

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

BC_2º BACHILLERATO DE ARTES - DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II - 2º Bachillerato de Artes

I.E.S. Batalla de Clavijo (26003441) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 11-09-2025

Finalización aproximada: 11-05-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Gustavo Burgos Navajas

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Gustavo Burgos Navajas
- Ana Isabel Gómez Rodríguez

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se tendrán en cuenta las sugerencias del equipo de orientación, facilitando con la variedad de propuestas y la flexibilidad en los procedimientos de evaluación el que todo el alumnado pueda alcanzar las competencias específicas deseables. Al ser una materia que se propone para dos cursos es inevitable que al haber alguna alumna que no la cursó en primero haya bastantes diferencias al inicio. Se procurará que los grupos de trabajo propicien el intercambio y el aprendizaje. Utilizaremos diversos materiales, textos, recursos y procedimientos de evaluación.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Al ser una materia de segundo de Bachillerato no puede darse el tenerla pendiente. Solo cabe repetirla.

A los alumnos pendientes de primero y que cursaron la materia de DTAAPD I se les harán llegar los ejercicios que se consideren imprescindibles para la recuperación. Tendrán que entregarlos debidamente realizados antes de las evaluaciones. Para quienes no cursaron la materia DTAAPD I el año anterior y han cambiado de modalidad se les solicitarán explícitamente, en cada evaluación, algunas tareas y propuestas de trabajo que son similares a las del curso anterior, aunque progresivamente más complejas en segundo y permiten asumir los saberes básicos necesarios en cuanto a trazados, representación espacial y normalización.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

| Nombre | ISBN |
|--------|------|
|--------|------|

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

| Nombre | Inicio | Fin |
|--------|--------|-----|
|--------|--------|-----|

OBSERVACIONES GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

PROBIDAD ACADÉMICA

Se establecen las siguientes pautas para los casos en que los alumnos actúen en contra de las buenas prácticas en el proceso de aprendizaje de la materia.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La no asistencia a clase en un 20 % o más de las horas de la materia supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua. Para poder optar al aprobado, el alumno deberá entregar los trabajos requeridos por el profesor y realizar una prueba objetiva al final del curso, en las fechas que se determinen.

TRABAJOS

Las entregas de actividades o trabajos tendrán un plazo y lugar establecidos, y el incumplimiento de estos conllevará una disminución de un 20% de la calificación. En ningún caso se tomarán en cuenta pasada la fecha límite de final de cada evaluación.

La entrega de un ejercicio-proyecto plagiado o de un trabajo de un compañero presentado como propio por parte de un alumno implicará una calificación de 0

PRUEBAS OBJETIVAS

Llegar tarde a un examen programado supondrá la imposibilidad de realizarlo.

Copiar o realizar acciones deshonestas o tramposas durante este tipo de pruebas supondrá una calificación de 0.

Para poder optar a una calificación positiva en la prueba extraordinaria será obligatorio aportar aquellos trabajos y ejercicios que se propongan durante las clases de repaso.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Si el profesor no indica explícitamente que se puede usar la inteligencia artificial (IA) en los ejercicios propuestos, no se podrá emplear esta herramienta para su realización. El incumplimiento de esta norma se considerará una falta contra las buenas prácticas académicas y el trabajo se calificará como no realizado.

En los casos en que sí esté permitido el uso de la IA por parte del profesor, el alumno deberá indicar por escrito el grado de utilización de esta herramienta.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

| |
|--|
| Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es: |
|--|

| Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es: | |
|---|--------|
| Observación sistemática: | 3,87% |
| Pruebas de ejecución: | 11,26% |
| Presentación de un producto: | 44,64% |
| Revisión del cuaderno o producto: | 33,25% |
| Trabajo monográfico o de investigación: | 6,98% |

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II de 2º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

| Comienzo aprox. | Nombre de la unidad de programación (UP) | Periodos |
|-----------------|--|----------|
| 11-09-2025 | 1.- Elementos urbanos y de jardinería | 40 |
| 25-11-2025 | 2.- Mobiliario | 40 |
| 21-02-2026 | 3.- escaparatismo y escenografía | 40 |

1.- ELEMENTOS URBANOS Y DE JARDINERÍA (40 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ELEMENTOS URBANOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se presentan imágenes de elementos presentes en entornos urbanos que requieran una reflexión sobre la geometría subyacente. Pavimentos modulares, bancos, lucernarios de estación de tren, pavellones temporales, marquesinas de autobús...Se solicita del alumnado diferentes tipos de dibujos o maquetas que los simplifiquen, los representen, los interpreten.

