

Dibujo tecnico 1 · 1.º Bachillerato · Comunidad Valenciana

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 108/2022, de 5 de agosto

Generado 10/07/2026 22:16

5 Competencias	10 Criterios	29 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Dibujo tecnico 1
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Comunidad Valenciana
Decreto autonómico	Decreto 108/2022, de 5 de agosto
Particularidad	En la Comunidad Valenciana existe Valencià: Llengua i Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Dibujo Técnico I

CE.1 · Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identifican...

TEXTO OFICIAL

Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza edificios u obras reales identificando figuras geométricas y elementos técnicos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa planos o fotografías de construcciones, señala formas geométricas y describe los componentes técnicos empleados.

NO ES

No es memorizar nombres de elementos ni copiar definiciones. Es leer la geometría de lo construido.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizan la fachada del instituto y dibujan un esquema con las formas geométricas y elementos estructurales visibles.

interpretar

CE.2 · Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del di...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

RESUMEN CLARO

Resolver problemas dibujando usando geometría y lógica.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado aplica razonamientos inductivos, deductivos y lógicos para dibujar soluciones a operaciones y transformaciones geométricas.

NO ES

No es memorizar teoremas ni copiar figuras; es usar la geometría para construir soluciones gráficas a problemas matemáticos.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado dibuja la mediatriz de un segmento y explica el razonamiento deductivo utilizado.

resolver

CE.3 · Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las represent...

TEXTO OFICIAL

Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa la geometría descriptiva para resolver problemas y representar objetos 3D sobre un plano.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado aplica la geometría descriptiva para representar objetos tridimensionales en el plano y resolver problemas espaciales sencillos.

NO ES

No es memorizar proyecciones ni dibujar sin comprender; es usar el dibujo como herramienta para solucionar problemas de representación.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado dibuja las vistas diédricas de una pieza sencilla a partir de su perspectiva.

resolver

CE.4 · Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y repres...

TEXTO OFICIAL

Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

RESUMEN CLARO

Aplica normas técnicas para crear planos y croquis de proyectos, valorando el croquis como documento gráfico.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado elabora planos técnicos siguiendo normas UNE/ISO y realiza croquis de proyectos, valorando su función documental.

NO ES

No es copiar planos sin normas ni dibujar a mano alzada sin propósito. No es solo memorizar estándares.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elabora un croquis acotado de una vivienda unifamiliar aplicando normas ISO de representación.

elaborar

CE.5 · Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y a...

TEXTO OFICIAL

Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

RESUMEN CLARO

Usar programas CAD para crear planos y modelos digitales 2D/3D de objetos técnicos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga y experimenta con software CAD para representar digitalmente planos y esquemas, virtualizando objetos y espacios en dos y tres dimensiones, de forma individual o en grupo.

NO ES

No es dibujar a mano alzada ni memorizar comandos; es explorar y crear representaciones digitales funcionales.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar en CAD la planta de un aula y generar una perspectiva 3D a partir de ella.

