

Dibujo tecnico aplicado a las artes plasticas y al diseno 2 · 2.º Bachillerato · Canarias

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

Normativa Decreto 73/2023, de 13 de abril

Generado 10/07/2026 22:22

5 Competencias	7 Criterios	12 Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

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 2
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 73/2023, de 13 de abril
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II

CE.1 · (c1) La competencia específica se centra en el desarrollo de aprendizajes relativos a la capacidad de identificar y anal...

TEXTO OFICIAL

(c1) La competencia específica se centra en el desarrollo de aprendizajes relativos a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, la naturaleza y el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas, presentes en las pintaderas canarias y en las estructuras arquitectónicas de las islas Canarias. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas, en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente.

RESUMEN CLARO

Identificar y entender por qué se usa la geometría en edificios, obras de arte y seres vivos, explicando su utilidad estética y funcional.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina objetos reales y artísticos para descubrir sus patrones geométricos ocultos y justifica razonadamente por qué se han diseñado o formado así.

NO ES

No es memorizar definiciones geométricas ni trazar figuras aisladas. No es dibujo técnico puro sin aplicación; es comprender el sentido visual y estructural del entorno.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado descompone geoméricamente la fachada de una catedral o la estructura de una concha, explicando cómo la geometría resuelve problemas de estabilidad o belleza.

analizar

CE.2 · (c2) La competencia específica analiza el desarrollo de aprendizajes relativos a la representación y trazado de las prin...

TEXTO OFICIAL

(c2) La competencia específica analiza el desarrollo de aprendizajes relativos a la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y, lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado. Se trata, por tanto, de fomentar la incorporación de esos elementos en procesos de creación autónoma y de experimentación práctica, estimulando, por una parte, su percepción y conceptualización de la realidad con la finalidad de recrearla o interpretar artísticamente y, por otra, de proporcionar recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías.

RESUMEN CLARO

Crear diseños y composiciones geométricas usando herramientas técnicas y bocetos para comunicar ideas creativas o estados de ánimo de forma visual.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado realiza bocetos a mano y trazados técnicos precisos, aplicando transformaciones geométricas para resolver problemas de diseño y expresar conceptos artísticos personales.

NO ES

No es solo copiar láminas de geometría pura. No es memorizar trazados sin aplicación práctica. No es dibujo artístico libre sin base geométrica ni rigor.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un patrón modular para un textil que transmita dinamismo mediante giros y simetrías, usando primero bocetos y luego herramientas técnicas.

producir

CE.3 · (c3) La competencia específica se orienta hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la aptitud para escoger y apli...

TEXTO OFICIAL

(c3) La competencia específica se orienta hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación –vistas en diédrico, perspectiva axonométrica, caballera y perspectiva cónica– más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial, la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones y diseños de objetos y espacios, todas las nuevas creaciones que se realizan en Canarias y que también se enfocan al cine y los proyectos audiovisuales.

RESUMEN CLARO

Entender volúmenes y espacios para representarlos gráficamente eligiendo el sistema de dibujo que mejor comunique una idea de diseño o una obra artística.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza formas tridimensionales en el arte, selecciona el sistema de representación más eficaz y dibuja planos o perspectivas para desarrollar proyectos de diseño de objetos o espacios.

NO ES

No es realizar trazados geométricos abstractos ni memorizar métodos de proyección sin contexto. No es dibujo técnico industrial puro sin una finalidad creativa o de diseño artístico.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña una pieza de mobiliario original y elabora sus planos técnicos en diédrico y una perspectiva cónica para mostrar su integración en un espacio.

interpretar

CE.4 · (c4) La competencia específica se encamina hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la aplicación de una serie de...

TEXTO OFICIAL

(c4) La competencia específica se encamina hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a 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, constituyéndose, por tanto, en el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño. Consiste en iniciar al alumnado en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales son la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, pues el dibujo normalizado debe ser portador de información útil, eficaz para ser aplicada y altamente codificada mediante normas internacionales para que sea interpretado de forma inequívoca.

