

Evaluación inicial

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I · 1.º de Bachillerato

Diagnóstico gráfico, geométrico y creativo de partida.
Material listo para imprimir, corregir y registrar.

CURSO

2026 / 2027

DURACIÓN

60 min

PUNTUACIÓN

10 puntos

ACTIVIDADES

10 · 6 bloques

**Recursos ESO**

Materiales para el aula de Secundaria

recursoseso.com

Evaluación inicial · Colección Dibujo Técnico

CONTENIDO DEL RECURSO

Guía docente

Finalidad, aplicación y advertencias de uso.

Prueba del alumnado

10 actividades en 6 bloques + autoevaluación.

Solucionario

Respuestas y criterios de corrección desglosados.

Registro e informe

Ficha individual, registro de grupo y vinculación curricular.

**FINALIDAD**

Comprobar con qué base llega el alumnado para usar la geometría y los sistemas de representación **al servicio de la creación y el diseño**, no solo de la precisión técnica.

DURACIÓN

55-65 minutos (recomendado: 60). Hay trazado con instrumentos y también apunte a mano alzada: conviene avisar de cuándo se permite cada cosa.

MATERIAL

Regla, escuadra, cartabón, compás y lápiz. Goma y sacapuntas. En las actividades de apunte y boceto se dibuja a **mano alzada**.

01. Qué evalúa esta prueba

No se presupone haber cursado Dibujo Técnico. La base procede de EPVA, Expresión Artística, Matemáticas y Tecnología. **No se piden** tangencias técnicas desarrolladas, mosaicos ni composiciones modulares: son saberes de este curso. El rigor no se rebaja respecto de Dibujo Técnico; **cambia su finalidad**: aquí la geometría sirve para crear y comunicar una idea.

1 · Geometría, arte y entorno		2 puntos
2 · Geometría de la forma		2 puntos
3 · Sistemas de representación		3 puntos
4 · Normalización y comunicación		1 punto
5 · Herramientas digitales		0,75 puntos
6 · Proyecto de diseño		1,25 puntos

02. Cómo está construida

CRITERIO DE DISEÑO	PLANTEAMIENTO
Enfoque	Diagnóstico y competencial. Se valora la intención de diseño tanto como la corrección del trazado.
Tipo de tarea	Se combinan respuesta cerrada, aplicación de procedimientos y tareas competenciales con explicación razonada, evitando la prueba enteramente tipo test.
Formato	10 actividades con varios apartados y 10 puntos exactos, con puntuación parcial por apartado.
Autoevaluación	Al final de la prueba y sin puntuación: recoge la percepción del alumnado sobre su desempeño sin convertirla en calificación.

03. Corrección y registro

- El **solucionario** (págs. 11-15) incluye la respuesta correcta y los criterios de puntuación por apartado, para homogeneizar la corrección entre docentes.
- La **ficha individual** (pág. 16) convierte la puntuación de cada bloque en un nivel diagnóstico por áreas.
- El **registro de grupo** (pág. 17) permite detectar necesidades comunes y fijar prioridades de repaso antes de la sesión de evaluación inicial.
- La **vinculación curricular** (pág. 18) relaciona cada actividad con competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Consolidado

80-100 %

Adecuado

60-79 %

En proceso

40-59 %

Necesita refuerzo

0-39 %

Advertencia de uso

Esta evaluación tiene carácter diagnóstico y orientativo. No pretende reproducir una prueba final del curso anterior ni determinar por sí sola una calificación académica. Conviene comunicar al alumnado que el resultado no cuenta como nota y explicarle para qué sirve.

NOMBRE Y APELLIDOS

GRUPO

FECHA

PUNTUACIÓN

___ / 10

Antes de empezar · no puntúa

¿Has usado **compás y escuadra**, o algún programa de dibujo vectorial o de diseño? Sirve para interpretar tu resultado.

