

# DIRECTRICES Y ORIENTACIONES GENERALES PARA LA PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD

**Materia: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO II**

**Curso: 2024/2025**

## Introducción

El marco normativo para la elaboración de la prueba es el siguiente:

- *Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre LOMLOE*
- *Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.*
- *Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.*
- *Real Decreto 534/2024, de 11 de junio, por el que se regulan los requisitos de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado, las características básicas de la prueba de acceso y la normativa básica de los procedimientos de admisión*
- <https://www.educa.jccm.es/es/decretobachillerato>

## Estructura de la prueba

- La prueba consta de **UNA SOLA OPCIÓN** con CUATRO preguntas. El alumnado tendrá que responder todas ellas.
- Las preguntas se ajustan a las **competencias específicas** de la materia.
- El examen será de **90 minutos**.
- Aunque este curso se elimina la optatividad entre dos opciones, sí que puede contemplarse la **elección interna en las preguntas** o tareas, pero siempre dentro de los saberes básicos del mismo bloque.
- En todos los ejercicios se incluirá **información** para el alumnado sobre los **criterios de corrección y calificación**.

Las preguntas se distribuirán por bloques:

- 1 pregunta del **BLOQUE 1. GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO**
- 2 preguntas del **BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO**
- 1 pregunta del **BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS**

No se incluirán preguntas directas del **BLOQUE 4. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO**, por necesitar apoyo de herramientas digitales, por ser transversales o teóricos y estar implícitos en la resolución de los problemas o por requerir trabajo en equipo.

La calificación se distribuye:

PREGUNTA 1	<b>BLOQUE 1. GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO</b>	<b>2,5 puntos</b>
PREGUNTA 2	<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO</b>	<b>2,5 puntos</b>
PREGUNTA 3	<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO</b>	<b>2,5 puntos</b>
PREGUNTA 4	<b>BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS</b>	<b>2,5 puntos</b>
<b>TOTAL</b>		<b>10 puntos</b>

## Contenido de la prueba en relación con las Competencias Específicas – Criterios de Evaluación - Saberes Básicos de la materia

Las COMPETENCIAS ESPECÍFICAS – CRITERIOS DE EVALUACIÓN - SABERES BÁSICOS para la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y el Diseño II son los que figuran en el Decreto 83/2022 de 12 de julio de 2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha.

A continuación, se concreta el contenido de la Prueba de Acceso a la Universidad, en relación **las Competencias Específicas - Criterios de Evaluación - Saberes Básicos**, procurando diseñar una prueba equilibrada y ajustada a las características de la materia, añadiendo una relación de posibles preguntas y unas concreciones para los apartados que puedan suscitar algún tipo de duda e incluidas las aportaciones de los docentes que imparten la materia en CLM.

En el listado de **Saberes básicos/posibles preguntas** se han marcado en color **gris** aquellos que no pueden ser preguntados directamente por necesitar apoyo de herramientas digitales, por ser transversales o teóricos y estar implícitos en la resolución de los problemas o por requerir trabajo en equipo.

**BLOQUE 1. GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Saberes Básicos	Posibles preguntas
<p>1.- 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.</p> <p>2.- 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.</p>	<p>1.1 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.</p> <p>2.1 Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos.</p> <p>2.2 Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.</li> <li>• Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar composición modular por transformación de polígono de área equivalente:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Traslación</li> <li>○ Rotación de un lado al contiguo</li> <li>○ Rotación dentro de un lado</li> </ul> </li> <li>• Diseñar composición modular por transformaciones isométricas del módulo               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Traslación</li> <li>○ Simetría axial</li> <li>○ Rotación</li> <li>○ Simetría central</li> <li>○ Deformación</li> </ul> </li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtener figura por transformaciones geométricas               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Identidad</li> <li>○ Traslación</li> <li>○ Giro</li> <li>○ Simetría central</li> <li>○ Simetría axial</li> <li>○ Homotecia</li> <li>○ Figuras semejantes</li> </ul> </li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.</li> <li>• La representación del espacio en el diseño gráfico, en el diseño arquitectónico y en el arte contemporáneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo de curvas técnicas y cónicas,               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Elipse</li> <li>○ Parábola</li> <li>○ Hipérbola</li> <li>○ Óvalos y ovoides</li> <li>○ Volutas y Espirales</li> <li>○ Serie de Fibanacci. Espiral de Fibanacci</li> </ul> </li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.</li> <li>• Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, arquitectónico e industrial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figura por resolución de tangencias y enlaces</li> </ul>