modelizar

3. Criterios de evaluación

Dibujo Técnico I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.</p> <p>Analizar la relación histórica entre matemáticas y dibujo geométrico, valorando su importancia en arquitectura e ingeniería con perspectiva de género y diversidad cultural, empleando vocabulario técnico y artístico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe o presentación que relaciona un ejemplo histórico de arquitectura o ingeniería con principios matemáticos y geométricos, e incluye reflexión sobre género y diversidad cultural.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras una secuencia didáctica que vincula contenidos de dibujo geométrico con hitos históricos de la arquitectura y la ingeniería, y que visibiliza mujeres y culturas diversas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección del dibujo técnico o el recuerdo de fechas, sin verificar la capacidad de análisis de la relación matemática ni la perspectiva de género y diversidad cultural.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.1	CE.2	<p>Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p> <p>Resolver gráficamente operaciones matemáticas y transformaciones geométricas usando conceptos de geometría plana.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una construcción gráfica que resuelve el cálculo o transformación geométrica planteada.</p> <p><i>Contexto:</i> En clase, se plantea un problema geométrico que requiere usar regla y compás.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos tienden a usar mediciones con regla o transportador en lugar de construcciones geométricas exactas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: resolver</p>
2.2	CE.2	<p>Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.</p> <p>Dibujar polígonos usando sus propiedades geométricas con precisión y limpieza.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una serie de construcciones poligonales trazadas con regla y compás, aplicando propiedades geométricas y cuidando la precisión y claridad.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio práctico en el que el alumnado ha de construir polígonos regulares e irregulares a partir de datos dados.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la construcción geométrica basada en propiedades con un dibujo aproximado a mano alzada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico, determinando su posición relativa y distancias.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una lámina con las proyecciones diédricas (horizontal y vertical) de los elementos, correctamente etiquetadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Los alumnos reciben coordenadas y deben dibujar las proyecciones en el plano diédrico.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la proyección horizontal con la vertical o no etiquetar correctamente los puntos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: representar</p>
3.2	CE.3	<p>Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>Identificar y describir figuras planas en sistemas axonométricos explicando su función como representación espacial.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un dibujo axonométrico de una figura plana sencilla y redacta una breve justificación de su uso.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de representación de un polígono en isométrico con explicación de su aplicabilidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir proyección axonométrica con perspectiva cónica o no aplicar correctamente los coeficientes de reducción.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: explicar</p>
3.3	CE.3	<p>Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p> <p>Representación e interpretación de elementos básicos en sistema de planos acotados aplicando sus fundamentos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un dibujo técnico con elementos básicos de planos acotados correctamente representados e interpretados.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio práctico en aula de dibujo técnico con representación manual o digital.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el sistema de planos acotados con el sistema diédrico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: interpretar</p>
3.4	CE.3	<p>Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p> <p>Representar objetos tridimensionales sobre el plano aplicando las reglas de la perspectiva cónica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un dibujo a mano alzada con lápiz de un prisma o cubo en perspectiva cónica frontal.</p> <p><i>Contexto:</i> Se trabaja con modelos reales o imágenes para dibujar aplicando puntos de fuga y líneas de horizonte.</p> <p><i>Evitar:</i> Se valora solo la existencia de fuga sin comprobar la correcta ubicación de los puntos de fuga y la proporción de las aristas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: representar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p> <p>El alumnado dibuja las vistas normalizadas de objetos sencillos, aplicando escalas y formatos según normas UNE e ISO.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plano con vistas ortogonales acotadas que cumple la normativa UNE e ISO.</p> <p><i>Contexto:</i> Se proporciona un objeto real o modelo 3D para que lo representen en vistas normalizadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
5.1	CE.5	<p>Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p> <p>El alumnado crea figuras planas y 3D con software de dibujo vectorial, aplicando herramientas y técnicas propias del CAD.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega archivos digitales con figuras planas y tridimensionales realizadas mediante software de dibujo vectorial.</p> <p><i>Contexto:</i> Práctica individual con ordenador y software CAD, durante sesiones de taller.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado utiliza herramientas sin comprender la geometría subyacente, resultando en figuras imprecisas o no normalizadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>
5.2	CE.5	<p>Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.</p> <p>Diseñar virtualmente piezas 3D mediante operaciones booleanas entre primitivas para presentar proyectos en grupo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un archivo CAD con una pieza tridimensional creada mediante operaciones booleanas sobre primitivas, acompañado de una presentación grupal.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo con software CAD; aplicar unión, intersección y diferencia a sólidos básicos para obtener piezas complejas.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir 'operaciones algebraicas' con ecuaciones algebraicas en lugar de operaciones booleanas entre sólidos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

4. Saberes básicos

Dibujo Técnico I

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La geometría en la composición.	
2	La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte	
3	La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte	
4	La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte	
5	Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
6	Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.	
7	Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.	
8	Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos	
9	Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.	
10	Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.	
11	Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos	
12	Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.	
13	Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos	
14	Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos	
15	Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
16	Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño	
17	Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño	
18	La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.	
19	Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.	
20	Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital	
21	Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.	
22	Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital	
23	Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital	
24	Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.	
2	Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.	
3	Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración	
4	Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.	
5	Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración	
6	Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración	
7	Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración	
8	Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
9	Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras	
10	Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras	
11	Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.	
2	Elaboración de bocetos y croquis	
3	Elaboración de bocetos y croquis	
4	Elaboración de bocetos y croquis	
5	Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas	
6	Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.	
2	Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.	
3	Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 15 % Portfolio

Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva d...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda docente algunos elementos geométricos básicos en obras arquitectónicas o de ingeniería, sin lograr interpretar la estructura técnica ni establecer vínculos con el contexto histórico o matemático. <i>Ejemplo: Identificación errónea o incompleta de formas poligonales básicas en la fotografía de una fachada clásica sin reconocer su organización.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe estructuras geométricas sencillas en conjuntos técnicos siguiendo pautas marcadas, reconociendo de manera superficial la relación entre las matemáticas y el dibujo en ejemplos históricos concretos. <i>Ejemplo: Identificación guiada de trazados elementales y proporciones simples en un templo griego, relacionándolos con conceptos matemáticos básicos.</i>
3	Adquirido	70-89%	Interpreta y analiza con autonomía las estructuras geométricas y los elementos técnicos de conjuntos arquitectónicos, valorando razonadamente la relación histórica entre las matemáticas y el dibujo geométrico en la construcción de formas. <i>Ejemplo: Análisis gráfico detallado sobre una lámina de la sección áurea y los trazados reguladores presentes en una planta arquitectónica renacentista.</i>
4	Avanzado	90-100%	Investiga y analiza con profundidad la complejidad geométrica de conjuntos técnicos, integrando conocimientos históricos y matemáticos avanzados para explicar la evolución de las formas y su construcción con precisión técnica. <i>Ejemplo: Informe de investigación original que vincula la evolución de las estructuras de cubrición (bóvedas o cúpulas) con el desarrollo de la geometría descriptiva y el cálculo matemático.</i>

CE.2 · 25 %

Rubrica generica

Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza intentos de resolver problemas gráfico-matemáticos, pero comete errores graves en la aplicación de conceptos geométricos básicos, no logra construir las figuras solicitadas o las soluciones carecen de precisión y claridad. Requiere ayuda constante del docente y no justifica los pasos seguidos.</p> <p><i>Ejemplo: Al trazar la mediatriz de un segmento, el alumno no consigue que las circunferencias se corten o dibuja una línea que no es perpendicular. En la construcción de un polígono regular, las medidas no se corresponden y la figura no cierra.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Resuelve problemas gráfico-matemáticos sencillos aplicando conceptos y propiedades geométricas con cierta solvencia, aunque comete algunos errores puntuales en trazados o en la secuencia lógica. Muestra interés por la precisión, pero necesita guía para corregir fallos y para abordar problemas de mayor complejidad.</p> <p><i>Ejemplo: Construye un triángulo dados dos lados y el ángulo comprendido, pero la orientación no es correcta o la medida del tercer lado no se ajusta. En tangencias, traza una circunferencia tangente a una recta y una circunferencia, pero la posición del centro no es exacta.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Resuelve de forma autónoma y correcta problemas gráfico-matemáticos de complejidad media, aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos con precisión. Justifica adecuadamente los pasos seguidos utilizando propiedades geométricas y muestra limpieza y claridad en los trazados. Es capaz de transferir métodos aprendidos a situaciones análogas.</p> <p><i>Ejemplo: Traza correctamente el óvalo inscrito en un rombo aplicando la construcción por arcos de circunferencia. Resuelve un problema de tangencias entre dos circunferencias y una recta, determinando con exactitud los puntos de tangencia y dibujando la solución.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Resuelve con excelencia problemas gráfico-matemáticos complejos que requieren combinar varios conceptos y propiedades geométricas. Integra razonamientos inductivos, deductivos y lógicos de manera fluida, y es capaz de elegir la estrategia más eficiente. Justifica cada paso con rigor matemático y demuestra creatividad en la solución. Transfiere los aprendizajes a contextos nuevos o interdisciplinarios.</p> <p><i>Ejemplo: Resuelve un problema de Apolonio de tangencias (circunferencias tangentes a tres circunferencias dadas) mediante el método de los centros de homotecia y potencia, explicando cada razonamiento y verificando gráficamente la solución. Propone una construcción alternativa para un mismo problema argumentando su validez.</i></p>

