

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Aplicar los trazados fundamentales en el plano mediante el análisis de los fundamentos de la geometría métrica, y a través de la construcción de formas planas y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de aplicar los trazados fundamentales en el plano a través de la determinación de los principales lugares geométricos (circunferencia, mediatriz, bisectriz); la descripción y aplicación de las propiedades de los polígonos, la circunferencia y el círculo (líneas y puntos notables de polígonos y relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia) en la resolución de diferentes trazados; el diseño, modificación o reproducción de polígonos (por triangulación, radiación, itinerario o semejanza) y redes modulares; así como la construcción de figuras proporcionales y escalas gráficas y la representación de formas planas, aplicando las transformaciones geométricas (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad); destacando el resultado final de los trazados auxiliares, utilizando el material de dibujo tradicional y digital, y valorando la precisión, acabado y presentación, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Aplica los trazados fundamentales en el plano, para ello determina, <b>con imprecisión</b> los principales lugares geométricos; resuelve <b>con ayuda</b> diferentes trazados aplicando las propiedades geométricas de los polígonos, la circunferencia y el círculo; diseña, modifica o reproduce, con muchas dificultades y de forma errónea, cuadriláteros, polígonos y redes modulares; construye y aplica <b>con incorrecciones importantes</b> escalas gráficas en el trazado de figuras proporcionales; y aplica <b>con errores destacables</b> las transformaciones geométricas en el plano. Todo ello, usando las herramientas tradicionales y digitales de dibujo y destacando el resultado de los trazados auxiliares, para la resolución de problemas geométricos y la representación de formas planas, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Aplica los trazados fundamentales en el plano, para ello determina <b>sin imprecisiones importantes</b> los principales lugares geométricos; resuelve <b>siguiendo instrucciones</b> diferentes trazados aplicando las propiedades geométricas de los polígonos, la circunferencia y el círculo; diseña, modifica o reproduce, <b>con algunas dificultades y de forma algo adecuada</b>, cuadriláteros, polígonos y redes modulares; construye y aplica <b>con algunas incorrección sin importancia</b> escalas gráficas en el trazado de figuras proporcionales; y aplica, <b>con necesidad de mejorar sus terminaciones</b>, las transformaciones geométricas en el plano. Todo ello, usando las herramientas tradicionales y digitales de dibujo y destacando el resultado de los trazados auxiliares, para la resolución de problemas geométricos y la representación de formas planas, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Aplica los trazados fundamentales en el plano, para ello determina <b>con bastante precisión</b> los principales lugares geométricos; resuelve <b>de forma autónoma</b> diferentes trazados aplicando las propiedades geométricas de los polígonos, la circunferencia y el círculo; diseña, modifica o reproduce, <b>con autonomía y de forma adecuada</b>, cuadriláteros, polígonos y redes modulares; construye y aplica, <b>con corrección en lo fundamental</b>, escalas gráficas en el trazado de figuras proporcionales; y aplica, rematado <b>en lo imprescindible</b>, las transformaciones geométricas en el plano. Todo ello, usando las herramientas tradicionales y digitales de dibujo y destacando el resultado de los trazados auxiliares, para la resolución de problemas geométricos y la representación de formas planas, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Aplica los trazados fundamentales en el plano, para ello determina <b>con total precisión</b> los principales lugares geométricos; resuelve <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b> diferentes trazados aplicando las propiedades geométricas de los polígonos, la circunferencia y el círculo; diseña, modifica o reproduce, <b>de forma autónoma, adecuada y con creatividad</b>, cuadriláteros, polígonos y redes modulares; construye y aplica <b>con total corrección</b> escalas gráficas en el trazado de figuras proporcionales; y aplica <b>con pulcritud</b> las transformaciones geométricas en el plano. Todo ello, usando las herramientas tradicionales y digitales de dibujo y destacando el resultado de los trazados auxiliares, para la resolución de problemas geométricos y la representación de formas planas, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Aplicar los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces mediante el análisis de sus propiedades en figuras planas compuestas por rectas y circunferencias, a través de la resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces y de curvas técnicas, y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</b></p> <p>Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces. Para ello tendrá que identificar, en diferentes figuras, las relaciones existentes entre puntos de tangencia y enlace, centros y radios de circunferencia; resolver problemas básicos de tangencias y enlaces entre rectas y circunferencias y entre circunferencias; aplicar los conceptos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides (dados los ejes) y espirales (de dos o varios centros, de Arquímedes, etc.) y relacionar su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial; además deberá diseñar o reproducir a escala, a partir de bocetos previos, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, todo ello indicando la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace, la relación entre sus elementos y destacando el resultado; valorando la precisión, acabado y presentación, y haciendo uso del material tradicional y de programas informáticos, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>	<p>Aplica los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces, para lo que identifica, <b>con insuficiente desarrollo y relación</b>, las relaciones entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencia en figuras compuestas por tangencias y enlaces; resuelve con errores destacables problemas de tangencias y enlaces; aplica las propiedades de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales; indica gráficamente <b>con incorrecciones importantes</b> las construcciones auxiliares utilizadas, los puntos de enlace y las relaciones entre sus elementos, destacando los resultados, para diseñar y reproducir, a la escala conveniente, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, valorando la precisión, acabado y presentación