RESUMEN CLARO

Utilizar el lenguaje técnico normalizado para que las ideas de diseño sean comprensibles, precisas y ejecutables por terceros siguiendo estándares internacionales.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado emplea escalas, acotación y sistemas de representación bajo normativa UNE e ISO para elaborar la documentación técnica necesaria de un proyecto artístico o de diseño.

NO ES

No es memorizar códigos de normas ni realizar bocetos artísticos libres. No es dibujar sin medidas; es estandarizar la comunicación técnica para que sea universal y profesional.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado desarrolla los planos técnicos normalizados, incluyendo plantas, alzados y secciones acotadas, de un mobiliario original para un proyecto de diseño de interiores.

aplicar

CE.5 · (c5) La competencia específica se dirige hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la adquisición de un conocimien...

TEXTO OFICIAL

(c5) La competencia específica se dirige hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a 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 saberes 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.

RESUMEN CLARO

Usar programas de ordenador y apps para dibujar en plano y modelar en tres dimensiones aplicándolos a proyectos artísticos y de diseño.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado maneja software de dibujo vectorial y modelado 3D para dar forma a sus propias ideas creativas, eligiendo la herramienta digital más adecuada para cada fase del proyecto.

NO ES

No es aprender informática aislada ni memorizar comandos de un programa. No es calcar dibujos ajenos. Es usar la tecnología como medio de expresión y diseño propio.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña el prototipo 3D de una lámpara original y genera los planos vectoriales necesarios para su posterior fabricación o presentación visual.