☐ Instrumentos, con frecuencia ☐ Programas de diseño ☐ Ambas cosas ☐ Casi ninguna

Antes de empezar

Lee cada enunciado con atención y contesta en el espacio previsto. Escribe siempre el procedimiento, no solo el resultado: los pasos también puntúan. Si un ejercicio se te resiste, pasa al siguiente y vuelve al final. **Esta prueba no cuenta como nota:** sirve para saber desde dónde partimos.

1

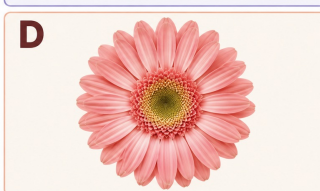
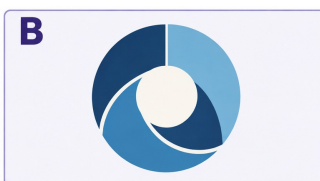
Geometría, arte y entorno

RECONOCER LA ESTRUCTURA

2 puntos

1 Geometría en arte, naturaleza y diseño.

1 p



a) Indica qué **formas geométricas** reconoces en cada una de las cuatro imágenes. (0,3 p)

b) ¿En cuáles hay **simetría**? ¿De qué tipo? (0,25 p)

c) ¿En cuáles hay **repetición** o ritmo? ¿Qué efecto produce? (0,25 p)

d) Elige una y explica **para qué sirve** ahí la geometría: ¿para ordenar, para identificar, para resistir, para agradar? (0,2 p)



- Traza sobre el logotipo su **eje de simetría** y señala **dos elementos** que se correspondan. (0,3 p)
- El logotipo mide 48 mm de ancho y debe aplicarse a una tarjeta donde puede ocupar como máximo **30 mm**. ¿Qué **escala** aplicarías? (0,3 p)
- ¿Cuántos **módulos** de la retícula ocupa el círculo superior? ¿Y el conjunto del logotipo? (0,2 p)
- ¿Por qué un logotipo se construye sobre una retícula en lugar de dibujarse a mano? (0,2 p)

2

Geometría de la forma

CONSTRUIR Y ANALIZAR

2 puntos

3 Construcciones geométricas aplicadas.

1 p

Construye, con regla y compás, un **octógono regular** inscrito en una circunferencia de **34 mm de radio**. Después, **a partir de esa construcción**, dibuja un motivo decorativo sencillo uniendo vértices o marcando zonas: el resultado debe apoyarse en la geometría, no añadirse por encima.



Zona de trazado. **No borres las líneas auxiliares**: forman parte de lo que se corrige.

- a) Construye el octógono. (0,5 p)
- b) Desarrolla el motivo a partir de la construcción. (0,3 p)
- c) Explica qué parte del motivo procede de la geometría y cuál has decidido tú. (0,2 p)

4 Geometría interna de la forma.

1 p



Realiza un **apunte a mano alzada** del objeto —sin regla— analizando su estructura.

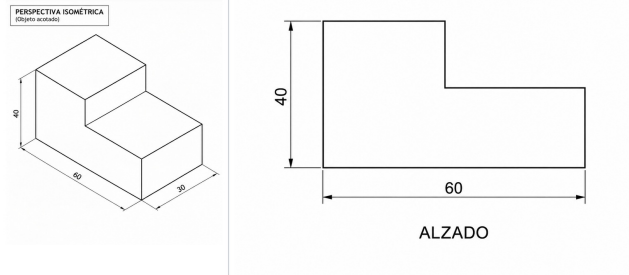
- a) Dibuja el apunte marcando los **ejes** principales. (0,35 p)
- b) Señala las **figuras geométricas** que están debajo de la forma. (0,3 p)
- c) Indica la **proporción** entre alto y ancho. (0,2 p)
- d) ¿Qué parte de la forma **no** se explica por la geometría? (0,15 p)

