

Dibujo tecnico aplicado a las artes plasticas y al diseno 1 · 1.º Bachillerato · Galicia

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

Normativa Decreto 157/2022, de 15 de septiembre

Generado 10/07/2026 22:24

5 Competencias	18 Criterios	17 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 aplicado a las artes plasticas y al diseno 1
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Galicia
Decreto autonómico	Decreto 157/2022, de 15 de septiembre
Particularidad	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I

OBJ1 · 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. - Este objetivo hace referencia a la capacidad de identificar y de analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas.

OBJ2 · Desarrollar propuestas gráficas y de diseño utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dib...

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. - Este objetivo implica el dominio en la representación y en el trazado de las principales formas y construcciones geométricas y, lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado.

OBJ3 · Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales analizando y valorando su presencia en las representa...

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. - Este objetivo hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación -vistas en diédrico, perspectiva axonométrica, perspectiva caballera y perspectiva cónica- más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial y la habilidad en el croquis y en el dibujo a mano alzada, con el que se mejorarán las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones y diseños de objetos y espacios.

OBJ4 · 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. - Este objetivo requiere la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO) que permiten comunicar, de forma clara y unívoca, soluciones personales y proyectos de diseño, realizados de forma individual o en grupo, mediante el dibujo de bocetos o croquis, con lo que supone el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño.

OBJ5 · 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 aplicación específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. - Este objetivo comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de contenidos de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

3. Criterios de evaluación

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, en el entorno urbano, en el arte y en el diseño, y también en los elementos de la vida cotidiana, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico y social en el que aparecen.	
CE1.2	OBJ2	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 con el instrumental de dibujo técnico.	
CE1.3	OBJ2	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 de objetos y la composición en el cuadro.	
CE1.4	OBJ4	Realizar bocetos y croquis conforme a la norma UNE ISO comunicando la forma y las dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía, limpieza y precisión.	
CE2.1	OBJ3	Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.	
CE2.2	OBJ3	Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas en sistema europeo.	
CE2.3	OBJ3	Diseñar envases sencillos representándolos de forma clara y precisa en perspectiva isométrica o caballera seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE2.4	OBJ3	Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.	
CE2.5	OBJ4	Realizar bocetos y croquis conforme a la norma UNE ISO, comunicando la forma y las dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía, limpieza y precisión.	
CE3.1	OBJ3	Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.	
CE3.2	OBJ3	Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas en el sistema europeo.	
CE3.3	OBJ3	Diseñar envases sencillos representándolos de forma clara y precisa en perspectiva isométrica o caballera, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE3.4	OBJ4	Realizar bocetos y croquis conforme a la norma UNE ISO, comunicando la forma y las dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía, limpieza y precisión.	
CE4.1	OBJ3	Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas en sistema europeo.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE4.2	OBJ3	Diseñar envases sencillos representándolos de forma clara y precisa en perspectiva isométrica o caballera, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE4.3	OBJ4	Realizar bocetos y croquis conforme a la norma UNE ISO, comunicando la forma y las dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía, limpieza y precisión.	
CE4.4	OBJ5	Adquirir destrezas en el manejo de programas, herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.	
CE4.5	OBJ5	Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación y expresión.	

4. Saberes básicos

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.	
2	La geometría en la composición.	
3	La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.	
4	Relaciones geométricas en el arte y en el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y en la naturaleza.	
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.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.	
2	Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.	
3	Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging .	
4	Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua al cómic y a la ilustración.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.	
3	Elaboración de bocetos y croquis.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Iniciación a las herramientas y a las técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.	
2	Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos. 2º curso. Materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II	

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.