crear

3. Criterios de evaluación

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado, planteando hipótesis y comprobándolas, a través del análisis de lenguajes y elementos técnicos y plásticos, y de búsquedas avanzadas en internet de forma autónoma, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios, así como, valorar críticamente el patrimonio cultural y artístico, incluido el de Canarias.</p> <p>Analizar y justificar el uso de estructuras y proporciones geométricas en obras artísticas o de diseño, determinando su función compositiva y comunicativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis gráfico y escrito sobre una obra donde identifica trazados reguladores, redes modulares o proporciones, explicando la intención del autor.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos prácticos mediante la superposición de trazados geométricos sobre imágenes de obras de arte, logotipos o diseños industriales significativos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la precisión del trazado técnico del alumno en lugar de su capacidad de análisis crítico y comprensión de la intencionalidad geométrica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.1	CE.2	<p>Diseñar patrones y mosaicos, aplicando transformaciones geométricas con precisión y exactitud planteando proyectos creativos para hacer eficaz el aprendizaje, utilizando el pensamiento científico y usando diferentes herramientas y lenguajes artísticos, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas como en la expresión de sentimientos y emociones.</p> <p>Crear composiciones modulares y teselaciones mediante el uso de transformaciones geométricas planas, integrando precisión técnica y creatividad en el diseño de superficies.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una lámina o proyecto digital que contiene un patrón o mosaico generado mediante la aplicación sistemática de traslaciones, giros o simetrías.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de un ejercicio práctico de diseño de superficies donde se deben aplicar redes modulares para generar ritmos visuales y composiciones ornamentales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la estética del mosaico de forma subjetiva sin verificar si el alumnado ha aplicado con rigor geométrico las leyes de las transformaciones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>
2.2	CE.2	<p>Diseñar formas geométricas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad, haciendo eficaz el aprendizaje y realizando con rigor diseños de proyectos artísticos y culturales sostenibles, para incorporarlos en la transmisión y el desarrollo de ideas, expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones.</p> <p>Crear composiciones gráficas originales aplicando trazados geométricos de tangencias, enlaces y curvas cónicas para resolver problemas de diseño artístico o funcional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega láminas de diseño o bocetos donde se aplican con precisión y creatividad soluciones técnicas de tangencias y secciones cónicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de proyectos de diseño gráfico o industrial, como logotipos o estructuras, integrando elementos geométricos complejos de forma estética y técnica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la precisión del trazado geométrico aislado sin considerar la intención creativa o la aplicación al diseño que exige el criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas, empleando curvas de manera clara y precisa, aplicando conocimientos técnicos específicos, haciendo eficaz el aprendizaje y resolviendo problemas con autonomía y espíritu crítico, para aplicarlos a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p> <p>Representar objetos tridimensionales con elementos curvos utilizando los sistemas axonométricos, asegurando la correcta construcción de elipses y arcos en los planos isométrico y de caballera.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega láminas de dibujo técnico que muestran piezas volumétricas con formas circulares o cilíndricas, aplicando correctamente los métodos de trazado de curvas en perspectiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Dibujo de un objeto de diseño industrial o mobiliario que contenga perforaciones o bordes redondeados, empleando instrumental técnico sobre soporte físico.</p> <p><i>Evitar:</i> No orientar correctamente los ejes de las elipses según el plano de la cara o confundir el trazado de óvalos con elipses reales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Representar</p>
3.2	CE.3	<p>Diseñar espacios o escenografías, aplicando la perspectiva cónica, representando luces y sombras de objetos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido con optimismo, autonomía, sentido crítico, creatividad y eficacia, así como favoreciéndose de la cultura digital con ética y responsabilidad, para aplicarlo a la realización de cómics, ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p> <p>Diseñar y representar espacios tridimensionales o escenografías mediante perspectiva cónica, integrando el estudio de luces y sombras y analizando críticamente el resultado final.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto gráfico de un espacio o escenografía resuelto en perspectiva cónica, incluyendo el trazado técnico de sombras y una memoria reflexiva sobre el proceso.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de un proyecto de diseño de interiores o escenografía teatral donde se apliquen métodos de perspectiva cónica para visualizar el espacio proyectado.</p> <p><i>Evitar:</i> Omitir la coherencia geométrica entre los puntos de fuga de los objetos y los puntos de fuga de sus sombras proyectadas en el sistema cónico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Diseñar</p>
4.1	CE.4	<p>Crear un diseño sencillo, de manera individual o en grupo, comunicando clara e inequívocamente su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y utilizando diferentes herramientas digitales que le permitan proponer ideas creativas y aplicar conocimientos técnicos, para interpretar y representar objetos y espacios.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.1	CE.5	<p>Realizar y planificar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y al arte, seleccionando dispositivos digitales que permitan transmitir ese conocimiento, así como enfrentándose a situaciones creativas con iniciativa e imaginación, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p> <p>Diseñar y presentar proyectos artísticos o de diseño utilizando herramientas de dibujo vectorial, aprovechando sus ventajas técnicas para la creación y edición de imágenes escalables.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto de diseño digital compuesto por archivos vectoriales originales donde se demuestra el uso técnico de trazados, nodos, capas y exportación en formatos estándar.</p> <p><i>Contexto:</i> En el taller o aula de informática, los estudiantes desarrollan una propuesta de identidad visual o ilustración técnica aplicando software específico de dibujo vectorial.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar composiciones creadas con software de mapa de bits (píxeles) en lugar de herramientas vectoriales, ignorando la naturaleza técnica y escalable exigida en el criterio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>

4. Saberes básicos

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.	
2	Explicación de la geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.	
3	Trazado de las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.	
4	Estudio de la representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.	
5	Diseño de transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Observación de la cultura popular canaria (bordados, celosías...).	
6	Trazado con y sin herramientas digitales.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.	
2	Diseño de estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.	
3	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	Creación de las fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.	
2	Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Realización y planificación del 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 · 20 % Portfolio

