

Nombre alumno:		Grupo:	
INDICADORES COMPETENCIALES - DIBUJO TÉCNICO I 1º BACH		SÍ	NO
CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE GEOMETRÍA	Reconoce y utiliza conceptos fundamentales de geometría plana y del espacio		
	Traza con precisión figuras geométricas básicas con instrumentos de dibujo		
	Aplica teoremas y propiedades geométricas para resolver construcciones		
	Identifica y representa transformaciones geométricas (simetrías, giros, traslaciones)		
	Utiliza escalas en representaciones gráficas		
SISTEMA DIÉDRICO Y REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO	Comprende los fundamentos del sistema diédrico y sus aplicaciones		
	Representa puntos, rectas y planos en diédrico		
	Interpreta relaciones espaciales (paralelismo, perpendicularidad, pertenencia)		
	Resuelve problemas básicos de distancias y ángulos en diédrico		
	Aplica el sistema diédrico a la representación de figuras y cuerpos geométricos		
SISTEMA AXONOMÉTRICO Y PERSPECTIVAS	Distingue entre distintos tipos de perspectivas (isométrica, caballera, cónica)		
	Representa cuerpos geométricos sencillos en perspectiva isométrica		
	Aplica normas básicas para la representación en perspectiva caballera		
	Reconoce las aplicaciones prácticas de las perspectivas en la representación técnica		

INDICADORES COMPETENCIALES - DIBUJO TÉCNICO I 1º BACH		SÍ	NO
	Elabora croquis y bocetos de objetos tridimensionales		
NORMALIZACIÓN Y EXPRESIÓN GRÁFICA	Conoce y aplica normas UNE e ISO básicas en el dibujo técnico		
	Representa vistas y cortes de objetos sencillos siguiendo normas de acotación		
	Aplica simbología normalizada en esquemas y representaciones		
	Utiliza correctamente los distintos formatos y rotulación en planos		
	Valora la importancia de la normalización en el ámbito técnico y científico		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y DIGITALES	Utiliza software de diseño asistido por ordenador (CAD) en representaciones básicas		
	Maneja con destreza instrumentos tradicionales de dibujo (escuadra, cartabón, compás, escalímetro)		
	Interpreta y comunica gráficamente ideas y soluciones técnicas		
	Colabora en proyectos gráficos en equipo respetando roles y tiempos		
	Reflexiona sobre su propio proceso de aprendizaje en el área gráfica		