además del papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>	<p>Aplica los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces, para lo que identifica, <b>con un desarrollo que necesita ampliación y poca relación</b>, las relaciones entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencia en figuras compuestas por tangencias y enlaces; resuelve, <b>con necesidad de mejorar su terminación</b>, problemas de tangencias y enlaces; aplica las propiedades de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales; indica gráficamente <b>con incorrección</b> las construcciones auxiliares utilizadas, los puntos de enlace y las relaciones entre sus elementos, destacando los resultados, para diseñar y reproducir, a la escala conveniente, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, valorando la precisión, acabado y presentación además del papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>	<p>Aplica los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces, para lo que identifica, <b>con un desarrollo y relación adecuados</b>, las relaciones entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencia en figuras compuestas por tangencias y enlaces; resuelve <b>de manera mejorable</b> problemas de tangencias y enlaces; aplica las propiedades de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales; indica gráficamente <b>con corrección</b> las construcciones auxiliares utilizadas, los puntos de enlace y las relaciones entre sus elementos, destacando los resultados, para diseñar y reproducir, a la escala conveniente, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, valorando la precisión, acabado y presentación además del papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>	<p>Aplica los conceptos fundamentales de tangencias y enlaces, para lo que identifica <b>con un destacado desarrollo y relación</b> las relaciones entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencia en figuras compuestas por tangencias y enlaces; resuelve <b>con exactitud</b> problemas de tangencias y enlaces; aplica las propiedades de las tangencias y enlaces en la construcción de óvalos, ovoides y espirales; indica gráficamente, <b>con total corrección</b>, las construcciones auxiliares utilizadas, los puntos de enlace y las relaciones entre sus elementos, destacando los resultados, para diseñar y reproducir, a la escala conveniente, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, valorando la precisión, acabado y presentación además del papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación mediante el análisis de sus elementos y propiedades diferenciales y la clasificación de sus ámbitos de aplicación, a través de la observación de objetos y espacios en documentos gráficos; el dibujo de un mismo cuerpo representado en varios sistemas; la selección del sistema adecuado al objetivo previsto y el uso de los materiales tradicionales y digitales de dibujo técnico, para aplicarlos en representaciones técnicas, valorando las ventajas e inconvenientes de cada sistema.</b></p> <p>Comprobamos con este criterio si el alumnado es capaz relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación. Para ello tendrá que determinar las características diferenciales y los elementos principales de cada sistema de representación (diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico); identificar el sistema empleado en diferentes representaciones (dibujos técnicos, ilustraciones, fotografías, etc.), así como, dibujar, a mano alzada, un mismo cuerpo geométrico en diferentes sistemas, estableciendo los ámbitos de aplicación, ventajas e inconvenientes; usar las herramientas convencionales y digitales, y seleccionar el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación y la exactitud requerida, para aplicarlos en representaciones técnicas, valorando las ventajas e inconvenientes de cada sistema.</p>	<p>Relaciona los fundamentos y características de los sistemas de representación, para lo que identifica <b>con ayuda</b> el sistema de representación empleado en documentos gráficos, determinando sus características diferenciales y estableciendo el ámbito de aplicación de cada uno de ellos; dibuja a mano alzada <b>con errores destacables</b> un mismo cuerpo geométrico sencillo en los diferentes sistemas determinando sus ventajas e inconvenientes; y selecciona, <b>de manera inadecuada y con muchas dificultades</b>, el sistema de representación adecuado, analizando, <b>ocasionalmente</b>, la complejidad de la forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos disponibles, para la representación y definición idóneas de un objeto o espacio.</p>	<p>Relaciona los fundamentos y características de los sistemas de representación, para lo que identifica <b>siguiendo instrucciones</b> el sistema de representación empleado en documentos gráficos, determinando sus características diferenciales y estableciendo el ámbito de aplicación de cada uno de ellos; dibuja a mano alzada, con necesidad de mejorar su terminación, un mismo cuerpo geométrico sencillo en los diferentes sistemas determinando sus ventajas e inconvenientes; y selecciona, de manera aceptable pero con dificultades, el sistema de representación adecuado, analizando, con frecuencia, la complejidad de la forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos disponibles, para la representación y definición idóneas de un objeto o espacio.</p>	<p>Relaciona los fundamentos y características de los sistemas de representación, para lo que identifica <b>de forma autónoma</b> el sistema de representación empleado en documentos gráficos, determinando sus características diferenciales y estableciendo el ámbito de aplicación de cada uno de ellos; dibuja a mano alzada, <b>con cierta exactitud y rematado en lo imprescindible</b>, un mismo cuerpo geométrico sencillo en los diferentes sistemas determinando sus ventajas e inconvenientes; y selecciona <b>con cierta precisión</b> el sistema de representación adecuado, analizando <b>regularmente</b> la complejidad de la forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos disponibles, para la representación y definición idóneas de un objeto o espacio.</p>	<p>Relaciona los fundamentos y características de los sistemas de representación, para lo que identifica <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b> el sistema de representación empleado en documentos gráficos, determinando sus características diferenciales y estableciendo el ámbito de aplicación de cada uno de ellos; dibuja a mano alzada <b>con exactitud y pulcritud</b> un mismo cuerpo geométrico sencillo en los diferentes sistemas determinando sus ventajas e inconvenientes; y selecciona <b>con precisión destacable</b> el sistema de representación adecuado, analizando <b>de forma constante</b> la complejidad de la forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos disponibles, para la representación y definición idóneas de un objeto o espacio.