(c1) La competencia específica se centra en el desarrollo de aprendizajes relativos a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y superficial elementos geométricos básicos en el entorno o el arte, necesitando ayuda constante para reconocer su función o intención comunicativa. <i>Ejemplo: Identificación de formas geométricas simples (círculos, cuadrados) en una obra pictórica sin establecer relaciones entre ellas ni con el significado de la obra.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica y describe estructuras geométricas y códigos en obras de arte o diseño, explicando de manera sencilla su origen o función, aunque con imprecisiones en el análisis de la intencionalidad estética. <i>Ejemplo: Esquema gráfico sobre una fotografía de arquitectura donde se señalan ejes de simetría y redes modulares básicas, con una breve descripción de su uso funcional.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza y valora con autonomía la presencia de la geometría en diversos contextos, identificando con precisión sus estructuras y códigos, y explicando razonadamente su origen, función e intencionalidad. <i>Ejemplo: Análisis técnico de una obra de diseño industrial donde se justifica el uso de la proporción áurea o de polígonos específicos en relación con la ergonomía y la estética del objeto.</i>
4	Avanzado	90-100%	Evalúa de forma crítica y exhaustiva la geometría en la naturaleza y el arte, integrando conocimientos complejos para explicar la intencionalidad estética y funcional, demostrando una actitud proactiva y capacidad de transferencia a nuevos medios. <i>Ejemplo: Ensayo comparativo y gráfico que vincula patrones geométricos fractales de la naturaleza con estructuras arquitectónicas deconstructivistas, argumentando su impacto emocional y funcional.</i>

CE.2 · 25 % **Portfolio**

(c2) La competencia específica analiza el desarrollo de aprendizajes relativos a la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y, lo que es más importante, su int...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para aplicar transformaciones geométricas básicas o trazar curvas y tangencias, incluso con apoyo constante. Las propuestas gráficas carecen de precisión técnica y no logran transmitir ideas ni emociones de forma reconocible.</p> <p><i>Ejemplo: Un intento de mosaico donde no se respeta la ley de repetición y un diseño de forma con enlaces donde los puntos de tangencia no coinciden, invalidando la construcción.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Desarrolla propuestas gráficas sencillas aplicando transformaciones y enlaces de forma mecánica y con imprecisiones. Utiliza los materiales de dibujo técnico de manera básica, logrando una transmisión de ideas limitada y con escasa carga expresiva o razonamiento geométrico.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de un patrón simple mediante traslación con errores acumulativos de medida y una composición de formas que emplea curvas cónicas sin una integración clara en el diseño final.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Elabora diseños de patrones, mosaicos y formas creativas utilizando con corrección técnica las transformaciones, tangencias y curvas cónicas. Alterna con eficacia el dibujo a mano alzada y el técnico, comunicando ideas y sentimientos de forma razonada y estéticamente coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Creación de un mosaico modular complejo basado en giros y simetrías, junto con el diseño de un objeto ornamental que integra parábolas y enlaces ejecutados con precisión técnica.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Crea composiciones gráficas complejas y originales integrando con maestría transformaciones geométricas y curvas cónicas. Demuestra un uso experto de los recursos técnicos para la transmisión de conceptos abstractos o emociones profundas, justificando cada trazado desde la intuición y el rigor matemático.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto de diseño de una identidad visual que utiliza una red modular generada por transformaciones y formas resueltas con cónicas, logrando una síntesis perfecta entre expresividad artística y precisión geométrica.</i></p>