3

Sistemas de representación

VISTAS, VOLUMEN Y PROFUNDIDAD

3 puntos



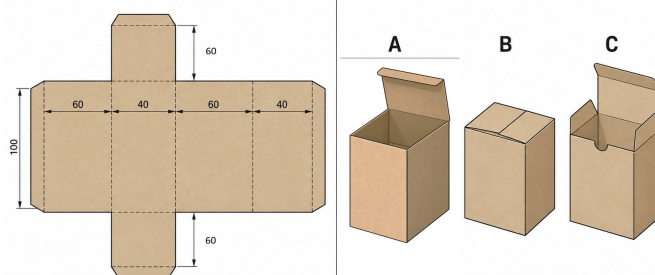
a) Dibuja la **planta** y el **perfil** que faltan. (0,7 p)

b) ¿Por qué en diseño de producto se dibujan las vistas además de la perspectiva? (0,3 p)

Zona de trazado. No borres las líneas auxiliares: forman parte de lo que se corrige.

6 Perspectiva isométrica y caballera.

1 p



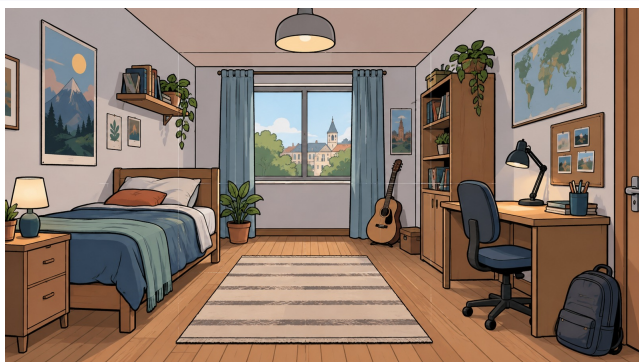
a) ¿Cuál de las tres perspectivas corresponde al desarrollo? (0,35 p)

b) Explica **por qué se descartan** las otras dos. (0,35 p)

c) ¿Para qué sirven las **solapas** del desarrollo y dónde acaban al montarlo? (0,3 p)

7 Perspectiva cónica para ilustración.

1 p



a) Traza la **línea de horizonte** y el **punto de fuga**. (0,35 p)

b) Prolonga las líneas de fuga de **tres objetos distintos** y comprueba que concurren en el mismo punto. (0,3 p)

c) ¿Dónde está situado el **observador**: de pie, sentado o en el suelo? ¿Cómo lo sabes? (0,2 p)

d) Si quisieras que la escena resultara **más imponente**, ¿dónde colocarías el horizonte? (0,15 p)

4

Normalización y comunicación

BOCETO Y CROQUIS

1 punto

Encargo de diseño

Diseña un **objeto pequeño para organizar material escolar** —lápices, cables, tarjetas o pinceles— que pueda fabricarse en cartón, madera fina o impresión 3D. Debe caber en un cajón de **30 × 20 × 8 cm**.

- a) Dibuja un **boceto** del objeto con su función reconocible. (0,3 p)
- b) Pasa a **croquis**: vistas necesarias y **cotas**. (0,4 p)
- c) Explica en dos frases **qué problema resuelve** y para quién. (0,3 p)

5

Herramientas digitales

DIBUJO VECTORIAL

0,75 puntos

9 Herramientas digitales.

0,75 p

Si trabajáis con ordenador, realizad las operaciones. Si no, indicad **cómo** lo haríais.

LO QUE QUIERES CONSEGUIR	CÓMO LO HARÍAS
Que las ocho piezas de un patrón queden a la misma distancia del centro	
Obtener la mitad izquierda de un logotipo a partir de la derecha	
Que todos los elementos queden alineados por su borde superior	
Cambiar el color de veinte formas a la vez	

- a) Completa la tabla. (0,4 p)
- b) ¿Qué ventaja tiene diseñar un logotipo en **vectorial** y no en una imagen de píxeles? (0,2 p)
- c) ¿Por qué conviene trabajar con **capas** en un diseño con varios elementos? (0,15 p)

10 Mini proyecto de diseño.

1,25 p

Mini proyecto

Diseña un **envase** sencillo para un producto dirigido a adolescentes: una bebida, un snack, unos auriculares o un cosmético. El envase debe poder fabricarse en **cartón**, a partir de un desarrollo plano.