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Interpretar los fundamentos del sistema diédrico a través del análisis de sus elementos, características, convencionalismos, notaciones y normas de aplicación; del dibujo de formas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo; y del uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, para representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</b></p> <p>Se pretende verificar con este criterio si el alumnado es capaz de interpretar los fundamentos del sistema diédrico, para lo que tendrá que describir los procedimientos de obtención de las proyecciones de una pieza y su disposición normalizada; dibujar a mano alzada las vistas suficientes para definir una forma tridimensional (planta, alzado y perfil) y disponerlas de acuerdo a la norma (sistema europeo y sistema americano); visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas y dibujarlas a mano alzada en axonometrías (isométrica, caballera, etc.); representar, inequívocamente, puntos, rectas y planos y resolver problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud (en sistema diédrico o en sistema de planos acotados), así como determinar secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, y su verdadera magnitud, en el sistema diédrico; y obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel en el sistema de planos acotados; utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	<p>Interpreta y describe los fundamentos del sistema diédrico. Para ello diseña o reproduce, <b>necesitando siempre ayuda y sin creatividad</b>, formas tridimensionales sencillas dibujando las vistas suficientes y disponiéndolas de acuerdo a la norma; dibuja <b>de manera inapropiada</b> axonometrías convencionales a partir de las vistas de una pieza; determina secciones planas de objetos sencillos y su verdadera magnitud, resolviendo problemas de pertenencia e intersecciones; y representa, <b>con incorrecciones importantes</b>, perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel para la representación y definición idóneas de objetos o espacios, utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	<p>Interpreta y describe los fundamentos del sistema diédrico. Para ello diseña o reproduce, <b>con algo de ayuda y esforzándose en ser creativo</b>, formas tridimensionales sencillas dibujando las vistas suficientes y disponiéndolas de acuerdo a la norma; dibuja <b>de manera aceptable</b> axonometrías convencionales a partir de las vistas de una pieza; determina secciones planas de objetos sencillos y su verdadera magnitud, resolviendo problemas de pertenencia e intersecciones; y representa, <b>con incorrecciones sin importancia</b>, perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel para la representación y definición idóneas de objetos o espacios, utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	<p>Interpreta y describe los fundamentos del sistema diédrico. Para ello diseña o reproduce <b>con autonomía y cierta creatividad</b> formas tridimensionales sencillas dibujando las vistas suficientes y disponiéndolas de acuerdo a la norma; dibuja <b>de manera conveniente</b> axonometrías convencionales a partir de las vistas de una pieza; determina secciones planas de objetos sencillos y su verdadera magnitud, resolviendo problemas de pertenencia e intersecciones; y representa, <b>con corrección en lo fundamental</b>, perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel para la representación y definición idóneas de objetos o espacios, utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	<p>Interpreta y describe los fundamentos del sistema diédrico. Para ello diseña o reproduce <b>con autonomía, creatividad y originalidad</b> formas tridimensionales sencillas dibujando las vistas suficientes y disponiéndolas de acuerdo a la norma; dibuja <b>con exactitud</b> axonometrías convencionales a partir de las vistas de una pieza; determina secciones planas de objetos sencillos y su verdadera magnitud, resolviendo problemas de pertenencia e intersecciones; y representa <b>con total corrección</b> perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel para la representación y definición idóneas de objetos o espacios, utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Interpretar los fundamentos del sistema axonométrico mediante el análisis de sus elementos y características; el trazado de perspectivas de formas tridimensionales aplicando, en su caso, los coeficientes de reducción; y el uso de los materiales de dibujo tradicionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.</b></p> <p>Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de interpretar los fundamentos del sistema axonométrico, para lo que tendrá que disponer los ejes en función de la perspectiva a trazar y la finalidad de la representación (isométrica, dimétrica, trimétrica, caballera y militar) y determinar los coeficientes de reducción correspondientes; realizar perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas, con o sin coeficiente de reducción; representar circunferencias, en isométrica, situadas en caras paralelas a los planos coordenados, simplificando su trazado (dibujando óvalos en lugar de elipses); trazar perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de objetos o espacios, disponiendo su orientación para simplificar su trazado en los casos en los que contengan circunferencias; todo ello utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema axonométrico, para ello selecciona <b>con dificultad</b> la axonometría adecuada al objeto de la representación determinando la posición de los ejes y los coeficientes de reducción; realiza <b>de manera inapropiada</b> perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas simplificando el trazado de las circunferencias; y traza, <b>con incorrecciones importantes</b>, perspectivas caballerías o militares, con o sin circunferencias, para definir piezas tridimensionales utilizando las diferentes axonometrías.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema axonométrico, para ello selecciona <b>sin dificultad destacable</b> la axonometría adecuada al objeto de la representación determinando la posición de los ejes y los coeficientes de reducción; realiza <b>de manera aceptable</b> perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas simplificando el trazado de las circunferencias; y traza, <b>con incorrecciones</b>, perspectivas caballerías o militares, con o sin circunferencias, para definir piezas tridimensionales utilizando las diferentes axonometrías.