Saberes básicos

A. Geometría, arte y entorno.

- Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Bocetos, dibujos técnicos, modelos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.
- 2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.
- 3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.
- 4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 6 actividades:

Prisma-antiprisma

Reconoce y dibuja la geometría implícita en los lucernarios poliédricos de la estación. Primero con fotografías del parque y posteriormente con la documentación técnica necesaria. Simplificándolos de 9 a 5 lados se realizará una maqueta.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|------------------|---|
| Presentación de un producto | Dibujos- maqueta | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

Planos-plegues

Representar, formalmente, una parada de autobús en Krumbach de la que se tienen fotografías y la capilla de Valleacerón de forma simplificada. Vistas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|--|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) |

Espacio público

Con la ficha técnica y documentación gráfica de un banco de hormigón (en el mercado, 108- Batlle y Roig) elaborar en grupo un proyecto de espacio público en las inmediaciones del instituto.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|---------------|---|
| Observación sistemática | Participación | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |
| Presentación de un producto | Planos | 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

Banco 1

Tomar fotografías de un concreto banco de la calle (*Banco urbano 5 vigas*) y, al contrario de la actividad anterior, crear la documentación gráfica que pudiera ser utilizada por la empresa que lo fabrica.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|------|--------|----------------------------|
|------|--------|----------------------------|

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|--|---------------|--|
| Trabajo monográfico o de investigación | Ficha técnica | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) |

Banco 2

A partir de la documentación técnica de Escofet de bancos modulares que pueden configurar curvas imaginar una rehabilitación del jardín clásico del parque junto al instituto.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|-----------------|---|
| Presentación de un producto | Procedimiento 1 | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

ELEMENTOS DE JARDINERÍA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A partir de imágenes de laberintos, bancos, jardineras urbanas... dibujarlos con intenciones diferentes, analizando la geometría implícita a los trazados y volúmenes.

Saberes básicos

A. Geometría, arte y entorno.

- Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Bocetos, dibujos técnicos, modelos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios

del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 6 actividades:

Jardineras

De varias soluciones en el mercado en las que la forma exterior se obtiene sobre todo truncando o maclando poliedros regulares sencillos dibujar secciones, desarrollos y perspectivas. Propuesta de una jardinera de hormigón.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|----------|--|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) |
| Presentación de un producto | Proyecto | 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

Laberinto

Una vez identificadas algunas estrategias para generar laberintos en jardines o espacios lúdicos los alumnos propondrán uno propio verosímil, usando circunferencias, representándolo en perspectiva.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|---|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

FUENTES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con los ejemplos de la fuente del escultor Daniel, en Avenida de la paz, que puede visitarse y la de Valdencín de Cáceres, de la que se tiene información fotográfica se realizarán los planos y se dibujarán bocetos y perspectivas. Utilizando la perspectiva cónica dibujar para comparar dos clásicos de la archit. dos fuentes: la Fuente de los Amantes, de Barragán, y el monumento en Milán, de Aldo Rossi a S. Pertini, de las que se tienen planos. Idoneidad del punto de vista, el sistema empleado....

Saberes básicos

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujos. Fundamentalmente perspectivas cónicas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

Fuentes

Obtener y compartir información gráfica suficiente, redibujar los planos y realizar las oportunas perspectivas de concretos ejemplos de fuentes, urbanas o monumentales, eligiendo el punto de vista más acertado.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|---------|--|
| Presentación de un producto | Dibujos | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) |

2.- MOBILIARIO (40 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DISEÑOS DE REPETICIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Patrones geométricos, módulos, teselados, azulejos...Valoraremos la capacidad de generación de formas en el plano que pautan los pavimentos o los muros. Los alumnos los podrán reconocer y apreciar en múltiples ejemplos históricos y contemporáneos de la arquitectura y el diseño y deberán dibujarlos en distintos sistemas de perspectiva. Representaremos elementos modulares de amueblamiento.

Saberes básicos

A. Geometría, arte y entorno.

- Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.
- Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.
- Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.
- 2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.
- 3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.
- 4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 8 actividades:

Alfombra-sillón

Representar técnicamente en perspectiva cónica una alfombra con motivos geométricos de la que se conocen medidas y situar sobre ella alguna pieza conocida de mobiliario. Será importante la elección de distancia, punto de vista, ángulos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------------------------------|--|
| Revisión del cuaderno o producto | Perspectiva cónica. Pruebas. | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) |

Estantería-biombo

Los alumnos deberán obtener medidas y detalles tanto de una estantería modular como de un biombo para representarlos simulando un interior

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|--|--------------|---|
| Trabajo monográfico o de investigación | Perspectivas | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) |

Azulejos.

Definido un módulo y su sistema de repetición se deberá dibujar colocado en un mostrador o en el ángulo que forman las paredes de un interior representado en perspectiva cónica.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------|-------------|---|
| Pruebas de ejecución | Perspectiva | 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (1) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) |

Mamparas, celosías

Diseño de paramentos perforados, para interior o exterior, con patrones de repetición.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|------|--------|----------------------------|
|------|--------|----------------------------|

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|-------------|---|
| Presentación de un producto | Perspectiva | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (1) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

MOBILIARIO AUXILIAR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

De entre las innumerables propuestas de mesas, asientos, atriles, percheros...seleccionaremos algunos de diferentes materiales, y sistemas de producción, privilegiando aquellos cuya forma pueda ser explicada sencillamente en términos de geometría. Las patas de una mesa pueden tener la forma de las aristas de medio dodecaedro y su tablero puede ser una circunferencia, por ejemplo. Algunas mesillas se obtienen plegando chapa metálica, otras con impresión 3D. En todos los casos, y haciendo uso de las informaciones del fabricante, se deberá llegar a una representación objetiva de los mismos.