- a) Describe la **idea** y a quién va dirigida. (0,2 p)
- b) Dibuja el **desarrollo plano** acotado. (0,4 p)
- c) Añade una **perspectiva** del envase montado. (0,3 p)
- d) Justifica la **forma geométrica** elegida: ¿por qué esa y no otra? (0,35 p)

Antes de entregar: ¿cómo te has sentido?

Esta parte **no puntúa**. Nos ayuda a saber cómo has vivido la prueba. Marca la casilla que mejor te represente.



Muy seguro/a

☐

Bastante seguro/a

☐

Algunas dificultades

☐

Muchas dificultades

☐

¿Qué parte te ha resultado más fácil?

.....

¿Qué parte te ha resultado más difícil?

.....

¿Hay algún tipo de ejercicio que no recuerdes haber trabajado antes?

.....

Solucionario y criterios de corrección

Criterio general. Se valora el **procedimiento y el razonamiento**, no solo el resultado. Una respuesta incompleta pero bien encaminada recibe parte de la puntuación del apartado, y una respuesta correcta sin justificar no obtiene la puntuación entera cuando el apartado pide justificarla.

1

Geometría, arte y entorno

SOLUCIONES

2 puntos

1 Geometría en arte, naturaleza y diseño

1 p

a) **A** fachada: retícula ortogonal de rectángulos iguales en filas y columnas. **B** logotipo: circunferencias y arcos. **C** silla: curvas continuas, sin aristas. **D** flor: circunferencias concéntricas y pétalos distribuidos radialmente.

b) En **A**, **B** y **D**. La de la flor es **radial**, alrededor de un centro y con muchos ejes; la del logotipo es de **rotación**, porque la forma se repite girada sobre sí misma. La fachada tiene simetría **axial** respecto de su eje central. La silla **no** es simétrica: es la única sin ningún eje.

c) En **A** y en **D**. En la fachada, repetir la ventana crea **ritmo**, unifica el edificio y abarata la construcción. En la flor, repetir el pétalo produce una forma cerrada que lleva la mirada al centro.

a) Se puntúa que nombre formas **concretas** —rectángulos, circunferencias, hexágonos, arcos, retícula— y no «formas geométricas» en general.

b) Debe distinguir la simetría **axial**, respecto de un eje, de la **radial**, alrededor de un centro, que es la habitual en las formas naturales. Suma advertir que una simetría puede ser aproximada y no exacta.

c) La repetición produce **ritmo** y unifica el conjunto; en una fachada además ordena la construcción y abarata la fabricación al repetir la misma pieza.

d) Se acepta cualquiera de las cuatro funciones si está justificada: en un logotipo la geometría sirve para **identificar** y hacer reconocible la marca a cualquier tamaño; en una fachada, para **ordenar** y resistir; en un objeto, para que sea **fabricable**; en la naturaleza, para que la forma sea eficiente. No puntúa responder «porque queda bonito» sin más.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,25 · c) 0,25 · d) 0,2. Se corrige la **precisión** del vocabulario geométrico, no la cantidad de formas citadas.

