

**DIBUJO TÉCNICO APLICADO I**  
**1º BACHILLERATO**

**SABERES BÁSICOS**

La materia se organiza en los siguientes bloques de saberes:

**A. Geometría, arte y entorno.**

Este bloque trata de analizar la presencia de la geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente, y aborda el estudio de las principales construcciones y transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos.

**B. Sistemas de representación del espacio aplicado.**

Se pretende que el alumnado adquiera los saberes básicos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial o comunicar el resultado final de un producto o espacio que ha diseñado.

**C. Normalización y diseño de proyectos.**

Se pretende dotar al alumnado de los saberes necesarios para que la información representada sea interpretada de forma inequívoca por cualquier persona que posea el conocimiento de los códigos y normas UNE e ISO, con el fin de elaborar, de forma individual o en grupo, proyectos de diseño sencillos.

**D. Herramientas digitales para el diseño.**

Se pretende que el alumnado sea capaz de utilizar 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.

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | CRITERIOS DE EVALUACIÓN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| CE.DTAGD.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. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.                                                                                                                                                                                                           | 10% |
| CE.DTAGD.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. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.<br><br>2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo. | 30% |
| CE.DTAGD.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                                                                                                    | 3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.<br><br>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.                                                                                                                                                                          | 30% |

|                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| diseño de objetos y espacios.                                                                                                                                                                                                                                            | <p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p> |     |
| CE.DTAGD.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. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.                                                                                                                                                                  | 10% |
| CE.DTAGD.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. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.                                                                                                                                                                                                    | 10% |

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

##### Procedimientos:

- **Observación directa:** Se observa al alumno/a y su interacción con el entorno y compañeros de manera directa, de forma que podamos constatar que su seguimiento de las actividades es correcto y trabaja en el aula en los ejercicios propuestos.
- **Solicitud de láminas de dibujo técnico.**
- **Análisis de documentos y pruebas:** Revisión de los apuntes que el alumno/a toma durante la clase o investigaciones propuestas.

##### Instrumentos:

- **Lista de cotejo y verificación:** se utilizará para verificar la realización de los ejercicios y trabajos planteados en el aula así como los ejercicios complementarios a desarrollar de forma individual en el estudio personal (refuerzo o ampliación).
- **Rúbricas de evaluación de láminas y trabajos.**
- **Pruebas objetivas escritas:** Se realizarán al menos dos pruebas objetivas a lo largo de cada trimestre en la que se recogerán datos del nivel de logro de los criterios de evaluación.
- **Portfolio físico/digital individual:** En este portafolio se recogerán los trabajos prácticos individuales sobre los contenidos, destrezas y actitudes de la materia. Este se realizará en clase a propuesta del profesor y se entregará en el plazo y forma estipulado. En este portafolio también se reflejarán ejercicios con planteamientos similares a los enunciados de la PAU.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Al finalizar cada evaluación se proporcionará al alumnado una calificación numérica, que será una indicación del progreso del alumnado en la adquisición de las competencias específicas de la materia.

Para ello, en cada Unidad Didáctica se evaluará el desempeño del alumnado a través de los instrumentos de evaluación, que irán asociados a los criterios de evaluación de las competencias específicas. Para obtener la calificación de cada uno de los criterios de evaluación, se emplea la media aritmética de todos los instrumentos de evaluación relacionados con dicho criterio.

A partir de la **calificación de cada criterio**, podremos establecer una calificación que refleje el grado de consecución de las competencias específicas de la materia. Para ello se considera que todos los criterios de evaluación asociados a una competencia específica tienen el mismo peso o valor, debido a que todos contribuyen en igual medida a la adquisición de dicha competencia.

Por tanto, a partir de la media aritmética de todos los criterios de evaluación asociados a una competencia obtendremos la calificación numérica de dicha competencia específica.

La **calificación de la materia** al finalizar cada evaluación se obtendrá mediante la media ponderada de las calificaciones obtenidas para cada competencia específica de la materia, de acuerdo con el porcentaje asociado a cada una de ellas.

Como no se evalúan todos los criterios de evaluación en todas las evaluaciones, para el cálculo de la calificación en cada una de las evaluaciones se utilizarán aquellos que se han trabajado en dicha evaluación.

Para el cálculo de la calificación final, se tendrán en cuenta todos los instrumentos de evaluación relacionados con cada criterio de evaluación realizados durante todo el curso.

Se considerará **superada la materia** cuando la calificación final sea igual o superior a 5 puntos, siempre que la calificación de cada competencia específica sea igual o superior a 4 puntos. En el caso de que un alumno obtenga una calificación en una de las competencias inferior a 4 puntos, el docente valorará la evolución del alumno en la adquisición de esa competencia a lo largo del curso y el grado de desempeño global del resto de competencias específicas de la materia a partir de las evidencias recogidas durante el curso para determinar si el alumno supera o no la materia.

### PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Cuando un alumno obtenga una calificación negativa en una evaluación, se planteará realizar de nuevo las actividades o ejercicios que no haya superado o no haya entregado, así como la realización de una prueba teórico-práctica sobre los contenidos de la materia.

En el caso de obtener una calificación negativa a final de curso, deberá realizar una **prueba final de la materia**, en la que se evaluará la adquisición de las competencias de la materia.

En caso de no superar la materia en la evaluación ordinaria, el alumnado dispondrá de una evaluación extraordinaria que será realizada en las primeras semanas del mes de junio. En esta evaluación extraordinaria el alumnado deberá realizar una prueba extraordinaria, de características similares a las de la prueba final de la materia. Además, en caso de no haber entregado alguno de los ejercicios de la materia, el alumnado deberá entregarlo antes de la realización de dicha prueba.

### CRITERIOS DE PROMOCIÓN

La observación sistemática del alumnado y la valoración de sus ejercicios de clase y pruebas escritas permitirá al docente definir si el alumnado ha alcanzado el 50% de cada criterio de evaluación. La no entrega de las producciones significará no alcanzar los criterios de evaluación.