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema axonométrico, para ello selecciona <b>con fluidez</b> la axonometría adecuada al objeto de la representación, determinando la posición de los ejes y los coeficientes de reducción; realiza <b>de manera conveniente</b> perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas simplificando el trazado de las circunferencias; y traza, <b>rematado en lo imprescindible</b>, perspectivas caballerías o militares, con o sin circunferencias, para definir piezas tridimensionales utilizando las diferentes axonometrías.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema axonométrico, para ello selecciona <b>con fluidez destacable</b> la axonometría adecuada al objeto de la representación, determinando la posición de los ejes y los coeficientes de reducción; realiza <b>con exactitud</b> perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas simplificando el trazado de las circunferencias; y traza, <b>con total corrección</b>, perspectivas caballerías o militares, con o sin circunferencias, para definir piezas tridimensionales utilizando las diferentes axonometrías.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Interpretar los fundamentos del sistema cónico, mediante el análisis de sus elementos y características, y a través del trazado de perspectivas de formas tridimensionales y el uso de los útiles de dibujo convencionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</b></p> <p>Se pretende que el alumnado sea capaz de interpretar los fundamentos del sistema cónico. Para ello tendrá que clasificar y seleccionar los tipos de perspectiva (cónica frontal o central y cónica oblicua); determinar sus elementos (plano del cuadro, plano geometral, línea de tierra, línea de horizonte, punto de vista, punto principal, puntos de fuga, puntos métricos, etc.); dibujar perspectivas cónicas frontales o centrales de cuerpos o espacios que incluyan circunferencias, disponiendo su orientación paralela al plano del cuadro para simplificar su trazado; representar, en perspectiva cónica oblicua, formas sólidas o espaciales que contengan arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, simplificando su trazado con polígonos circunscritos a los mismos (a mano alzada o con plantillas de curvas); valorar la selección del método utilizado y del punto de vista elegido; además, usar las herramientas de dibujo técnico tradicionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema cónico. Para ello que clasifica y selecciona con ayuda los tipos de perspectiva cónica; traza <b>con incorrecciones importantes</b> perspectivas cónicas frontales de cuerpos o espacios, con o sin circunferencias, determinando sus elementos y seleccionando su orientación espacial; traza, <b>con imperfecciones notables</b>, perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales, con o sin arcos de circunferencia, determinando sus elementos y seleccionando su orientación, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema cónico. Para ello que clasifica y selecciona siguiendo instrucciones los tipos de perspectiva cónica; traza <b>con incorrecciones</b> perspectivas cónicas frontales de cuerpos o espacios, con o sin circunferencias, determinando sus elementos y seleccionando su orientación espacial; traza, <b>de manera claramente mejorable</b>, perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales, con o sin arcos de circunferencia, determinando sus elementos y seleccionando su orientación; para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema cónico. Para ello que clasifica y selecciona <b>de forma autónoma</b> los tipos de perspectiva cónica; traza <b>con corrección</b> perspectivas cónicas frontales de cuerpos o espacios, con o sin circunferencias, determinando sus elementos y seleccionando su orientación espacial; traza, <b>rematado en lo imprescindible</b>, perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales, con o sin arcos de circunferencia, determinando sus elementos y seleccionando su orientación; para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>Interpreta los fundamentos del sistema cónico. Para ello que clasifica y selecciona, <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b>, los tipos de perspectiva cónica; traza <b>con total corrección</b> perspectivas cónicas frontales de cuerpos o espacios, con o sin circunferencias, determinando sus elementos y seleccionando su orientación espacial; traza, <b>con pulcritud y acabado destacable</b>, perspectivas cónicas oblicuas de formas sólidas o espaciales, con o sin arcos de circunferencia, determinando sus elementos y seleccionando su orientación, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO I - 1.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con el dibujo técnico, mediante el análisis de sus objetivos y ámbitos de utilización; la representación normalizada de piezas y elementos industriales o de construcción; y el uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, con la finalidad de interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos, valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de aplicar la normalización. Para ello deberá describir los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO relacionando las específicas del dibujo técnico (elección y doblado de formatos, escalas, valor representativo de las líneas, métodos de proyección ortográficos y axonométricos, selección y disposición de vistas, acotación, representación de cortes y secciones, etc.); y aplicarlas, de forma objetiva, en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios; en la representación de piezas y elementos industriales o de construcción (con o sin huecos), y en la acotación de piezas industriales o espacios arquitectónicos sencillos; elaborando para todo ello bocetos, esquemas, croquis y planos con las herramientas tradicionales y digitales; valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal, con la finalidad de interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>Aplica la normalización. Para ello describe <b>con errores</b> los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO relacionando las específicas del dibujo técnico; utiliza, <b>de manera muy básica y siguiendo modelos</b>, las escalas normalizadas en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios y en la representación de los mismos; acota, <b>con dificultad</b>, piezas industriales y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas para su correcta definición dimensional; y representa, <b>con incorrecciones importantes</b>, objetos con huecos mediante cortes y secciones; para interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos; valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</p>	<p>Aplica la