2 Proporción, simetría y escala

1 p

a) El eje es **vertical** y pasa por el centro del círculo y por la unión de los pétalos. Se corresponden los **dos pétalos azules** y las **dos hojas verdes**.

c) El círculo ocupa en torno a **tres módulos** de diámetro y el conjunto, unos **siete de ancho por ocho de alto**. Lo que se puntúa es que **cuenta sobre la retícula** y exprese la relación entre las partes, no el número exacto: la retícula sirve justamente para describir el logotipo sin medir en milímetros.

b) La razón es $30/48 = 0,625$, es decir, una reducción a **5:8**. Se acepta expresarlo como 62,5 % o como escala 1:1,6. Lo importante es que sea una **reducción** y que se aplique por igual a todas las dimensiones: si solo se reduce el ancho, el logotipo se deforma.

d) Porque la retícula garantiza que el logotipo sea **reproducible**: cualquiera puede redibujarlo igual, a cualquier tamaño y en cualquier soporte, desde un sello hasta una fachada. Además fija las proporciones internas, que es lo que hace que la marca se reconozca aunque cambie de color o de escala. Un dibujo a mano no puede repetirse con exactitud.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,3, y se penaliza no advertir que la reducción debe ser proporcional · c) 0,2 · d) 0,2.

3 Construcciones geométricas aplicadas

1 p

- a) Octógono: se trazan dos diámetros perpendiculares, se hallan las **bisectrices** de los cuatro ángulos rectos — o las mediatrices de los lados del cuadrado inscrito— y se unen los ocho puntos obtenidos. Debe verse la construcción completa.
- b) Se puntúa que el motivo **nazca de la construcción**: uniendo vértices alternos, trazando las diagonales, inscribiendo circunferencias en los sectores o rellenando zonas delimitadas por las líneas que ya existen. No puntúa un dibujo superpuesto que ignore el octógono.
- c) Lo que aporta la geometría es la **estructura**: el número de partes, su tamaño y su posición, que vienen impuestos por la construcción. Lo que decide el alumno es qué hacer con ella: qué vértices une, qué zonas destaca y qué deja vacío. Es exactamente la relación entre geometría y diseño que la materia va a trabajar.

Puntuación: a) 0,5, exigiendo construcción visible · b) 0,3 · c) 0,2, que es el apartado que distingue esta materia de Dibujo Técnico.

4 Geometría interna de la forma

1 p

El objeto es una **jarra cerámica** de cuerpo troncocónico, cuello corto y asa curva. Orientación de corrección:

- a) Se valora que el apunte esté **construido**: primero los ejes y el encaje general, después el detalle. Un dibujo bonito sin estructura no obtiene el máximo; un dibujo torpe pero bien encajado, sí puede.
- b) Debe reconocer las figuras **subyacentes** —cilindros, troncos de cono, prismas, óvalos— y no limitarse al contorno. Es la lectura que permite después representar el objeto en cualquier sistema.
- d) Suele ser el **detalle**, la textura, el remate o la irregularidad: lo que da carácter al objeto y no se deduce de su estructura. Reconocerlo es importante, porque la geometría organiza la forma pero no la agota.

Puntuación: a) 0,35 — 0,2 por el encaje y los ejes, 0,15 por el parecido · b) 0,3 · c) 0,2 · d) 0,15. **No se penaliza el pulso:** es un apunte a mano alzada.

Nota al docente. Es la actividad más reveladora del punto de partida artístico. Conviene anotar aparte a quien dibuja bien sin construir: necesita lo contrario que quien construye bien y dibuja con torpeza.

5 Vistas y representación

1 p

- a) El objeto es un **escalonado de 60 × 40 × 30** con dos peldaños. La **planta** es un rectángulo de 60 × 30 dividido por la arista del peldaño; el **perfil**, un rectángulo de 30 × 40 con la línea del escalón. Ambos deben quedar **alineados** con el alzado en L: la planta debajo, compartiendo anchura, y el perfil al lado, compartiendo altura.
- b) Porque la perspectiva **muestra** el objeto pero no lo **define**: en ella las medidas aparecen deformadas y no se puede acotar con fiabilidad. Las vistas dan las dimensiones reales y permiten fabricar. En diseño se usan las dos cosas: la perspectiva para presentar la idea al cliente y las vistas para que el taller la construya.

Puntuación: a) 0,7 — 0,35 por vista, exigiendo alineación · b) 0,3, y se valora la distinción entre presentar y definir.

