

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN. DIBUJO TÉCNICO 4º ESO**  
**IES “BAHÍA DE ALMERÍA”**  
**CURSO 2023-2024**

<b>Descripción de la asignatura</b>
<p>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, 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.</p> <p>Una materia con un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que implican al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.</p>

<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ASIGNATURA</b>
		<b>DIBUJO TÉCNICO</b> 4ºESO
EXÁMENES		1.1, 1.2,2.2,3.1,3.2,4.1,4.2,4.3,4.4,5.1,5.2,2.3 (80%)
LÁMINAS Y EJERCICIOS. OBSERVACIÓN DIRECTA.		2.1,2.3,3.3 (20%)

<b>Procedimientos e instrumentos de evaluación</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.</li> <li>2. Los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen.</li> <li>3. Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación estarán concretados en la programación didáctica y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto.</li> <li>4. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.</li> <li>5. Los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo.</li> <li>6. Los docentes evaluarán tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como su propia práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en la programación didáctica.</li> </ol>

<b>Saberes básicos</b>
<b>A. Fundamentos de la Geometría</b>
<p>DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.</p> <p>DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.</p> <p>DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.</p> <p>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.</p> <p>DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.</p>
<b>B. Geometría plana</b>
<p>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.</p> <p>DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.</p> <p>DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.</p> <p>DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.</p>
<b>C. Geometría descriptiva</b>
<p>DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.</p> <p>DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.</p> <p>DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.</p> <p>DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.</p> <p>DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.</p>
<b>D. Normalización y documentación gráfica de proyectos</b>
<p>DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.</p> <p>DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.</p> <p>DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.</p> <p>DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.</p> <p>DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.</p>
<b>E. Herramientas digitales para dibujo</b>
<p>DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas.</p> <p>DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.</p> <p>DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.</p>

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Saberes básicos</b>
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.	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.
	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.	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.	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.	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.

### **Situaciones de aprendizaje y orientaciones metodológicas**

1. Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado.
2. La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales mediante la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, al respeto a las diferencias individuales, a la inclusión y al trato no discriminatorio, e integrará referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.
3. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.