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	<ul style="list-style-type: none">Exposición de paneles con imágenes de alta resolución de patrones geométricos en la naturaleza (panales, copos de nieve), arquitectura (arte islámico, Gaudí) y arte (Mondrian, Escher), acompañadas de preguntas guía para la observación.Kit táctil con modelos 3D impresos de sólidos geométricos, teselaciones y secciones cónicas, que los alumnos puedan manipular para comprender sus propiedades.Simulaciones interactivas en GeoGebra que permitan modificar variables (ángulos, proporciones, simetrías) y visualizar instantáneamente cómo cambian las estructuras geométricas en ejemplos de la naturaleza y el arte.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none">Elaboración de un ensayo visual (fotografías anotadas, dibujos o collage digital) que documente y explique estructuras geométricas observadas en un entorno de libre elección (natural, construido o artístico).Presentación oral (apoyada con diapositivas o modelos físicos) que analice los códigos geométricos presentes en un movimiento artístico concreto (cubismo, op art, arte cinético).Grabación de un comentario en formato podcast donde se interprete la intencionalidad del uso de la geometría en una obra arquitectónica o diseño específico.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none">Ofrecer opción de elegir el contexto de análisis (naturaleza, entorno construido o arte) para conectar con los intereses personales de cada alumno.Organizar una 'galería de hallazgos' donde los estudiantes expongan sus trabajos y reciban retroalimentación de sus compañeros, fomentando la colaboración y la autoestima.Invitar a un profesional (arquitecto, diseñador o artista) a compartir en vídeo cómo la geometría sustenta su trabajo, destacando la relevancia real del contenido.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido geométrico y de los procesos de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar los trazados geométricos mediante fichas impresas con diagramas paso a paso y mediante tutoriales en vídeo que muestren el proceso de construcción. • Facilitar modelos tridimensionales manipulativos (maquetas de cartulina o plastilina) de figuras planas y transformaciones geométricas para que el alumnado los explore manualmente. • Utilizar software de geometría dinámica (GeoGebra) para que los estudiantes visualicen cómo varían las construcciones al modificar parámetros, reforzando la comprensión visual.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples medios de expresión para que el alumnado demuestre su competencia en la elaboración de propuestas gráficas y de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que las propuestas gráficas se entreguen en formato analógico (lápiz, tinta, acuarela) o digital (tableta gráfica, software vectorial), según preferencia del alumno. • Aceptar la presentación de las composiciones geométricas mediante collage de formas recortadas (papel o cartulina) como alternativa al dibujo lineal tradicional. • Posibilitar que la reflexión sobre la transmisión de ideas y emociones se exprese opcionalmente mediante un breve texto escrito o una explicación oral grabada que acompañe al dibujo.
Implicación / motivación	Fomentar la implicación ofreciendo opciones, conexiones con la realidad y niveles de desafío ajustables.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer tres transformaciones geométricas (simetría, giro, traslación) para que cada alumno elija la que aplicará a un diseño personal e incorporará en su propuesta. • Vincular los contenidos geométricos con el análisis de obras de arte o diseño de objetos cotidianos (logotipos, envases, mosaicos) para aumentar la relevancia percibida. • Establecer tres niveles de complejidad en la composición geométrica (básico, medio, avanzado) y permitir que cada estudiante seleccione el que le suponga un reto adecuado a su nivel.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer modelos físicos tridimensionales (maquetas de alambre, cartón o impresión 3D) junto con sus representaciones en vistas diédricas y perspectiva, para que el alumnado manipule y relacione ambos formatos. • Presentar infografías que muestren paso a paso la transformación de un objeto real a su representación en sistema diédrico, axonométrico o cónico, con anotaciones de los elementos clave (líneas de proyección, puntos de fuga). • Incluir breves animaciones interactivas (por ejemplo, en GeoGebra o SketchUp) que permitan girar el objeto y ver cómo cambian sus proyecciones, acompañadas de una guía textual de los conceptos implicados.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre realizar una ilustración a mano alzada, un boceto digital o una maqueta física para demostrar la comprensión de un mismo objeto tridimensional desde un sistema de representación concreto. • Plantear un ejercicio en el que deban explicar oralmente (grabando un breve audio o vídeo) el proceso de selección del sistema de representación más adecuado para un diseño dado, justificando su elección con vocabulario técnico. • Ofertar la posibilidad de representar un espacio real del centro (aula, taller, pasillo) mediante croquis acotados en sistema diédrico o perspectiva caballera, valorando la precisión y la claridad comunicativa del resultado.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular la actividad con un concurso de diseño de un objeto cotidiano (silla, lámpara, envase) donde el sistema de representación forme parte de los criterios de evaluación, ofreciendo premios simbólicos o reconocimiento público. • Dar opción a elegir entre tres contextos artísticos (escultura, escenografía, diseño de producto) para aplicar el mismo contenido de representación del espacio, conectando con los intereses personales del alumnado. • Incorporar la autoevaluación mediante una rúbrica visible desde el inicio, donde el alumnado pueda marcar su progreso y decidir en qué aspectos profundizar, fomentando la autorregulación.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer fichas técnicas con iconografía normalizada UNE e ISO junto a texto explicativo. • Presentar vídeos time-lapse de trazados geométricos con narración descriptiva de cada paso. • Proporcionar modelos 3D interactivos (realidad aumentada) que muestren las normas de representación.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir entregar la documentación del proyecto en formatos diversos: croquis a mano alzada, planos CAD anotados o maqueta digital con marcado de normas. • Ofrecer rúbricas de autoevaluación centradas en la aplicación correcta de normas UNE/ISO, que el alumno complete antes de la entrega. • Habilitar un diario de diseño digital donde el alumnado registre verbalmente sus decisiones formales y justifique el cumplimiento normativo.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un concurso de diseño de mobiliario escolar donde los participantes deban documentar técnicamente sus propuestas bajo normas UNE. • Ofrecer la opción de seleccionar el objeto o espacio a representar de entre una lista de opciones reales (sillas, luminarias, stands). • Establecer hitos de certificación (como 'sello de calidad normativa') que otorguen insignias digitales al superar cada fase de documentación.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Ofrecer múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar videotutoriales con subtítulos y control de velocidad para cada herramienta digital (p. ej., Inkscape, Blender). • Mostrar modelos 3D interactivos en línea que el alumnado pueda rotar y explorar antes de modelar. • Ofrecer guías paso a paso con capturas de pantalla anotadas y diagramas de flujo del proceso de diseño.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y ejecución de las tareas.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la elección entre software libre (Inkscape, FreeCAD) o propietario (Adobe Illustrator, SketchUp) para la misma tarea. • Aceptar productos finales en distintos formatos: archivo vectorial, captura de pantalla comentada o vídeo del proceso de modelado. • Proporcionar plantillas con distintos niveles de estructura (completa, semicompleta, vacía) para que el alumnado adapte su entrega.
Implicación / motivación	Ofrecer múltiples formas de motivación y compromiso con el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el tema de su proyecto (diseño de logotipo, personaje, objeto decorativo) dentro de un briefing abierto. • Plantear retos semanales con dificultad creciente (dibujar una figura simple, luego unir varias, luego añadir texturas). • Crear un mural digital colaborativo donde se expongan los trabajos y se puedan comentar entre iguales.