- a) La **A**. El desarrollo da una caja de **60 × 40 × 100** cerrada por **una sola solapa** abatible arriba y otra abajo, y A es la única que muestra ese cierre de tapa única.
- b) **B** aparece cerrada y con una junta central en la cara superior, propia de un cierre de cuatro solapas cruzadas que el desarrollo no tiene. **C** muestra varias solapas levantadas a la vez y un rebaje en el borde, elementos que tampoco están recortados en el plano. Lo que se puntúa es comparar el **sistema de cierre**, no el parecido general.
- c) Las **solapas** sirven para **unir** las caras del envase sin necesidad de piezas añadidas: se pliegan hacia dentro y se pegan o se encajan. Al montarlo quedan **ocultas**, por el interior de las caras contiguas, y por eso en el desarrollo se dibujan con línea de plegado **en su unión con la cara**, mientras que su **contorno exterior** va en línea de corte. Sin ellas el desarrollo no sería fabricable, solo un dibujo.

Puntuación: a) 0,35 · b) 0,35, 0,175 por descarte razonado · c) 0,3, y suma distinguir la línea de plegado de la de corte.

7 Perspectiva cónica para ilustración

1 p

- a) Es una **cónica frontal**: la pared del fondo, con la ventana, es paralela al plano del cuadro. Las líneas del suelo, del techo y de los muebles laterales concurren en un **único punto de fuga** sobre esa pared, hacia la altura de la ventana.
- b) Sirven las aristas de la **cama**, del **escritorio**, de la **estantería** y las tablas del **suelo**: todas deben cortarse en el mismo punto. Se puntúa que **compruebe la concurrencia**, no que el trazado quede perfecto.
- c) El observador está **sentado o de pie a media altura**: el horizonte queda por encima del colchón y del tablero del escritorio, y muy por debajo del techo. Se deduce de que el horizonte coincide siempre con la **altura de los ojos**.
- d) **Muy bajo**, cerca del borde inferior: el observador queda entonces por debajo de la escena y todo se ve desde abajo, lo que agranda los elementos y los hace parecer dominantes. Es el recurso habitual en cómic e ilustración para transmitir poder o amenaza; el horizonte alto produce el efecto contrario, empequeñecer.

Puntuación: a) 0,35 · b) 0,3 · c) 0,2 · d) 0,15, que es el apartado que conecta la técnica con la intención narrativa.

4

Normalización y comunicación

SOLUCIONES

1 punto

8 Boceto, croquis y comunicación de diseño

1 p

- a) Se puntúa que el objeto sea **reconocible** y que su función se entienda sin leer la explicación: que se vea dónde van los lápices, cómo se sujetan los cables o cómo se accede al contenido.
- b) El croquis debe tener las **vistas necesarias** y cotas suficientes para fabricarlo, sin repetir ninguna medida, y las dimensiones deben **caber en el cajón** de 30 × 20 × 8 cm. Ese límite es parte del encargo: un diseño que no quepa no cumple la tarea aunque esté bien dibujado.
- c) Debe nombrar un **problema concreto** —los lápices ruedan, los cables se enredan, las tarjetas se pierden— y un destinatario. No puntúa «sirve para ordenar cosas».

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,4, comprobando que las medidas caben en el cajón · c) 0,3.

9 Herramientas digitales

0,75 p

- a) Ocho piezas a la misma distancia del centro: **matriz o repetición polar**. Mitad izquierda a partir de la derecha: **simetría o reflejo** respecto de un eje vertical. Alinear por el borde superior: herramienta de **alineación**. Cambiar el color de veinte formas a la vez: **seleccionarlas todas** y aplicar el color, o usar un estilo o muestra global.
- b) Porque el vectorial guarda **instrucciones** y no píxeles: el logotipo puede ampliarse a una valla o reducirse a un icono sin perder nitidez, se puede cambiar de color con un clic y pesa poco. Una imagen de píxeles se pixela al ampliarla y obliga a rehacerla para cada tamaño.
- c) Para poder **trabajar por partes**: bloquear lo terminado, ocultar lo que estorba, mover un grupo entero sin arrastrar el resto y probar variantes sin destruir el original. Con muchos elementos, sin capas cada cambio se convierte en una selección manual.

Puntuación: a) 0,4, 0,1 por operación, aceptando el nombre de cualquier programa · b) 0,2 · c) 0,15. Quien no ha usado nunca un programa puede responder b) y c) desde el razonamiento.

10 Mini proyecto de diseño

1,25 p

No hay una solución correcta. Se puntúa que las piezas **encajen**: que el desarrollo produzca realmente el envase dibujado en perspectiva y que la forma responda a la idea.

- a) Idea y destinatario **concretos**. No basta con «un envase moderno para jóvenes».
- b) El desarrollo debe ser **plegable y cerrable**: caras completas, solapas, y líneas de plegado distinguidas de las de corte. Las cotas deben permitir cortarlo. El error más común es dibujar las caras sin solapas, con lo que el envase no se puede montar.
- c) La perspectiva debe **corresponder** al desarrollo: mismas proporciones y mismas caras. Se acepta isométrica o caballera, a mano alzada.
- d) La justificación es el apartado que más distingue a esta materia. Debe relacionar la forma con algo real: el producto que contiene, cómo se sujeta con la mano, cómo se apila en el lineal, cuánto cartón desperdicia el desarrollo o qué transmite al comprador. No puntúa «porque queda bien».

Puntuación: a) 0,2 · b) 0,4, exigiendo solapas y líneas de plegado · c) 0,3, penalizando que no corresponda al desarrollo · d) 0,35.

Nota al docente. Es el cierre de la prueba y el que mejor anticipa el curso, porque obliga a que geometría, representación e intención coincidan en un mismo objeto. Conviene conservarlo y repetir el esquema con otro producto en el segundo trimestre.

Resumen para la corrección

BLOQUE	ACTIVIDADES	PUNTOS	QUÉ INFORMA ESTE BLOQUE
1 • Geometría, arte y entorno	1, 2	2	Si reconoce estructura, simetría y proporción en formas reales y sabe para qué sirven.
2 • Geometría de la forma	3, 4	2	Si construye con instrumentos y encuentra la geometría que hay debajo de un objeto.
3 • Sistemas de representación	5, 6, 7	3	Si pasa del volumen a las vistas, monta un desarrollo y maneja la profundidad.
4 • Normalización y comunicación	8	1	Si convierte una idea en un croquis acotado que otra persona podría fabricar.
5 • Herramientas digitales	9	0,75	Si conoce la lógica del dibujo vectorial y de las capas.
6 • Proyecto de diseño	10	1,25	Si hace coincidir idea, geometría, representación y justificación en un mismo objeto.
TOTAL	10 actividades	10	

Hoja de corrección rápida

ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
MÁXIMO	1	1	1	1	1	1	1	1	0,75	1,25	10
OBTENIDO											

Registro individual e interpretación

Ficha diagnóstica

ALUMNO / ALUMNA

GRUPO

FECHA

ÁREA EVALUADA	PUNTOS	%	NIVEL DIAGNÓSTICO
1 • Geometría, arte y entorno	/ 2		
2 • Geometría de la forma	/ 2		
3 • Sistemas de representación	/ 3		
4 • Normalización y comunicación	/ 1		
5 • Herramientas digitales	/ 0,75		
6 • Proyecto de diseño	/ 1,25		
TOTAL	/ 10		

Escala de interpretación

NIVEL	RESULTADO	LECTURA PEDAGÓGICA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN
Consolidado	80–100 %	El aprendizaje previo es sólido. Puede avanzar sin refuerzo y asumir tareas de ampliación o de apoyo a iguales.
Adecuado	60–79 %	Base suficiente con lagunas puntuales. Bastará con repaso incorporado a las primeras unidades.
En proceso	40–59 %	El aprendizaje no está afianzado. Conviene dedicar sesiones específicas de repaso antes de introducir contenidos que dependan de esta área.
Refuerzo	0–39 %	Se detectan carencias que condicionarán el curso. Valorar medidas de refuerzo, materiales adaptados y coordinación con el equipo docente y la familia.

