

Dibujo Técnico

Competencias específicas y criterios de evaluación: cuarto curso

Competencias específicas

Competencia específica 1: Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

Criterios de evaluación

- 1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- 1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.

Competencia específica 2: Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

Criterios de evaluación

- 2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.
- 2.2. Dibujar formas geométricas, poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.
- 2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.

Criterios de evaluación

- 3.1. Diferenciar las características de los sistemas de representación.
- 3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.

- 3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.

Competencia específica 4: Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.

Criterios de evaluación

- 4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.
- 4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.
- 4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.
- 4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario.

Competencia específica 5: Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.

Criterios de evaluación

- 5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.
- 5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.
- 5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital