

1	Unidad de Programación: Sistemas de representación (1ª parte).	1ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
	1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.	
	1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.	
	1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	
	1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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		20
	1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	20
	1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	20
	1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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		20
	1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	50

2	Unidad de Programación: Recuperación de la 1ª Evaluación.	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.		
1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.		
1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.		
1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	20	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	20	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	50	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: Lugares geométricos.	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
	1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>
1.DT1.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		20
	1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33
	1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33
			MEDIA ARITMÉTICA
			MEDIA ARITMÉTICA

4	Unidad de Programación: Transformaciones geométricas.	2ª Evaluación	
	<b>Saberes básicos:</b>		
	1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
	1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	
	1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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		20
	1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33    MEDIA ARITMÉTICA
	1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33    MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: Construcción de polígonos.	2ª Evaluación	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		
1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33	MEDIA ARITMÉTICA

6	Unidad de Programación: Recuperación de la 2ª Evaluación.	Ordinaria
<b>Saberes básicos:</b>		
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	
1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33

7	Unidad de Programación: Tangencias básicas.	Ordinaria	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		
1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.		
1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.		
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b> <b>Cálculo valor CR</b>	
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	33,33	MEDIA ARITMÉTICA

8	Unidad de Programación: Sistemas de representación (2ª parte)	Ordinaria	
<b>Saberes básicos:</b>			
1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.		
1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.		
1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.		
1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.		
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20	MEDIA ARITMÉTICA
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	20	MEDIA ARITMÉTICA
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20	
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común	50	MEDIA ARITMÉTICA

9	Unidad de Programación: Convocatoria Extraordinaria.	Extraordinaria
<b>Saberes básicos:</b>		
1.DT1.B1.SB3	Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
1.DT1.B1.SB4	Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.	
1.DT1.B1.SB5	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	
1.DT1.B1.SB6	Tangencias básicas. Curvas técnicas.	
1.DT1.B1.SB7	Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
1.DT1.B2.SB1	Fundamentos de la geometría proyectiva.	
1.DT1.B2.SB2	Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.	
1.DT1.B2.SB3	Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.	
1.DT1.B2.SB4	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
1.DT1.B2.SB5	Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
1.DT1.B2.SB6	Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	
1.DT1.B3.SB1	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
1.DT1.B3.SB2	Formatos. Doblado de planos.	
1.DT1.B3.SB3	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	
1.DT1.B3.SB4	Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20
1.DT1.CE2.CR1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana	33,33
1.DT1.CE2.CR2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	33,33
1.DT1.CE2.CR3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución	33,33
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20
1.DT1.CE3.CR1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia	20
1.DT1.CE3.CR2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial	20
1.DT1.CE3.CR3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos	20
1.DT1.CE3.CR4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica	20
1.DT1.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	20
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>% Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20
1.DT1.CE4.CR1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común	50
1.DT1.CE4.CR2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo	50

10	Unidad de Programación: La geometría: orígenes y evolución.		Extraordinaria	
	<b>Saberes básicos:</b>			
	1.DT1.B1.SB1	Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.		
	1.DT1.B1.SB2	Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.		
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>		<b>%</b>	<b>Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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		20	
	1.DT1.CE1.CR1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico	100	MEDIA ARITMÉTICA

11	Unidad de Programación: Actividades de ampliación.	Extraordinaria
	<b>Saberes básicos:</b>	
	1.DT1.B4.SB1      Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	
	1.DT1.B4.SB2      Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	
	1.DT1.B4.SB3      Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	
	1.DT1.B4.SB4      Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	
<b>Comp. Espec.</b>	<b>C. Espec / Criterios evaluación</b>	<b>%      Cálculo valor CR</b>
1.DT1.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	20
	1.DT1.CE5.CR1      Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas	50
	1.DT1.CE5.CR2      Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	50
		MEDIA ARITMÉTICA
		MEDIA ARITMÉTICA