normalización. Para ello describe, de forma general, los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO relacionando las específicas del dibujo técnico; utiliza, <b>de forma básica y siguiendo pautas</b>, las escalas normalizadas en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios y en la representación de los mismos; acota, <b>sin dificultad destacable</b>, piezas industriales y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas para su correcta definición dimensional; y representa, <b>con incorrecciones y sin rematar</b>, objetos con huecos mediante cortes y secciones; para interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos; valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</p>	<p>Aplica la normalización. Para ello describe <b>con detalle</b> los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO relacionando las específicas del dibujo técnico; utiliza, <b>con iniciativa y agudeza</b>, las escalas normalizadas en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios y en la representación de los mismos; acota, <b>con fluidez</b>, piezas industriales y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas para su correcta definición dimensional; y representa, <b>con corrección y rematado en lo imprescindible</b>, objetos con huecos mediante cortes y secciones; para interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos; valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</p>	<p>Aplica la normalización. Para ello describe <b>con detalle y precisión</b> los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO relacionando las específicas del dibujo técnico; utiliza, <b>con notable inventiva y habilidad</b>, las escalas normalizadas en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios y en la representación de los mismos; acota, <b>con fluidez y precisión</b>, piezas industriales y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas para su correcta definición dimensional; y representa, <b>con total corrección y pulcritud</b>, objetos con huecos, mediante cortes y secciones, para interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos, valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>1. Aplicar los fundamentos del arco capaz, de los centros y ejes radicales y de las transformaciones por inversión, mediante el análisis de sus propiedades, la resolución de problemas geométricos y el uso de materiales tradicionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de tangencias.</b></p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de aplicar los fundamentos del arco capaz, de los centros y ejes radicales y de las transformaciones por inversión. Para ello deberá identificar la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos señalando sus elementos básicos y determinando las relaciones de proporcionalidad; determinar lugares geométricos; transformar figuras planas por inversión; convertir problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indicar gráficamente las construcciones auxiliares, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos, utilizando para todo ello las herramientas convencionales o digitales de dibujo técnico, con la finalidad de resolver problemas de tangencias.</p>	<p>Aplica los conceptos de potencia, inversión y arco capaz en la determinación de lugares geométricos y en la transformación de figuras planas. Para ello, determina <b>con imprecisión</b> las relaciones de proporcionalidad en estructuras geométricas de objetos industriales o arquitectónicos; transforma, <b>siguiendo instrucciones y con muchas dificultades</b>, problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indica gráficamente, <b>con incorrecciones importantes</b>, las construcciones auxiliares, los puntos de tangencia y enlace, así como la relación entre sus elementos para resolver problemas de tangencias.</p>	<p>Aplica los conceptos de potencia, inversión y arco capaz en la determinación de lugares geométricos y en la transformación de figuras planas. Para ello, determina <b>sin imprecisiones importantes</b> las relaciones de proporcionalidad en estructuras geométricas de objetos industriales o arquitectónicos; transforma, <b>a partir de pautas y con dificultades</b>, problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indica gráficamente, <b>con incorrección</b>, las construcciones auxiliares, los puntos de tangencia y enlace, así como la relación entre sus elementos para resolver problemas de tangencias.</p>	<p>Aplica los conceptos de potencia, inversión y arco capaz en la determinación de lugares geométricos y en la transformación de figuras planas. Para ello, determina <b>con bastante precisión</b> las relaciones de proporcionalidad en estructuras geométricas de objetos industriales o arquitectónicos; transforma, <b>con acierto y de forma autónoma</b>, problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indica gráficamente, <b>con corrección</b>, las construcciones auxiliares, los puntos de tangencia y enlace, así como la relación entre sus elementos para resolver problemas de tangencias.</p>	<p>Aplica los conceptos de potencia, inversión y arco capaz en la determinación de lugares geométricos y en la transformación de figuras planas. Para ello, determina <b>con total precisión</b> las relaciones de proporcionalidad en estructuras geométricas de objetos industriales o arquitectónicos; transforma, <b>con iniciativa propia, autonomía y acierto</b>, problemas geométricos complejos en otros más sencillos como estrategia para su resolución; e indica gráficamente, <b>con total corrección</b>, las construcciones auxiliares, los puntos de tangencia y enlace, así como la relación entre sus elementos para resolver problemas de tangencias.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES



**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>2. Aplicar las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas, mediante el análisis de su origen, sus elementos, relaciones métricas y aplicaciones, del trazado de diferentes curvas y el uso del material tradicional y digital de dibujo técnico, para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección entre rectas y curvas cónicas.</b></p> <p>Se pretende comprobar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas. Para lo que deberá diferenciar cómo se originan las curvas cónicas (circunferencia, elipse, hipérbola y parábola) y cíclicas (cicloide, epicicloide, hipocicloide, envolvente, etc.); describir sus elementos y relaciones entre ellos (ejes, focos, directrices, asíntotas, radios vectores, diámetros conjugados, etc.), identificando sus propiedades y aplicaciones; dibujar curvas cónicas y técnicas, determinando sus elementos y resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia, para resolver problemas de pertenencia, intersección y tangencia entre líneas rectas y cónicas, utilizando el material tradicional y digital.</p>	<p>Aplica las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas. Para ello diferencia y describe, <b>con insuficiente desarrollo y relación</b>, el origen, elementos, propiedades y aplicaciones de estas; traza, <b>con incorrecciones importantes</b>, curvas cónicas determinando sus elementos y resolviendo su trazado por diferentes métodos; aplica, <b>solo a partir de pautas y con imprecisión</b>, las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección.</p>	<p>Aplica las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas. Para ello diferencia y describe, <b>con un desarrollo que necesita ampliación y poca relación</b>, el origen, elementos, propiedades y aplicaciones de estas; traza, <b>con incorrecciones sin importancia</b>, curvas cónicas determinando sus elementos y resolviendo su trazado por diferentes métodos; aplica, <b>a partir de indicaciones y con cierta precisión</b>, las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección.</p>	<p>Aplica las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas. Para ello diferencia y describe, <b>con un desarrollo y relación adecuados</b>, el origen, elementos, propiedades y aplicaciones de estas; traza, <b>de manera correcta en lo fundamental</b>, curvas cónicas determinando sus elementos y resolviendo su trazado por diferentes métodos; aplica <b>con iniciativa y precisión</b> las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección.</p>	<p>Aplica las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas. Para ello diferencia y describe, <b>con un destacado desarrollo y relación</b>, el origen, elementos, propiedades y aplicaciones de estas; traza, <b>con total corrección</b>, curvas cónicas determinando sus elementos y resolviendo su trazado por diferentes métodos; aplica <b>con iniciativa, autonomía y total precisión</b> las propiedades de las curvas cónicas y cíclicas para resolver problemas de pertenencia, tangencia e intersección.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, mediante el análisis e identificación de sus características, del trazado de figuras afines y homólogas y del uso del material de dibujo, para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana, valorando la rapidez y exactitud que proporciona la utilización de estas transformaciones.</b></p> <p>Comprobamos con este criterio si el alumnado es capaz de relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello deberá interpretar las características de las transformaciones homológicas (homología y afinidad); identificar sus invariantes geométricas y describir sus aplicaciones; diseñar a partir de bocetos previos o reproducir a escala figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada y usando los instrumentos tradicionales e informáticos, para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana, valorando la rapidez y exactitud que proporciona la utilización de estas transformaciones.</p>	<p>Relaciona las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello identifica y describe, <b>con insuficiente desarrollo y relación,</b> las características, invariantes y aplicaciones de las transformaciones homológicas; traza, <b>con incorrecciones importantes,</b> figuras afines y homólogas indicando la construcción auxiliar utilizada; diseña o reproduce, <b>con imprecisiones importantes y escasa habilidad,</b> figuras planas complejas para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana.</p>	<p>Relaciona las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello identifica y describe, <b>con un desarrollo que necesita ampliación y poca relación,</b> las características, invariantes y aplicaciones de las transformaciones homológicas; traza, <b>con incorrecciones sin importancia,</b> figuras afines y homólogas indicando la construcción auxiliar utilizada; diseña o reproduce, <b>sin imprecisiones importantes y algo de habilidad,</b> figuras planas complejas para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana.</p>	<p>Relaciona las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello identifica y describe, <b>con desarrollo y relación adecuados,</b> las características, invariantes y aplicaciones de las transformaciones homológicas; traza, <b>de manera correcta en lo fundamental,</b> figuras afines y homólogas indicando la construcción auxiliar utilizada; diseña o reproduce, <b>con bastante precisión, habilidad y creatividad,</b> figuras planas complejas para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana.</p>	<p>Relaciona las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación. Para ello identifica y describe, <b>con destacado desarrollo y relación,</b> las características, invariantes y aplicaciones de las transformaciones homológicas; traza, <b>con total corrección,</b> figuras afines y homólogas indicando la construcción auxiliar utilizada; diseña o reproduce, <b>con total precisión, habilidad y creatividad,</b> figuras planas complejas para resolver problemas geométricos y representar cualquier forma plana.</p>	<b>COMPETENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	<b>COMPETENCIA DIGITAL</b>	<b>APRENDER A APRENDER</b>	<b>COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS</b>	<b>SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR</b>	<b>CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES</b>

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>4. Aplicar el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico, mediante el análisis de las propiedades y aplicaciones de los mismos; de la resolución de problemas entre puntos, rectas y planos, la representación de figuras planas en el sistema diédrico o de planos acotados y el uso del material de dibujo técnico; para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, valorando la importancia del dibujo a mano alzada.</b></p> <p>Se pretende verificar con este criterio si el alumnado es capaz de aplicar el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para ello deberá analizar los principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad (recta-recta, recta-plano y plano-plano); representar las proyecciones de figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares y oblicuos a los planos de proyección, en sistema diédrico o de planos acotados; resolver problemas entre puntos, rectas y planos (pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud) mediante los métodos del sistema diédrico o de planos acotados (abatimientos, giros y cambios de plano), usando los materiales de dibujo tradicionales y digitales, y valorando la importancia del dibujo a mano alzada en el desarrollo de la visión espacial, para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, valorando la importancia del dibujo a mano alzada.