CE.3 · 25 % **Portfolio**

(c3) La competencia específica se orienta hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación –vistas en diédrico, perspec...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para identificar los sistemas de representación y presenta errores técnicos graves en el trazado de formas volumétricas básicas, omitiendo la integración de curvas o el estudio de luces y sombras.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo de un prisma simple en perspectiva con aristas mal proyectadas y ausencia total de elementos curvos o valoración lumínica.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Representa formas volumétricas sencillas en perspectivas axonométricas y cónica con ayuda, aunque muestra imprecisiones notables en el trazado de curvas (elipses) y una aplicación esquemática o inconsistente de las luces y sombras.</p> <p><i>Ejemplo: Representación de un cilindro en perspectiva isométrica donde las elipses no ajustan correctamente a los ejes y la sombra no sigue la dirección del foco de luz.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comprende y representa objetos y espacios tridimensionales utilizando correctamente las perspectivas isométrica, caballera y cónica, integrando curvas con precisión técnica y aplicando luces y sombras de forma coherente en proyectos de diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de una pieza de mobiliario con bordes redondeados en perspectiva caballera y una estancia sencilla en perspectiva cónica con sombras arrojadas bien definidas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza con rigor la presencia del espacio en el arte y aplica con maestría y autonomía los sistemas de representación en proyectos complejos de ilustración o escenografía, optimizando la selección del sistema para potenciar la expresividad y el realismo lumínico.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto integral de escenografía para un espacio artístico en perspectiva cónica, integrando formas orgánicas complejas y un estudio de claroscuro que aporta profundidad y valor estético al diseño.</i></p>

CE.4 · 25 % **Portfolio**

(c4) La competencia específica se encamina hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO) que permiten comunicar, de ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma vaga elementos de un diseño, pero muestra dificultades graves para aplicar normas UNE e ISO, resultando en representaciones confusas que no logran comunicar de manera clara la forma o las dimensiones del objeto.</p> <p><i>Ejemplo: Croquis de un objeto de diseño con medidas incompletas, ausencia de normalización en el tipo de línea y falta de correspondencia entre vistas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Define y visualiza ideas de diseño aplicando las normas fundamentales UNE e ISO de forma parcial o con errores técnicos, logrando una comunicación básica de la forma y las dimensiones, aunque la documentación del proyecto es incompleta.</p> <p><i>Ejemplo: Plano de un objeto sencillo con acotación básica donde se aprecian errores en la jerarquía de líneas o en la disposición de las cotas según la norma.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza, define y visualiza ideas de diseño con precisión, aplicando correctamente las normas UNE e ISO para interpretar y representar objetos, comunicando de forma clara e inequívoca la forma y dimensiones en la documentación técnica.</p> <p><i>Ejemplo: Conjunto de planos técnicos (vistas, cortes y secciones) de un producto de diseño industrial, correctamente normalizados y acotados para su fabricación.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza y documenta proyectos de diseño con rigor profesional, optimizando la aplicación de normas UNE e ISO para resolver representaciones complejas con total autonomía, integrando de forma excelente la visualización espacial y la definición formal.</p> <p><i>Ejemplo: Memoria gráfica completa de un proyecto de diseño original que incluye despieces, perspectivas normalizadas y detalles técnicos con un acabado de calidad profesional.</i></p>

