

1	Unidad de Programación: Geometría y desarrollo tecnológico		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB1	La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados		2,78	
	2.DT2.CE1.CR1	Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	100	MEDIA PONDERADA

2	Unidad de Programación: Proporcionalidad y Potencia		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		30,56	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	45,45	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	

3	Unidad de Programación: Tangencias		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB3	Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		30,56	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	45,45	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	

4	Unidad de Programación: Homología y afinidad		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		30,56	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	27,27	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	

5	Unidad de Programación: Curvas cónicas		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B1.SB4	Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones		30,56	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	27,27	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	

6	Unidad de Programación: Métodos en diédrico		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	27,03	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA



Castilla-La Mancha
Consejería de Educación, Cultura y Deportes

Programación didáctica de Dibujo Técnico II
Curso: 2º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología (LOMLOE) - I

Consejería de Educación, Cultura y Deportes
13001984 - IES Pedro Álvarez Sotomayor

7	Unidad de Programación: Cuerpos geométricos en diédrico		1ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB1	Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	27,03	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA

8	Unidad de Programación: Sistema axonométrico de representación		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	29,73	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA

9	Unidad de Programación: Sistemas de planos acotados		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB3	Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	5,41	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA

10	Unidad de Programación: Perspectiva cónica		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	29,73	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA

11	Unidad de Programación: Normalización		2ª Evaluación	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		12,5	MEDIA PONDERADA
	2.DT2.CE4.CR1	Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	

12	Unidad de Programación: Diseño y desarrollo de productos. El proyecto		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B3.SB2	Diseño, ecología y sostenibilidad.		
	2.DT2.B3.SB3	Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		
	2.DT2.B3.SB4	Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano		51,39	
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10,81	MEDIA PONDERADA
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles		12,5	
	2.DT2.CE4.CR1	Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	100	MEDIA PONDERADA

13	Unidad de Programación: Sistemas C.A.D.		Ordinaria	
	Saberes básicos:			
	2.DT2.B4.SB1	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.		
Comp. Espec.	C. Espec / Criterios evaluación		%	Cálculo valor CR
2.DT2.CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		2,78	
	2.DT2.CE5.CR1	Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	100	MEDIA PONDERADA