</p>	<p>Aplica el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para lo que resuelve, <b>con ayuda</b>, problemas de pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud; representa <b>con incorrecciones importantes</b> las proyecciones de figuras situadas en distintos planos; y utiliza <b>de manera inadecuada y con muchas dificultades</b> los abatimientos, cambios de plano y giros en la resolución de distintos problemas; para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales en el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados.</p>	<p>Aplica el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para lo que resuelve, <b>siguiendo instrucciones</b>, problemas de pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud; representa <b>con incorrecciones sin importancia</b> las proyecciones de figuras situadas en distintos planos; y utiliza <b>de manera aceptable pero con dificultades</b> los abatimientos, cambios de plano y giros en la resolución de distintos problemas; para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales en el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados.</p>	<p>Aplica el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para lo que resuelve, <b>de forma autónoma</b>, problemas de pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud; representa <b>de manera correcta en lo fundamental</b> las proyecciones de figuras situadas en distintos planos; y utiliza <b>de manera conveniente y sin dificultad</b> los abatimientos, cambios de plano y giros en la resolución de distintos problemas; para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales en el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados.</p>	<p>Aplica el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico. Para lo que resuelve, <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b>, problemas de pertenencia, posición, distancias y verdadera magnitud; representa <b>con total corrección</b> las proyecciones de figuras situadas en distintos planos; y utiliza <b>con precisión destacable</b> los abatimientos, cambios de plano y giros en la resolución de distintos problemas; para resolver problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales en el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>5. Interpretar cuerpos geométricos en el sistema diédrico, mediante el análisis de sus posiciones singulares y la determinación de las relaciones métricas entre sus elementos; de la obtención de secciones, verdaderas magnitudes y desarrollo de las superficies que las conforman; y del uso de materiales tradicionales o digitales, para representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</b></p> <p>Este criterio nos permite comprobar si el alumnado es capaz de interpretar cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello deberá determinar las partes vistas y ocultas en la representación de cuerpos geométricos (poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros, conos y esferas) situados en distintas posiciones respecto a los planos de proyección; resolver problemas disponiendo las proyecciones diédricas en la posición más adecuada aplicando giros o cambios de plano; resolver problemas de intersección entre rectas y cuerpos geométricos indicando los trazados auxiliares; determinar secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales, obteniendo su verdadera magnitud; hallar el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, utilizando para todo ello el material digital y tradicional de dibujo técnico, para representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello representa <b>con errores destacables</b> las partes vistas y ocultas de cuerpos geométricos situados en distintas posiciones; determina, <b>con incorrecciones importantes,</b> intersecciones, secciones planas y verdaderas magnitudes de cuerpos o espacios tridimensionales, aplicando, <b>ocasionalmente,</b> abatimientos, giros, o cambios de plano en su resolución; y traza, <b>con ayuda,</b> el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la finalidad de representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello representa <b>con necesidad de mejorar su terminación</b> las partes vistas y ocultas de cuerpos geométricos situados en distintas posiciones; determina, <b>con incorrección sin importancia,</b> intersecciones, secciones planas y verdaderas magnitudes de cuerpos o espacios tridimensionales, aplicando, <b>con frecuencia,</b> abatimientos, giros, o cambios de plano en su resolución; y traza, <b>siguiendo instrucciones,</b> el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la finalidad de representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello representa <b>con exactitud</b> las partes vistas y ocultas de cuerpos geométricos situados en distintas posiciones; determina, <b>con corrección,</b> intersecciones, secciones planas y verdaderas magnitudes de cuerpos o espacios tridimensionales, <b>aplicando, regularmente,</b> abatimientos, giros, o cambios de plano en su resolución; y traza <b>de forma autónoma</b> el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la finalidad de representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Para ello representa <b>con exactitud y pulcritud</b> las partes vistas y ocultas de cuerpos geométricos situados en distintas posiciones; determina, <b>con total corrección,</b> intersecciones, secciones planas y verdaderas magnitudes de cuerpos o espacios tridimensionales, aplicando, <b>de forma constante,</b> abatimientos, giros, o cambios de plano en su resolución; y traza <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b> el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la finalidad de representar las proyecciones ortográficas de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>6. Interpretar cuerpos geométricos en el sistema axonométrico, mediante el análisis de la orientación del triedro y la obtención de los elementos que determina; de la selección del punto de vista más adecuado del cuerpo; de la obtención de secciones planas; y del uso de los materiales propios del dibujo técnico, para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</b></p> <p>Se pretende que el alumnado sea capaz de interpretar cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello deberá clasificar y seleccionar el tipo de axonometría (isométrica, dimétrica, trimétrica, caballera y aérea o militar); determinar sus elementos (ejes, triángulo de trazas y coeficientes de reducción); dibujar axonometrías de cuerpos geométricos definidos por sus vistas principales eligiendo el punto de vista más adecuado en función de la importancia de la cara que