CE.5 · 20 % **Portfolio**

(c5) La competencia específica se dirige hacia el desarrollo de aprendizajes relativos a la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma asistida algunas herramientas digitales básicas de dibujo vectorial o modelado 3D, pero presenta dificultades severas para aplicarlas de manera funcional en la resolución de tareas sencillas de diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Reconocimiento de iconos de herramientas en la interfaz de un software de CAD sin llegar a ejecutar trazados precisos o transformaciones básicas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Utiliza herramientas elementales de dibujo vectorial 2D y modelado 3D siguiendo pautas directas, aunque muestra una integración limitada de estas posibilidades en el desarrollo de proyectos personales, requiriendo supervisión técnica frecuente.</p> <p><i>Ejemplo: Creación de formas geométricas planas y volúmenes básicos (prismas, cilindros) sin una aplicación clara a un proyecto de diseño artístico definido.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y utiliza con autonomía programas de dibujo vectorial 2D y modelado 3D, integrando sus funciones principales para desarrollar y presentar proyectos de diseño o creación artística con corrección técnica y funcional.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de un logotipo vectorial escalable y su posterior representación volumétrica en 3D, aplicando correctamente operaciones de extrusión y edición de mallas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Optimiza e integra de forma experta herramientas digitales avanzadas, seleccionando las aplicaciones más adecuadas para resolver problemas complejos de diseño, demostrando alta capacidad técnica, autonomía y una estética profesional en los resultados.</p> <p><i>Ejemplo: Desarrollo integral de un objeto de diseño industrial o artístico, combinando planos técnicos vectoriales detallados con un modelo 3D que incluye texturizado, iluminación y renderizado final.</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	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de modelos 3D interactivos y realidad aumentada para superponer esquemas de trazado geométrico (redes modulares, proporción áurea) sobre obras de arte y arquitectura icónicas, permitiendo aislar capas de análisis. • Presentación de glosarios visuales comparativos que vinculen patrones naturales (diagramas de Voronoi, espirales logarítmicas) con sus aplicaciones técnicas en el diseño industrial y la ingeniería estructural contemporánea. • Utilización de maquetas físicas desmontables y material tiflológico para explorar la volumetría de poliedros complejos y superficies regladas, facilitando la comprensión de la geometría espacial a través del tacto y la manipulación.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de una 'autopsia geométrica' mediante software CAD o trazado tradicional sobre acetatos, donde el alumnado descomponga una pieza de diseño en sus transformaciones elementales (giros, simetrías, homotecias). • Creación de un ensayo visual o videoblog técnico que explique la intencionalidad comunicativa de la geometría en un contexto específico, como el diseño de logotipos o la planificación urbana de una ciudad. • Diseño y prototipado de un módulo tridimensional basado en estructuras biomiméticas, documentando el proceso mediante una memoria técnica que combine dibujo a mano alzada, trazado instrumental y justificación teórica.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de investigación aplicada donde el alumnado elija un área de interés personal (moda, escenografía, videojuegos o joyería) para analizar cómo la geometría define su estética y funcionalidad. • Organización de una curaduría colaborativa en un muro digital (tipo Padlet o Pinterest) donde se debata la carga emocional y simbólica de diferentes estructuras geométricas en el arte urbano local. • Implementación de contratos de aprendizaje que permitan al alumnado graduar la complejidad de los trazados a analizar, desde polígonos básicos hasta superficies paramétricas, según su competencia percibida.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar modelos dinámicos en software de geometría paramétrica (tipo GeoGebra) donde el alumnado pueda manipular los focos de una transformación o los ejes de una afinidad para observar en tiempo real la deformación de una figura artística. • Presentar láminas de análisis que utilicen códigos de color y capas de acetato superpuestas para diferenciar claramente el trazo intuitivo a mano alzada de la estructura geométrica técnica subyacente en diseños icónicos. • Proporcionar guías de texturizado y grafismo técnico que vinculen diferentes trazados geométricos (tramas, tangencias) con la expresión de sensaciones específicas como tensión, calma o dinamismo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de un 'diario de diseño' híbrido donde se combine el bocetado rápido a mano alzada con la resolución técnica final mediante instrumental tradicional o software de dibujo vectorial. • Solicitar la creación de un videotutorial breve o 'screencast' donde el alumno explique razonadamente los pasos seguidos para transformar una emoción en una composición geométrica abstracta. • Ofrecer la posibilidad de realizar composiciones modulares mediante el uso de plantillas físicas recortables o bloques digitales, facilitando la exploración de transformaciones en el plano antes del trazado definitivo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear proyectos de diseño con temática abierta (logotipos, estampados textiles o escenografías) donde el alumno elija el ámbito de aplicación artística que más conecte con sus intereses personales. • Implementar dinámicas de 'crítica constructiva de taller' donde el alumnado evalúe cómo la precisión técnica de un compañero ha logrado potenciar la transmisión de una idea emocional previa. • Diseñar retos de complejidad escalonada donde el alumnado pueda elegir entre resolver una transformación geométrica básica o aplicarla a una composición artística compleja con múltiples niveles de profundidad.