<b>BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>Saberes Básicos</b>	<b>Posibles preguntas</b>
<p>3. 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.</p>	<p>3.1 Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.            3.2 Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.</li> <li>Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perspectiva isométrica y caballera a partir de vistas diédricas</li> <li>Vistas diédricas a partir de perspectiva isométrica</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.</li> <li>La perspectiva en el diseño de objetos y espacios.</li> <li>Sistemas de representación y nuevas tecnologías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perspectiva cónica a partir de vistas diédricas.</li> </ul>
<b>BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>Saberes Básicos</b>	<b>Posibles preguntas</b>
<p>4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas universales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.</p>	<p>4.1 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.</li> <li>Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtención de vistas a partir de perspectiva isométrica.</li> <li>Acotar una figura.</li> <li>Señalar un corte, secciones y/o rotura, en vistas diédricas de una pieza.</li> </ul>
<b>BLOQUE 4. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO.</b>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>Saberes Básicos</b>	<b>Posibles preguntas</b>
<p>5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p>	<p>5.1 Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.</li> <li>Ampliación en el conocimiento y uso de las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D aplicados al Diseño.</li> <li>Modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos</li> </ul>	<p>No pueden ser preguntados directamente por necesitar apoyo de herramientas digitales, por ser transversales o teóricos y estar implícitos en la resolución de los problemas o por requerir trabajo en equipo.</p>

## Criterios generales de corrección

En cada una de las preguntas se indicará la calificación máxima que le corresponda. No se calificará un ejercicio atendiendo exclusivamente al resultado final. Para la calificación de las preguntas, se valorarán también los pasos intermedios conducentes a la resolución de los ejercicios, independientemente de si se han finalizado o no dichos ejercicios.

En aquellos ejercicios en los que no se pida utilizar un método específico para su resolución, el alumnado podrá emplear el procedimiento que considere más adecuado.

Por todo lo anterior, los alumnos/as no borrarán ni prescindirán de todos aquellos trazados auxiliares que permitan interpretar el método y los pasos necesarios empleados para la resolución de cada ejercicio.

Se deben diferenciar aristas principales, trazados intermedios, líneas auxiliares... para una correcta evaluación del ejercicio.

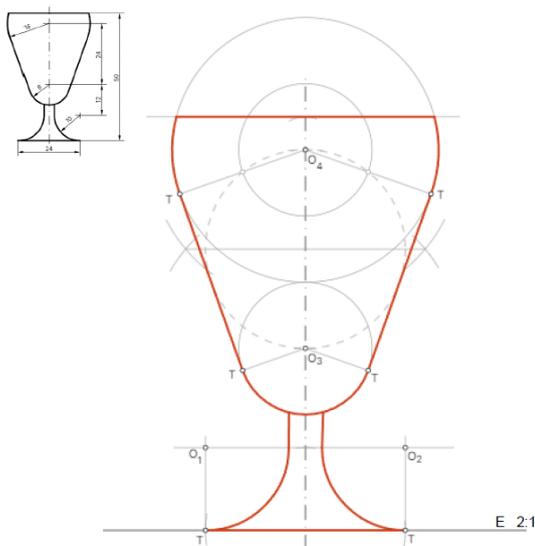
## Criterios de calificación del MODELO EXAMEN DTAAPD II y concreciones a los bloques de contenidos.

### Pregunta 1: 2,5 puntos

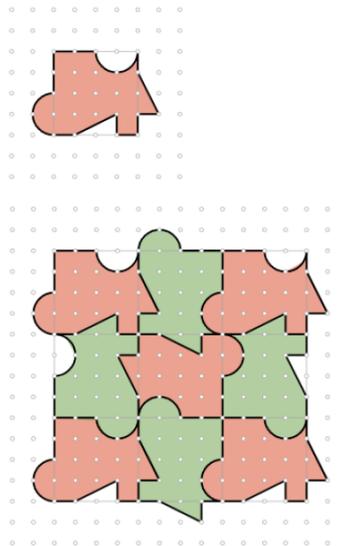
#### Ejercicio 1: GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO (2,5 puntos)

Elige una de las dos opciones:

**1a-** Dentro del diseño gráfico y el diseño de producto hay infinitos ejemplos de aplicación de construcciones geométricas. Reproduce a escala 2:1 el esquema del diseño de copa, resolviendo geoméricamente los trazados de tangencias y enlaces. Indica los centros de los arcos y los puntos de tangencia. No borres las construcciones auxiliares. Resalta claramente el resultado. Medidas representadas en milímetros.



