

| Competencias específicas | Criterios de evaluación | Saberes básicos |
|--|--|--|
| 1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4. | 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. |
| | 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 |
| 2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4. | 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. |
| | 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. |
| | 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. |
| 3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. | 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. |
| | 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. |
| | 3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva. | DBT.4.A.5. |
| 4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. | 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. |
| | 4.2. Representar objetos sencillos mediante acotadas aplicando la normalización vigente. Sus vistas | DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4. |
| | 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. |
| | 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. |
| 5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4. | 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. |
| | 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. |
| | 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. |