

Dibujo tecnico aplicado a las artes plasticas y al diseno 2 · 2.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	19 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	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 II

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.

OBJ2 · 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.

OBJ3 · 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.

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.

OBJ5 · 1-2 3 2-3 5 3 3.1-4.1-4.2 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - El diseño de proyectos multidisciplinares...

TEXTO OFICIAL

1-2 3 2-3 5 3 3.1-4.1-4.2 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - El diseño de proyectos multidisciplinares de carácter funcional que doten de un sentido práctico a los trabajos desarrollados, con el fin de potenciar un aprendizaje significativo. - El uso de diferentes metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo en la resolución colaborativa de problemas, que favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos de forma autónoma y siempre teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de los miembros de cada equipo de trabajo. - La creación en el aula de un clima apropiado para reforzar la autoestima, el desarrollo de la creatividad, la experimentación técnica en proyectos interdisciplinares gráfico-plásticos y potenciando también el uso de herramientas y programas de diseño y dibujo en 2D y 3D. - El empleo de estrategias para trabajar transversalmente la participación activa del alumnado en materia de igualdad, con un enfoque inclusivo, no sexista y de superación de estereotipos discriminatorios. También el empleo de estrategias para superar los desafíos del siglo XXI que atiendan al consumo responsable, a la diversidad cultural de un mundo cada vez más globalizado, a una actitud crítica, ética y responsable de la cultura digital y al entendimiento de que el conocimiento y el compromiso ciudadano son el motor del desarrollo. - La realización de trabajos diferenciados que favorezcan un proceso creativo autónomo, basado en la reflexión personal, en la disciplina y en la responsabilidad, atendiendo a la individualidad de cada alumno, así como a las necesidades específicas de todos ellos, a la prevención de dificultades y a la puesta en práctica de mecanismos para superarlas a medida que aparezcan.

3. Criterios de evaluación

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y en el diseño, comprendiendo el motivo o la intencionalidad con la que se utilizaron.	
CE1.2	OBJ2	Diseñar patrones y mosaicos aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones, mosaicos y redes modulares.	
CE1.3	OBJ2	Diseñar formas creativas empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas y técnicas.	
CE1.4	OBJ3	Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y las sombras de los objetos contenidos para alcanzar una mayor comprensión y definición de la realidad y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE1.5	OBJ5	Realizar y presentar proyectos aprovechando las posibilidades que los diferentes programas digitales, aplicaciones infográficas y herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y de la publicidad.	
CE2.1	OBJ3	Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.	
CE2.2	OBJ3	Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y las sombras de los objetos contenidos para alcanzar una mayor comprensión y definición de la realidad y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE2.3	OBJ4	Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.	
CE2.4	OBJ5	Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que los diferentes programas digitales, aplicaciones infográficas y herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño, de la publicidad y del arte.	
CE3.1	OBJ3	Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.	
CE3.2	OBJ3	Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y las sombras de los objetos contenidos para alcanzar una mayor comprensión y definición de la realidad y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE3.3	OBJ4	Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.	
CE3.4	OBJ5	Realizar y presentar proyectos aprovechando las posibilidades que los diferentes programas digitales, aplicaciones infográficas y herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño, de la publicidad y del arte.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE4.1	OBJ2	Diseñar patrones y mosaicos aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones, mosaicos y redes modulares.	
CE4.2	OBJ2	Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas y técnicas.	
CE4.3	OBJ3	Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.	
CE4.4	OBJ3	Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y las sombras de los objetos contenidos para alcanzar una mayor comprensión y definición de la realidad y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
CE4.5	OBJ4	Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.	
CE4.6	OBJ5	Realizar y presentar proyectos aprovechando las posibilidades que los diferentes programas digitales, aplicaciones infográficas y herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño, de la publicidad y del arte.	

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	Geometría e ilusiones ópticas en el arte y en el diseño.	
3	Las curvas cónicas en la naturaleza, en el entorno, en el arte y en el diseño.	
4	La representación del espacio en el diseño y en el arte contemporáneo.	
5	Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.	
6	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	Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.	
2	Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la arquitectura y en 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	Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.	
2	Representación de objetos mediante sus vistas detenidas. Cortes, secciones y roturas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y de 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.

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.