Saberes básicos

A. Geometría, arte y entorno.

- Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Bocetos, dibujos técnicos, modelos.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y

representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

5.- Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 7 actividades:

Sólidos de plástico reciclado.

Tanto con encofrados de hormigón como con plástico reciclado se producen asientos o mesas auxiliares cuyas fichas técnicas comerciales permiten entenderlos suficientemente como para redibujar y acotar según normas. Suelen ser sólidos platónicos o alteraciones de éstos que permiten composiciones modulares. Asientos de Rodrigo Alonso, mesa de café Annie Table: De uno de ellos se deberá llegar al desarrollo de la pieza, concebida como poliedro.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|-----------------|---|
| Revisión del cuaderno o producto | Vistas acotadas | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |
| Revisión del cuaderno o producto | Desarrollo | |

Mesas: estructuras y tableros

Se presentan para su dibujo en perspectiva muchas y variadas mesas auxiliares cuya base o tablero presente curvas, circunferencias o no, de las cuales se tiene alguna información gráfica. En todos los casos se deberá poder explicar su forma con sus vistas acotadas y en perspectiva.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|--|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

Rincón de lectura

Se proyectará un conjunto de elementos en un espacio interior que pueda globalmente considerarse como un rincón para leer. Se aportarán planos y las perspectivas que se consideren más adecuadas para explicarlo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|-------------------|--|
| Presentación de un producto | Rincón de lectura | 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

3.- ESCAPARATISMO Y ESCENOGRAFÍA (40 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ESCAPARATES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Los pequeños elementos que se utilizan en los escaparates para la exhibición de los objetos son, también, objetos de diseño. En ocasiones se trata casi de esculturas. Utilizaremos catálogos de estos elementos para presentarlos con sus vistas acotadas y las secciones o cortes que sean necesarios para su comprensión. Alteraremos el tamaño para suponerlos elementos escenográficos y representarlos como tales. Se representarán en perspectiva isométrica y caballera con sombras.

A. Geometría, arte y entorno.

- Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.
- Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones.
- Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.

- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Bocetos, vistas acotadas, perspectivas con sombras.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 6 actividades:

Expositores. Acotar.

De las composiciones propuestas, cuya función es inicialmente la de ser expositores para escaparates, al desconocer la escala o el material podría pensarse que se trata de esculturas, o de podiums u otro tipo de elementos escenográficos. Acotar según normas, sin unidades ni cifras las vistas necesarias. En perspectiva isométrica y caballera se introducirán sombras.

De igual manera se generará un expositor, peana o estantería a partir de la obra pictórica de Piet Mondrian o Teo van Doesburg.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|---|
| Pruebas de ejecución | Vistas | 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |
| Revisión del cuaderno o producto | Sombras | 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (1) |

Cónicas

Diseñar un logotipo y un estampado que identifiquen la marca de los objetos que se expondrían en un escaparate. Requisito imprescindible: usar curvas cónicas como elemento fundamental de la forma.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|--|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (1) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) |

ESCENARIOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se plantea un trabajo que se puede realizar en grupo. Se trata de representar un espacio versátil, cuyas funciones no están excesivamente predeterminadas y por lo tanto será trabajo del equipo concretar los usos y los elementos que lo definen, los materiales, los tamaños, los elementos auxiliares y móviles. Se procurará alcanzar una escala de representación que lo haga verosímil como proyecto, concretando al menos dos usos del mismo.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Proyecto de espacio- plató

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Punto de vista

Modificar el punto de vista que se utilizó en las imágenes que se presentan, ilustraciones, fotografías, viñetas: perspectiva cenital - perspectiva cónica frontal- perspectiva cónica oblicua.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|---------|---|
| Revisión del cuaderno o producto | Dibujos | 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) |

Proyecto espacio interior

Proyectar un espacio versátil, incorporando todos aquellos elementos que se requieran para ser sucesivamente un espacio expositivo, un lugar para celebrar un desfile, un plató de TV. Determinar y representar con detalle las piezas y los lugares que ocuparían.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|-----------|--|
| Presentación de un producto | Proyecto. | 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (1) 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (1) 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (1) |

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.

| Competencias específicas | Peso |
|---|------|
| Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II | |
| 1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios. | 1 |
| 2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones. | 1 |
| 3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios. | 1 |
| 4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño. | 1 |
| 5.- Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. | 1 |

La calificación de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

| Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados | Peso |
|--|------|
| 1.- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios. | |
| 1.1.- Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado. | 1 |
| 2.- Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones. | |
| 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. | 1 |
| 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. | 1 |
| 3.- Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios. | |
| 3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. | 1 |
| 3.2.- Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. | 1 |
| 4.- Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño. | |
| 4.1.- Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. | 1 |
| 5.- Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. | |
| 5.1.- Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte. | 1 |

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 5 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE5 =

$$\frac{CEV5.1 \times 1}{1}$$

1

En la anterior fórmula, CEV5.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 5.1, en general, CEV5.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".