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 1-2 horas

Obtén el decreto autonómico que regula esta materia. Identifica las competencias específicas (5), criterios de evaluación (10), saberes básicos (17) y bloques (4). Toma nota de la redacción exacta para evitar errores de traslación.

Tip: Descarga el decreto en PDF y marca con colores CE, criterios y saberes. Así evitas perderte entre el articulado.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Enumera todas las competencias específicas (5) y asigna a cada una los criterios de evaluación correspondientes. Crea una tabla que las relacione. Esto te dará la estructura de la programación.

Tip: Usa una hoja de cálculo para que, al ponderar, puedas calcular notas automáticamente.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Selecciona qué criterios evaluarás en cada trimestre. Define instrumentos como análisis de láminas, proyectos de diseño o pruebas gráficas. Ajusta la dificultad a las 3h semanales.

Tip: No todos los criterios son evaluables en cada trimestre. Distribúyelos para que cada evaluación tenga un peso similar.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Organiza los 17 saberes en los 4 bloques a lo largo del curso. Ten en cuenta la progresión: geometría básica al inicio, sistemas de representación después, y diseño aplicado al final.

Tip: Los saberes de normalización son transversales; intégralos en cada proyecto gráfico.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 horas

Redacta una situación de aprendizaje por trimestre que integre CE, criterios y saberes. Por ejemplo, 'Diseño de un logotipo' para trabajar geometría y normalización.

Tip: Las SDA deben ser aplicables en el aula de plástica; evita propuestas que requieran materiales caros.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento el peso de cada criterio y la nota mínima para superar la materia. Relaciónalo con los instrumentos de evaluación.

Tip: Sé coherente: si un criterio se evalúa varias veces, su peso debe ser mayor que uno evaluado una sola vez.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Incluye medidas ordinarias y específicas para alumnado con NEAE. Define planes de recuperación para quien no supere criterios. Justifica en la memoria final.

Tip: La recuperación debe centrarse en los criterios no superados, no en repetir la SDA completa.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.