entregas finales.
    - Realización de conclusiones y presentación a los compañeros de clase.
    - Cuadernos de actividades a nivel individual o grupal.
    - Proyectos: Se desarrollará un proyecto por cada bloque de contenidos.
    - Lectura y comprensión: preguntaremos a los estudiantes por la idea principal del texto o secundaria, que nos hagan un resumen de lo leído y otras preguntas de esa índole.
    - Actividades grupales: 1-2-4, simposio y mesa redonda.
  - De investigación interdisciplinar o histórica.
  - Actividades para la atención a la diversidad del alumnado