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de visores de modelos 3D interactivos (como Sketchfab o archivos STL) vinculados mediante códigos QR a las láminas de vistas diédricas para facilitar la transición del plano al volumen. • Presentación de casos de estudio que comparen la deformación métrica en perspectiva caballera frente a la axonometría isométrica mediante el análisis de mobiliario de diseño icónico. • Empleo de maquetas físicas de varillas y planos de metacrilato para visualizar de forma tangible las intersecciones espaciales y la proyección de sombras antes de su trazado técnico.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Opción de entrega del proyecto de diseño de objeto mediante dibujo instrumental tradicional, software de diseño asistido por ordenador (CAD) o modelado volumétrico digital. • Realización de un ejercicio de 'ingeniería inversa' donde el alumnado deba generar el despiece técnico y normalizado a partir de una ilustración artística tridimensional compleja. • Elaboración de un diario de aprendizaje multimodal donde se justifique, mediante esquemas o breves grabaciones, la elección del sistema de representación (cónico o axonométrico) según la intención comunicativa del proyecto.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vinculación de las láminas técnicas con un proyecto de diseño de escenografía para una obra de teatro real, conectando el dibujo con una aplicación profesional en artes escénicas. • Diseño de retos con niveles de complejidad técnica escalonada (desde poliedros básicos hasta superficies regladas) permitiendo que el alumnado elija el nivel de desafío según su competencia percibida. • Organización de sesiones de 'crítica de estudio' donde el alumnado asume el rol de revisor técnico, evaluando la legibilidad y precisión de los proyectos de sus compañeros bajo estándares profesionales.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar modelos tridimensionales interactivos (mediante visores 3D o realidad aumentada) vinculados a sus vistas diédricas normalizadas, permitiendo al alumnado rotar la pieza para comprender la correspondencia entre el objeto real y su representación técnica UNE. • Presentar láminas de normalización comparativas que utilicen códigos de color temporales para diferenciar tipos de líneas (gruesas para aristas vistas, finas para líneas de cota, discontinuas para ocultas) antes de pasar a la representación monocromática reglamentaria. • Proporcionar guías visuales de 'lectura de planos' que desglosen proyectos de diseño real (mobiliario o stands expositivos) mediante infografías que relacionen cada norma ISO con su función comunicativa específica en el proceso de fabricación.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de la documentación técnica de un objeto de diseño en formato híbrido: croquización manual a mano alzada para la fase de ideación y delineación mediante software CAD para la definición formal definitiva. • Implementar estaciones de 'auditoría técnica' donde el alumnado deba validar los planos de un compañero utilizando una lista de comprobación (checklist) basada estrictamente en las normas UNE de acotación y representación de roscas o cortes. • Ofrecer la posibilidad de demostrar la comprensión de sistemas de representación mediante la creación de un videotutorial breve donde el alumno explique el proceso de obtención de una sección o desarrollo de un sólido complejo siguiendo la normativa.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular los ejercicios de normalización a un proyecto de 'Diseño de Producto' real, donde el alumnado deba documentar técnicamente un objeto de su propio interés (un periférico de ordenador, una joya o un envase) para ser enviado a una supuesta oficina técnica. • Organizar los retos de visualización espacial por niveles de complejidad geométrica (desde poliedros simples hasta superficies de revolución con intersecciones), permitiendo que el alumnado elija el punto de entrada según su autopercepción de competencia. • Simular un entorno profesional de diseño donde la precisión en la aplicación de las normas ISO tenga un impacto directo en el 'presupuesto' o viabilidad del proyecto, otorgando insignias de 'Calidad Técnica' a los planos que no requieran correcciones.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer archivos fuente de CAD organizados por capas conmutables (líneas de construcción, trazado definitivo, cotas) para que el alumnado pueda diseccionar visualmente el proceso de dibujo paso a paso. • Utilizar visores de modelos 3D interactivos en la nube (tipo Sketchfab) que permitan al alumnado rotar, seccionar y explotar piezas técnicas antes de iniciar su modelado digital. • Proporcionar infografías comparativas que traduzcan la terminología de dibujo técnico tradicional (mediatriz, tangencia) a los comandos específicos de software vectorial (trim, offset, snap) mediante GIFs animados.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de proyectos mediante flujos de trabajo híbridos: desde el escaneado de bocetos analógicos para su vectorización posterior hasta la creación directa mediante modelado paramétrico. • Fomentar la creación de micro-videotutoriales de 'trucos de comando' donde el alumnado explique a sus pares cómo resolvió un problema geométrico específico usando una herramienta digital concreta. • Diversificar el producto final permitiendo elegir entre una composición artística vectorial 2D, un prototipo de diseño industrial modelado en 3D o una animación técnica de un despiece.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos de diseño basados en intereses reales del alumnado, como el modelado de escenografías para videojuegos, el diseño de merchandising vectorial o la creación de patrones textiles geométricos. • Implementar un sistema de 'niveles de maestría' en el software, donde el alumnado pueda elegir la complejidad del reto: desde la construcción de sólidos básicos hasta el renderizado fotorrealista con materiales. • Crear un 'muro de errores y soluciones' digital colaborativo donde los estudiantes compartan capturas de pantalla de fallos técnicos y cómo los resolvieron, normalizando el error en el aprendizaje de software complejo.