CE.3 · 25 %**Rubrica generica**

Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No representa elementos básicos en los sistemas diédrico, axonométrico, de planos acotados o cónico, ni aplica los fundamentos de la geometría descriptiva. No valora el rigor gráfico.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega láminas con trazados incorrectos o incompletos; no identifica las proyecciones de un punto en diédrico.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Representa elementos básicos en al menos un sistema de representación (diédrico, axonométrico, planos acotados o cónico) con ayuda y presenta algún error en la aplicación de los fundamentos. Reconoce parcialmente la importancia del rigor gráfico.</p> <p><i>Ejemplo: Dibuja la proyección diédrica de una recta pero confunde las trazas; completa una axonometría isométrica básica con errores de escala.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Representa correctamente elementos y figuras planas en sistemas diédrico, axonométrico y de planos acotados, y aplica la perspectiva cónica en un proyecto sencillo. Resuelve problemas básicos de pertenencia, posición y distancia, mostrando rigor gráfico en el proceso.</p> <p><i>Ejemplo: Resuelve una lámina de intersección de recta con plano en diédrico; elabora una axonometría de un cubo con aristas ocultas; dibuja una perspectiva cónica frontal de un prisma.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra los diferentes sistemas de representación para interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional en proyectos que requieren visión espacial avanzada. Resuelve problemas complejos de geometría descriptiva y valora críticamente el rigor gráfico, proponiendo mejoras en la claridad y precisión.</p> <p><i>Ejemplo: Aplica diédrico, axonometría y perspectiva cónica en el diseño de una maqueta de un espacio arquitectónico sencillo; corrige y optimiza sus trazados para cumplir con estándares de precisión gráfica.</i></p>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No documenta objetos mediante vistas acotadas según normativa UNE/ISO, ni utiliza el croquis para reflexionar sobre alternativas de diseño. Las representaciones carecen de acotación o presentan errores graves de proyección.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega un dibujo con vistas incorrectas o sin acotar, sin anotaciones que muestren reflexión sobre opciones de diseño.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Documenta objetos con vistas acotadas aplicando parcialmente la normativa UNE/ISO, aunque comete errores significativos. Utiliza el croquis para esbozar ideas, pero no indaga ni compara alternativas de forma sistemática.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un croquis con algunas vistas bien acotadas, pero omite normas de representación o acotación; boceta una sola solución sin explorar variantes.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Documenta objetos mediante vistas acotadas aplicando correctamente la normativa UNE/ISO. Utiliza el croquis como herramienta de reflexión para proponer y comparar al menos dos alternativas de diseño, valorando su adecuación técnica.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un croquis acotado con vistas ortogonales correctas, e incluye dos propuestas de diseño diferentes con anotaciones justificativas de cada una.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Formaliza y define diseños técnicos complejos integrando la normativa UNE/ISO de manera precisa y valorando críticamente la importancia del croquis en la documentación gráfica de proyectos arquitectónicos o ingenieriles. Transfiere los aprendizajes a contextos novedosos y justifica las soluciones adoptadas.</p> <p><i>Ejemplo: Desarrolla un proyecto completo que incluye croquis, vistas acotadas normalizadas, perspectivas y justificación técnica de las decisiones de diseño, aplicando normativa actualizada a un caso real o simulado de cierta complejidad.</i></p>