se quiere mostrar; y determinar secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales (poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos), utilizando el material propio del dibujo técnico, convencional o digital, para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello clasifica y selecciona <b>con errores, aún siguiendo instrucciones,</b> la axonometría adecuada a la finalidad de la representación, determinando sus elementos; traza, <b>con incorrecciones importantes,</b> axonometrías de cuerpos geométricos, a partir de sus vistas principales, eligiendo el punto de vista idóneo; y obtiene, <b>de manera inapropiada,</b> secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello clasifica y selecciona <b>con ciertos errores y partir de pautas</b> la axonometría adecuada a la finalidad de la representación, determinando sus elementos; traza, <b>con incorrecciones sin importancia,</b> axonometrías de cuerpos geométricos, a partir de sus vistas principales, eligiendo el punto de vista idóneo; y obtiene, <b>de manera aceptable,</b> secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello clasifica y selecciona <b>con acierto y de forma autónoma</b> la axonometría adecuada a la finalidad de la representación, determinando sus elementos; traza, <b>con corrección en lo fundamental,</b> axonometrías de cuerpos geométricos, a partir de sus vistas principales, eligiendo el punto de vista idóneo; y obtiene, <b>de manera conveniente,</b> secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	<p>Interpreta cuerpos geométricos en el sistema axonométrico. Para ello clasifica y selecciona, <b>con precisión y de manera totalmente autónoma y con iniciativa propia,</b> la axonometría adecuada a la finalidad de la representación, determinando sus elementos; traza, <b>con total corrección,</b> axonometrías de cuerpos geométricos, a partir de sus vistas principales, eligiendo el punto de vista idóneo; y obtiene, <b>con exactitud,</b> secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales para dibujar axonometrías de poliedros regulares y superficies radiadas.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

**RÚBRICA DIBUJO TÉCNICO II - 2.º BACHILLERATO**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE (1/4)	SUFICIENTE/ BIEN (5/6)	NOTABLE (7/8)	SOBRESALIENTE (9/10)	COMPETENCIAS						
					1	2	3	4	5	6	7
<p><b>7. Programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos, mediante la planificación de las distintas fases de realización en función de su finalidad; de la aplicación de la normalización y la geometría descriptiva en la elaboración de los bocetos, croquis y planos necesarios para su definición; y del uso de aplicaciones informáticas, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.</b></p> <p>Con este criterio se pretende verificar si el alumnado es capaz de programar el desarrollo de proyectos sencillos individuales o colectivos. Para ello deberá elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos; dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados de objetos industriales o arquitectónicos (tomando medidas de los planos técnicos que los definen o de la realidad); realizar croquis acotados de conjuntos y piezas industriales u objetos arquitectónicos (disponiendo sus vistas y cortes o secciones necesarios); elaborar dibujos acotados y diferentes planos de acuerdo a la normativa de aplicación (de montaje, instalación, detalle o fabricación); y representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas 2D (creando entidades, importando bibliotecas, editando objetos, utilizando capas, etc.) y 3D (insertando y manipulando sólidos elementales, encuadres, iluminación, importando modelos, texturas, etc.), valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización, para elaborar la documentación gráfica de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico sencillos.</p>	<p>Programa el desarrollo de proyectos. Para ello planifica <b>necesitando siempre ayuda y sin creatividad</b> las fases de realización de un proyecto; dibuja, <b>con dificultad</b>, bocetos y croquis acotados a mano alzada de piezas y conjuntos industriales y arquitectónicos; elabora, <b>de manera inadecuada y con muchas dificultades</b>, dibujos acotados y distintos planos de acuerdo a la normativa de aplicación; representa, <b>de manera muy básica y siguiendo modelos</b>, objetos industriales o arquitectónicos, utilizando aplicaciones informáticas en 2D y 3D, con la finalidad de elaborar la documentación gráfica de proyectos industriales o arquitectónicos sencillos.</p>	<p>Programa el desarrollo de proyectos. Para ello planifica <b>con poca ayuda y baja creatividad</b> las fases de realización de un proyecto; dibuja, <b>sin dificultad destacable</b>, bocetos y croquis acotados a mano alzada de piezas y conjuntos industriales y arquitectónicos; elabora, <b>de manera aceptable pero con dificultades</b>, dibujos acotados y distintos planos de acuerdo a la normativa de aplicación; representa, <b>de forma básica y siguiendo pautas</b>, objetos industriales o arquitectónicos, utilizando aplicaciones informáticas en 2D y 3D, con la finalidad de elaborar la documentación gráfica de proyectos industriales o arquitectónicos sencillos.</p>	<p>Programa el desarrollo de proyectos. Para ello planifica <b>con autonomía y cierta creatividad</b> las fases de realización de un proyecto; dibuja, <b>con fluidez</b>, bocetos y croquis acotados a mano alzada de piezas y conjuntos industriales y arquitectónicos; elabora, <b>de manera conveniente y sin dificultad</b>, dibujos acotados y distintos planos de acuerdo a la normativa de aplicación; representa, <b>con iniciativa y agudeza</b>, objetos industriales o arquitectónicos, utilizando aplicaciones informáticas en 2D y 3D, con la finalidad de elaborar la documentación gráfica de proyectos industriales o arquitectónicos sencillos.</p>	<p>Programa el desarrollo de proyectos. Para ello planifica <b>con autonomía, creatividad y originalidad</b> las fases de realización de un proyecto; dibuja, <b>con fluidez y precisión</b>, bocetos y croquis acotados a mano alzada de piezas y conjuntos industriales y arquitectónicos; elabora, <b>con precisión destacable</b>, dibujos acotados y distintos planos de acuerdo a la normativa de aplicación; representa, <b>con notable inventiva y habilidad</b>, objetos industriales o arquitectónicos, utilizando aplicaciones informáticas en 2D y 3D, con la finalidad de elaborar la documentación gráfica de proyectos industriales o arquitectónicos sencillos.</p>	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	COMPETENCIA DIGITAL	APRENDER A APRENDER	COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR	CONSCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES