

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2º BACHILLERATO DE ARTES - DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II. (DISTANCIA) 25-26

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

I.E.S. Práxedes Mateo Sagasta (26001560) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 16-09-2025

Finalización aproximada: 22-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Emilio León Martínez

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Eduardo Valgañón Prado
- Emilio León Martínez

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La enseñanza de Bachillerato a distancia se caracteriza por su flexibilidad, permitiendo conciliar con la actividad profesional y circunstancias personales, por el trabajo autónomo del alumnado y por la acción tutorial necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Atendiendo a las diferencias entre el alumnado, se establecerán desde el comienzo del curso las medidas adecuadas en cada caso. Se proporcionará un mayor grado de asesoramiento y control al alumnado menos autónomo o con menor nivel de partida. A su vez, se promoverá un mayor grado de independencia entre el alumnado con mayor autonomía y/o conocimientos previos.

Observaremos una actitud positiva ante la diversidad en el aula y, atendiendo a los principios de Diseño Universal para el Aprendizaje, la tendremos en cuenta al poner en práctica esta Programación Didáctica, siguiendo las siguientes pautas:

- Uso de **materiales y recursos diversos**, atendiendo a los distintos estilos de aprendizaje: visual, auditivo, textual.
- Propuestas de **situaciones de aprendizaje y actividades variadas**, basadas en distintos estilos de aprendizaje, combinando actividades sencillas, de carácter experimental y motivador, con otras complejas, que requieran habilidades de orden superior como el análisis, la planificación y la creación.
- **Carácter abierto en el formato, técnica o modo de presentación** de las producciones, en aquellas actividades que lo permitan, para facilitar la participación y la motivación de todo el alumnado.
- **Estimulación del aprendizaje autónomo** y el autoconocimiento, ofreciendo al estudiante información clara sobre su evolución.
- **Flexibilización de la programación** en función de los resultados parciales en el marco de la evaluación continua del alumnado.

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

En este curso no hay alumnos con la asignatura pendiente.

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

Nombre	ISBN
Los apuntes, actividades y materiales de apoyo de la materia estarán disponibles on-line a través de la plataforma educativa.	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

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

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:	
Observación sistemática:	10,00%
Revisión del cuaderno o producto:	30,00%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	60,00%

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
15-09-2025	1.- Diseño modular, mosaicos y patrones	4
20-10-2025	2.- Diseño mediante tangencias y curvas cónicas	4
24-11-2025	3.- Perspectiva isométrica y caballera	4
12-01-2026	4.- Perspectiva cónica	4
16-02-2026	5.- Normalización y diseño de proyectos	4
16-03-2026	6.- Herramientas digitales para el diseño	4

1.- DISEÑO MODULAR, MOSAICOS Y PATRONES (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DISEÑO MODULAR, MOSAICOS Y PATRONES

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

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.

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.
- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.
- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en la geometría plana.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Diseño modular, mosaicos y patrones

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)
Revisión del cuaderno o producto	Ejercicios / proyectos	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. (3) 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (3) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (3)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	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. (6) 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (6) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (6)
Observación sistemática	Interacción	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)

2.- DISEÑO MEDIANTE TANGENCIAS Y CURVAS CÓNICAS (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DISEÑO MEDIANTE TANGENCIAS Y CURVAS CÓNICAS

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

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.

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.
- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.
- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en la geometría plana.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Diseño mediante tangencias y curvas cónicas

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)
Revisión del cuaderno o producto	Ejercicios / proyectos	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. (3) 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (3) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (3)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	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. (6) 2.1.- Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (6) 2.2.- Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas. (6)
Observación sistemática	Interacción	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.- PERSPECTIVA ISOMÉTRICA Y CABALLERA (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PERSPECTIVA ISOMÉTRICA Y CABALLERA

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

Saberes básicos

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.

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.
- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.
- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en los sistemas de representación espacial.

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

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) 3 actividades:

Perspectiva isométrica y caballera

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	Ejercicios / proyectos	3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (3) 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. (3)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (6) 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. (6)
Observación sistemática	Interacción	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.- PERSPECTIVA CÓNICA (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PERSPECTIVA CÓNICA

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

Saberes básicos

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.

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.
- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.
- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en los sistemas de representación espacial.

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

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

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)
Revisión del cuaderno o producto	Ejercicios / proyectos	3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (3) 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. (3)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	3.1.- Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (6) 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. (6)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Interacción	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)

5.- NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS

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

Saberes básicos

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.

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.
- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.
- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en la representación normalizada.

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

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Normalización y diseño de proyectos

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	Ejercicios / proyectos	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. (3)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	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. (6)
Observación sistemática	Interacción	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)

6.- HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO

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

Saberes básicos

D. Herramientas digitales para el diseño.

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

Metodología

- En las tutorías colectivas se presentarán los contenidos, que estarán disponibles para su descarga o visualización online en la plataforma educativa.

- En cada unidad se añaden enlaces a vídeos, textos y/o actividades voluntarias que contribuyan a una mejor asimilación de los contenidos.

- Los enunciados de las actividades obligatorias estarán disponibles en la plataforma educativa de la asignatura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Ejercicios, proyectos artísticos y/o proyectos de diseño basados en herramientas digitales.

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

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Herramientas digitales para el diseño

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	Ejercicios / proyectos	5.1.- Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte. (3)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Examen	5.1.- Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte. (6)
Observación sistemática	Interacción	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)

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 =

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

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".