4º ESO. DIBUJO TÉCNICO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS MÍNIMOS**
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.	DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta. DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas. DBT.4.A.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.
	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	DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz. DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz. DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico
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.	DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta. DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas. DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz. DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano. DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

	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	DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas. DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano. DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.
	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	DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico
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.	DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas. DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación. DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos. DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos. DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.
	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.	DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación. DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos. DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

		DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.
	3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva. DBT.4.A.5.	DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico
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.	DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta. DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz. DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad. DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.
	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.	DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad. DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.
	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.	DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad. DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores. DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización
	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.	DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
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.	DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

	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.	DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos. DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.
	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.	DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos. DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.