CE.5 · 20 % **Portfolio**

Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para identificar las herramientas básicas de la interfaz CAD, siendo incapaz de realizar trazados vectoriales simples o generar volúmenes básicos sin ayuda constante, y sin respetar las dimensiones o escalas requeridas.</p> <p><i>Ejemplo: Intento fallido de dibujar un polígono regular en 2D donde las líneas no cierran o no coinciden con las coordenadas indicadas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Utiliza herramientas de dibujo vectorial para crear figuras planas y volúmenes sencillos mediante primitivas, aunque presenta imprecisiones en la aplicación de operaciones algebraicas (unión, sustracción) o en la organización de capas y parámetros técnicos.</p> <p><i>Ejemplo: Modelado de una pieza prismática simple con un taladro cilíndrico, pero con errores de alineación o sin el uso correcto de capas de dibujo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Representa con precisión elementos técnicos en 2D y 3D de forma autónoma, aplicando correctamente operaciones algebraicas entre primitivas y herramientas de edición vectorial, cumpliendo con los estándares de virtualización de objetos y espacios.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño completo de una pieza mecánica en 3D mediante operaciones booleanas y su correspondiente representación en vistas 2D normalizadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Investiga y experimenta con soluciones digitales complejas, optimizando el flujo de trabajo en CAD para virtualizar objetos y espacios con alto detalle técnico, integrando el trabajo colaborativo y transfiriendo estos conocimientos a contextos profesionales actuales.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto grupal de virtualización de un conjunto mecánico complejo, incluyendo despiece, ensamblaje 3D y presentación técnica profesional con materiales y luces.</i></p>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer modelos 3D imprimibles (en formato STL) de estructuras arquitectónicas clásicas y de ingeniería (armaduras, cúpulas) para que el alumnado pueda manipularlos físicamente y relacionar las proyecciones diédricas con el volumen real.• Utilizar applets de geometría dinámica (GeoGebra, Desmos) que permitan variar parámetros (altura de un arco, luz de una viga) y observar en tiempo real cómo cambian las vistas normalizadas y las cotas.• Facilitar láminas de trabajo con instrucciones en formato de vídeo corto (2-3 min) que muestren paso a paso la construcción de una perspectiva cónica de un espacio interior, complementadas con la misma lámina en PDF con anotaciones textuales y gráficas.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (producción del alumnado).	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado elija entre entregar una axonometría isométrica dibujada a mano alzada con instrumentos tradicionales o modelada en un software CAD 2D/3D (p.ej., LibreCAD, SketchUp), siempre que se cumplan las normas de representación (vistas, cortes, acotación).• Solicitar un análisis escrito-breve (máximo 150 palabras) que justifique las decisiones de representación tomadas en un croquis de un conjunto arquitectónico, grabado en audio si se prefiere, integrando la explicación verbal y gestual de las proyecciones.• Proponer la recreación gráfica de un elemento constructivo real (escalera, cubierta) a partir de fotografías tomadas por el alumno, pudiendo presentar el resultado como infografía (combinando croquis, cotas y notas técnicas) en formato digital o impreso.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación (motivación, interés y esfuerzo sostenido).	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear la interpretación de un monumento local o edificio singular de la ciudad (previa selección de una lista de 5-6 opciones) para que el alumnado se sienta conectado con su entorno y pueda elegir el que más le interese. • Organizar un concurso interno de 'mejor lámina técnica' otorgando insignias digitales (según niveles: precisión, creatividad, complejidad) que sumen puntos para la nota final, con criterios transparentes y revisables por el grupo. • Ofrecer dos niveles de dificultad en la tarea de interpretación de planos: uno con ayuda de plantillas de descomposición de formas (puzle de volúmenes básicos) y otro sin ellas, dejando que cada alumno escoja el reto que quiere asumir sin penalización.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido geométrico.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer applets dinámicos de Geogebra que muestren paso a paso la construcción de lugares geométricos, permitiendo variar parámetros. • Proporcionar esquemas impresos y digitales con códigos QR que enlacen a vídeos explicativos de transformaciones geométricas. • Usar modelado 3D para visualizar cómo elementos del plano se relacionan en proyecciones y abatimientos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del razonamiento geométrico.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que los alumnos expliquen oralmente el proceso deductivo antes de dibujar, grabando audioguías que justifiquen cada paso. • Posibilitar la entrega de ejercicios resueltos con anotaciones manuscritas sobre capturas de pantalla de software de dibujo. • Ofrecer la opción de construir modelos con regla y compás o mediante software de geometría dinámica para verificar propiedades.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación que mantengan el interés y la perseverancia.