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 hora

Localizar el currículo oficial de tu CCAA para identificar la relación entre las 5 competencias específicas y los descriptores operativos del perfil de salida en esta modalidad artística.

Tip: Fíjate bien en la diferencia de enfoque con el Dibujo Técnico de Ciencias; aquí la geometría debe estar siempre al servicio de la creación artística y el diseño funcional.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1.5 horas

Desglosar los 7 criterios de evaluación y vincularlos con las 5 competencias específicas (CE), asegurando que cada criterio sea medible a través de producciones gráficas concretas.

Tip: Al ser solo 7 criterios para todo el año, cada uno tiene un peso enorme; no los fragmentes demasiado o perderás la visión global del desempeño del alumnado.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 horas

Seleccionar herramientas de calificación como rúbricas para proyectos de diseño y listas de cotejo para láminas técnicas, priorizando la resolución de problemas sobre la mera copia.

Tip: Para esta materia, el portfolio digital es el mejor instrumento; permite observar la evolución de la destreza manual y el manejo de software CAD de forma integrada.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2 horas

Repartir los 12 saberes básicos en los tres trimestres, integrando los 4 bloques (Geometría, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación Gráfica) de forma cíclica.

Tip: Con solo 3 horas semanales, evita dedicar el primer trimestre solo a geometría plana; introduce sistemas de representación desde la semana 4 para garantizar que lleguen con soltura a la prueba de acceso a la universidad.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3 horas

Crear una Situación de Aprendizaje (SDA) central por evaluación que parta de un reto real, como el diseño de un stand de exposición o la planimetría de una pieza de mobiliario.

Tip: Plantea retos que requieran pasar del boceto a mano alzada a la resolución técnica rigurosa; es ahí donde se activan realmente las competencias específicas de esta materia.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Asignar valores porcentuales a los 7 criterios de evaluación, garantizando que la suma total de las evidencias recolectadas refleje el grado de consecución de las competencias.

Tip: No ponderes los saberes (contenidos), pondera los criterios. Asegúrate de que los criterios relacionados con la 'comunicación de ideas' tengan tanto peso como los de 'precisión geométrica'.

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

Redactar las estrategias de apoyo y las adaptaciones para el alumnado, enfocándose en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y en la recuperación continua de criterios no logrados.

Tip: Para alumnos con dificultades de visión espacial, utiliza modelos 3D manipulables o aplicaciones de realidad aumentada; esto facilita la transición al dibujo diédrico sin rebajar el nivel de exigencia.

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.