

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO
DIBUJO TÉCNICO 2**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º BACHILLERATO

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.
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.
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.
4. Aplicar el paralelismo, la perpendicularidad y los métodos del sistema diédrico, mediante el análisis de las propiedades y aplicaciones de los mismos; 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.
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.
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.
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.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión. 3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos. 5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 6. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 7. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 8. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. 9. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 10. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 11. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. 12. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 13. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 14. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. 15. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 16. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 17. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 18. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 19. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 20. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 21. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 22. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. 23. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. 24. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 25. Dibuja bocetos a

mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 26. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 27. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 28. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 29. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 30. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Aquellos criterios resultantes de la concreción de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables establecidos en el Decreto 83/2016 de 4 de julio por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.

De este modo, cada criterio de calificación estará ligado a la consecución o no de los diferentes criterios de evaluación asociados a los mismos, valorando también el nivel de desarrollo competencial (competencias asociadas al correspondiente criterio de evaluación), estando graduados en 4 niveles de logro:

Indicadores de logro - Nivel 1: Calificación de 0 a 4 puntos (Poco Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 2: Calificación de 5 - 6 puntos. (Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 3: Calificación de 7 - 8 puntos. (Muy Adecuado).

Indicadores de logro - Nivel 4: Calificación de 9 - 10 puntos. (Excelente).

El alumnado deberá realizar trabajos y pruebas objetivas que tendrán diferente valor , en función de los estándares de aprendizaje evaluables que se atribuyen a cada uno de ellos determinando así el nivel de aprendizaje competencial logrado en cada uno de los criterios.