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear problemas basados en diseños reales (logotipos, azulejos, teselaciones) que requieran aplicar las transformaciones geométricas. • Ofrecer diferentes niveles de dificultad en los problemas, de modo que cada alumno elija el punto de partida según su confianza. • Incorporar un breve desafío semanal (reto geométrico) resoluble con razonamiento lógico, fomentando la participación voluntaria.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer modelos 3D físicos (poliedros, cilindros) y digitales (modelos interactivos en GeoGebra o SketchUp) para que el alumnado pueda manipular y observar desde distintos ángulos las proyecciones. • Proporcionar tutoriales en vídeo con animaciones que muestren paso a paso la obtención de vistas diédricas a partir de un sólido, con opciones de subdivisión en capas y velocidad variable. • Facilitar textos descriptivos con diagramas etiquetados y códigos QR que enlacen a recreaciones aumentadas (AR) de los objetos representados en los ejercicios.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre dibujo manual a lápiz, dibujo con software CAD (AutoCAD, LibreCAD) o modelado 3D digital para resolver un mismo problema de representación diédrica. • Ofrecer la opción de presentar el proyecto final como un informe escrito con planos, un vídeo explicativo modelando el objeto en 3D, o una maqueta a escala acompañada de croquis. • Para la evaluación de la visión espacial, usar puzzles de desarrollo de poliedros o aplicaciones interactivas que registren los aciertos en la identificación de vistas, combinando respuestas escritas y manipulativas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar cada nuevo concepto con un ejemplo real de la arquitectura o ingeniería (puentes, edificios emblemáticos, piezas mecánicas) y pedir al alumno que busque otro de su interés para representarlo. • Ofrecer un menú de proyectos de dificultad graduada: desde representar un prisma recto hasta diseñar la planta y alzado de su propia vivienda ideal, permitiendo elegir el nivel de complejidad. • Incorporar un sistema de insignias o niveles de dominio (aprendiz, dibujante, arquitecto) que se desbloquean al superar retos específicos de representación espacial.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales interactivos donde se recorran las normas UNE/ISO aplicadas a un croquis real, con anotaciones que se despliegan al pasar el cursor. • Facilitar una colección de croquis resueltos en distintos formatos (papel, digital vectorial, vídeo timelapse) para que el alumnado compare cómo se formaliza el diseño. • Crear un mapa visual de las normas más usadas (líneas, cotas, escalas) con iconos y ejemplos concretos del ámbito arquitectónico e ingenieril.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado documente gráficamente un proyecto propio (arquitectónico o ingenieril) mediante croquis a mano alzada o con herramientas CAD, siempre aplicando las normas. • Solicitar una breve justificación oral o escrita de las decisiones normativas tomadas en el diseño, grabable en audio o texto. • Ofrecer la opción de realizar una infografía o presentación digital que compare dos normas (UNE e ISO) aplicadas a un mismo elemento.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto de diseño: cada estudiante elige un objeto cotidiano (silla, farola, puente) para documentarlo mediante croquis normalizado, vinculándolo con su utilidad real. • Organizar una exposición virtual de los croquis finalizados donde compañeros y otros cursos valoren la claridad normativa y la calidad gráfica. • Ofrecer niveles de dificultad: desde croquis básicos hasta proyectos con tolerancias y despieces, dejando que el alumnado decida su profundización.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer videotutoriales paso a paso de las operaciones básicas en CAD (p.ej., AutoCAD, SketchUp) con subtítulos y control de velocidad de reproducción. • Facilitar una galería de modelos 3D ya construidos (archivos .dwg, .stl) que los estudiantes puedan rotar, seccionar y analizar para comprender su estructura. • Proporcionar infografías y esquemas visuales que relacionen los comandos CAD con su función (p.ej., extrusión, revolución, operaciones booleanas) acompañados de ejemplos animados.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que los estudiantes entreguen su proyecto CAD en formato de archivo nativo (.dwg, .skp) o exportado a PDF 3D, junto con un breve video narrado que explique el proceso de modelado. • Ofrecer la opción de realizar una presentación oral (presencial o grabada) defendiendo las decisiones técnicas y funcionales del diseño, apoyada en la vista 3D del modelo. • Posibilitar la entrega colaborativa mediante un repositorio compartido (Google Drive, GitHub) donde cada miembro del grupo documente su aportación y el modelo final se ensamble por partes.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples medios de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija entre diferentes temáticas para su proyecto CAD (mobiliario escolar, pieza mecánica, elemento arquitectónico) vinculándolo a profesiones reales (diseñador industrial, arquitecto, ingeniero). • Plantear retos escalables: desde modelar un sólido simple hasta diseñar un objeto funcional que encaje con otro, adaptando el nivel de dificultad según el progreso individual. • Invitar a un profesional que use CAD en su trabajo (online o presencial) para mostrar proyectos reales y responder preguntas, conectando la actividad con el mundo laboral.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 2 horas

