

1	Unidad de Programación: Sistema Diédrico: intersecciones, perpendicularidad y paralelismo (repaso)	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20	MEDIA ARITMÉTICA

2	Unidad de Programación: Representación de prismas y pirámides. Secciones planas, abatimientos y verdaderas magnitudes.	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20	MEDIA ARITMÉTICA

3	Unidad de Programación: Perspectiva cónica.	1ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	
	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		20
	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.	20
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20
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		20
	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

4	Unidad de Programación: Métodos en diédrico: giros y cambios de plano.	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20	MEDIA ARITMÉTICA

5	Unidad de Programación: Representación de poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.	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	20	
	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20	MEDIA ARITMÉTICA

6	Unidad de Programación: Recuperación de la 1ª Evaluación.	2ª 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.	
	2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	
	2.DT2.B2.SB4	Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
	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.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
	2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
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		20
	2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20 MEDIA ARITMÉTICA
	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.	20 MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 MEDIA ARITMÉTICA
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		20
	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 ARITMÉTICA

7	Unidad de Programación: Sistema axonométrico.	2ª Evaluación	
	Saberes básicos:		
	2.DT2.B2.SB2 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.		
	2.DT2.B3.SB1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.		
	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	20	
	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.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20	MEDIA ARITMÉTICA
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	20	
	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 ARITMÉTICA

8	Unidad de Programación: Representación del cilindro y el cono.	2ª 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	20	
	2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20	MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20	MEDIA ARITMÉTICA
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	20	
	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 ARITMÉTICA

9	Unidad de Programación: Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.	2ª Evaluación	
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	20	
2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA

10	Unidad de Programación: Recuperación de la 2ª Evaluación.	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.	
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.	
2.DT2.B2.SB2	Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	
2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
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.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
2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
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	20
2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE3.CR2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20 MEDIA ARITMÉTICA
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.	20 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 MEDIA ARITMÉTICA
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	20
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 ARITMÉTICA

11	Unidad de Programación: Arco capaz. Eje y centro radical. 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	20
	2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
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	20
	2.DT2.CE3.CR5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 MEDIA ARITMÉTICA

12	Unidad de Programación: Transformaciones geométricas: homología, afinidad y homotecia.	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	20	
2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33	MEDIA ARITMÉTICA
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	20	
2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20	MEDIA ARITMÉTICA

13	Unidad de Programación: Recuperación de la 3ª Evaluación.	Ordinaria	
	Saberes básicos:		
	2.DT2.B1.SB2	Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	
	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		20
	2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
	2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
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		20
	2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 MEDIA ARITMÉTICA

14	Unidad de Programación: Ampliación: Geometría y arquitectura desde la Revolución Industrial.		Extraordinaria	
	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		20	
	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 ARITMÉTICA

15	Unidad de Programación: Ampliación: Sistema de planos acotados.		Extraordinaria	
	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		20	
	2.DT2.CE3.CR4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	20	MEDIA ARITMÉTICA

16	Unidad de Programación: Ampliación: CAD.	Extraordinaria	
	Saberes básicos:		
	2.DT2.B3.SB1	Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
	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.	
	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		20
	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 ARITMÉTICA

17	Unidad de Programación: Convocatoria Extraordinaria.	Extraordinaria
	Saberes básicos:	
	2.DT2.B1.SB2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	
	2.DT2.B1.SB3 Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	
	2.DT2.B1.SB4 Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	
	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.	
	2.DT2.B2.SB2 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	
	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.	
	2.DT2.B2.SB4 Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	
	2.DT2.B3.SB1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.	
	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.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
2.DT2.CE2.CR1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE2.CR2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE2.CR3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,33 MEDIA ARITMÉTICA
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	20
2.DT2.CE3.CR1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	20 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE3.CR2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	20 MEDIA ARITMÉTICA
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.	20 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE3.CR4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	20 MEDIA ARITMÉTICA
2.DT2.CE3.CR5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	20 MEDIA ARITMÉTICA
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	20
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 ARITMÉTICA