Fortalezas detectadas

Aprendizajes que requieren refuerzo

Autoevaluación del alumno y observaciones

Recordatorio

El resultado de esta prueba es un punto de partida, no una etiqueta. Conviene contrastarlo con la observación de aula de las primeras semanas y con la información del curso anterior antes de tomar decisiones sobre agrupamientos o medidas de refuerzo.

N.º	ALUMNO / ALUMNA	1 · ENTORNO /2	2 · FORMA /2	3 · REPRES. /3	4 · COMUNIC. /1	5 · DIGITAL /0,75	6 · PROYEC. /1,25	TOTAL /10
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
MEDIA DEL GRUPO								

Necesidades generales detectadas

- ☐ Geometría, arte y entorno ☐ Geometría de la forma ☐ Sistemas de representación ☐ Normalización y comunicación
- ☐ Herramientas digitales ☐ Proyecto de diseño

Prioridades de repaso para el primer trimestre

Relación entre cada actividad, la competencia específica y el criterio de evaluación de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I del RD 243/2022.

ACT.	APRENDIZAJE EVALUADO	COMP. ESPECÍFICA	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
1	Reconocimiento de la geometría en el entorno	CE1	1.1	A. Geometría, arte y entorno — formas y relaciones geométricas en naturaleza, arte y diseño
2	Proporción, simetría y escala aplicadas	CE1 · CE2	1.1 · 2.1	A y B — proporción, simetría y escalas al servicio del diseño gráfico
3	Construcción poligonal aplicada a una forma	CE2	2.1	B. Sistemas de representación aplicado — formas poligonales y simetrías en el diseño
4	Apunte del natural y geometría interna	CE2	2.2	B — estudios, esbozos y apuntes a mano alzada de la geometría de las formas
5	Vistas diédricas de un objeto de diseño	CE3	3.2	B. Sistemas de representación — vistas diédricas de objetos sencillos
6	Desarrollo y perspectiva de un envase	CE3	3.3	B — diseño de envases y su representación en isométrica o caballera
7	Perspectiva cónica aplicada a la ilustración	CE3	3.4	B — perspectiva cónica en ilustración y cómic
8	Boceto y croquis acotado de un diseño	CE4	4.1	C. Normalización y diseño de proyectos — bocetos y croquis según norma
9	Dibujo vectorial y organización del archivo	CE5	5.1	D. Herramientas digitales — dibujo vectorial 2D aplicado al diseño
10	Proyecto completo de envase	CE3 · CE4	3.3 · 4.1	Transversal — de la idea al desarrollo acotado; no se exige dibujo vectorial

Competencias específicas implicadas

CE1	Reconocer la geometría en la naturaleza, el arte, el entorno y el diseño.
CE2	Construir formas geométricas y analizar la geometría interna de los objetos.
CE3	Aplicar los sistemas de representación a la creación y al diseño.
CE4	Comunicar proyectos mediante bocetos, croquis y normalización.
CE5	Utilizar herramientas de dibujo vectorial y modelado digital.

Sobre el rigor. Esta materia comparte geometría, representación y normalización con Dibujo Técnico, pero **cambia la finalidad**: allí se trata de representar de forma inequívoca una solución técnica, y aquí de usar la geometría para crear, desarrollar y comunicar una solución de diseño. La prueba no rebaja la exigencia de precisión; la pone al servicio de la intención. Por eso varias actividades puntúan la justificación de la decisión tanto como el trazado.