Localiza el Real Decreto 243/2022 y el decreto autonómico correspondiente. Extrae las competencias específicas (CE), criterios de evaluación (13) y saberes básicos (21) de Dibujo Técnico I. Verifica si tu CCAA ha añadido saberes propios o ha modificado la numeración.

Tip: No te fíes solo del BOE; descarga el anexo autonómico. Algunas CCAA reorganizan los bloques (por ejemplo, unen Sistemas de Representación con Normalización).

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Construye una tabla con las 5 CE y sus 13 criterios asociados. Por ejemplo: CE1 (trazados geométricos) con 3 criterios, CE2 (sistemas de representación) con 3, etc. Asocia cada criterio a su saberes básicos correspondientes.

Tip: Ordena los criterios por orden de dificultad creciente. En Dibujo Técnico I, la CE4 (normalización) suele tener menos criterios pero requieren dominio de escalas.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1 hora

Determina el peso de cada criterio en función de su complejidad y representatividad. Decide instrumentos de evaluación: pruebas objetivas (para trazados), láminas (para sistemas de representación) y proyectos trimestrales (para aplicación integrada).

Tip: Los criterios de CE1 y CE3 (resolución de problemas geométricos) deben tener mayor ponderación (60%) porque son la base del curso. No des el mismo peso a todos.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1.5 horas

Reparte los 21 saberes en 3 trimestres, respetando los 4 bloques. Ejemplo: 1er trimestre: trazados fundamentales y polígonos (bloque 1). 2º trimestre: sistemas diédrico y axonométrico (bloque 2). 3er trimestre: normalización y croquización (bloque 3 y 4).

Tip: El bloque de Normalización (bloque 4) suele colapsar en el tercer trimestre; adelanta las vistas normalizadas al segundo trimestre si es posible.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Crea una situación de aprendizaje por trimestre que integre 2-3 CE y varios criterios. Por ejemplo: 'Diseño de una pieza mecánica' (1er trimestre: trazados; 2º: vistas; 3º: acotación). Define producto final y rúbrica.

Tip: En Dibujo Técnico I, usa la SDA como hilo conductor: cada SDA exige un conjunto de láminas que se evalúan con los criterios correspondientes. Así evitas evaluaciones aisladas.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento el peso de cada instrumento: pruebas específicas (50%), láminas y trabajos (35%), observación diaria (10%), portafolio (5%). Incluye indicadores de actitud si procede.

Tip: Añade un 5% de calificación por limpieza y presentación (escala, rotulación). En inspección, suele ser un punto que valoran positivamente.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1.5 horas

Redacta medidas ordinarias (apoyo en aula, material adaptado) y extraordinarias (PAI, refuerzo). Define plan de recuperación: convocatorias específicas para cada criterio no superado con láminas de recuperación y prueba escrita.

Tip: Para la recuperación, no repitas el mismo examen; diseña láminas centradas en los saberes no superados. Añade un plazo de entrega (ej. 2 semanas tras la evaluación).