**1b-** La teselación es una aplicación de la geometría al diseño y al arte, cuyo máximo exponente es M. C. Escher. Diseña un módulo a través de una TRANSFORMACIÓN POR ROTACIÓN DE UN LADO AL CONTIGUO de un cuadrado, en otro de área equivalente



OPCIÓN A	
Sitúa correctamente los datos facilitados a la escala correcta	0,25
Resuelve las rectas tangentes exteriores a dos circunferencias	1
Resuelve el enlace de curva correcta.	1
Resalta el resultado con color, rotulador, lápiz blando	0,25
Limpieza y precisión en los trazados	
<b>TOTAL</b>	<b>2,5</b>

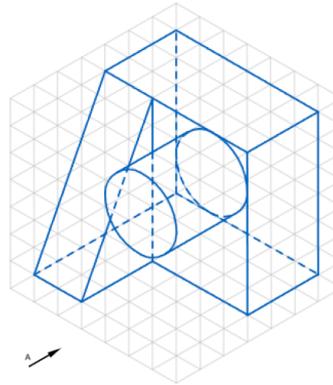
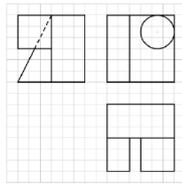
OPCIÓN B	
Crea el módulo por el método solicitado	1
Coloca los módulos creando una superficie compacta	0,75
Complejidad del diseño y trazados correctos	0,5
Resalta el resultado con color, rotulador, lápiz blando	0,25
Limpieza y precisión en los trazados	
<b>TOTAL</b>	<b>2,5</b>

En este bloque, pueden aparecer contenidos de DTAAPD I, aunque siempre de forma transversal, no como una pregunta específica. Por la variedad en los contenidos, en este bloque en el que se podrá proponer optatividad.

## Pregunta 2: 2,5 puntos

### Ejercicio 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO (2,5 puntos)

Representa a escala 1:1 la pieza dada por sus proyecciones diédricas, en PERSPECTIVA ISOMÉTRICA. (sin coeficiente de reducción). Cada cuadrado de la rejilla tiene 10mm de lado. Dibuja tanto las líneas vistas como las ocultas. Resalta claramente el resultado. No borres las construcciones auxiliares

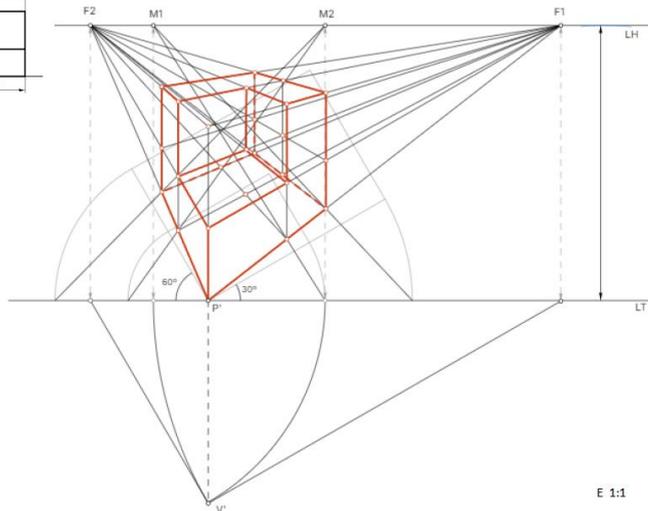
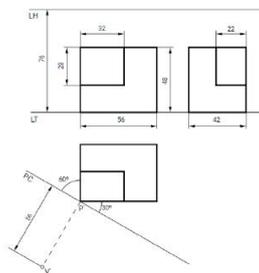


Coloca correctamente la figura en los ejes.	0,5
Sitúa el prisma de base rectangular	0,5
Coloca la rampa	0,5
Sitúa el cilindro y resuelve correctamente las curvas	0,5
Diferencia líneas vistas y ocultas	0,25
Resalta el resultado con color, rotulador, lápiz blando	0,25
Limpieza y precisión en los trazados	0,25
<b>TOTAL</b>	<b>2,5</b>
En el caso de representación en Isométrica y/o caballera, la figura aparecerá en rejilla, sin acotación. Se proporcionan los ejes y una flecha indicando la situación del alzado.	

## Pregunta 3: 2,5 puntos

### Ejercicio 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO (2,5 puntos)

Representa a escala 1:1 la pieza dada por sus proyecciones diédricas mediante PERSPECTIVA CÓNICA OBLICUA. Puedes utilizar el método que prefieras. Dibuja tanto las líneas vistas como las ocultas. Resalta claramente el resultado. No borres las construcciones auxiliares.



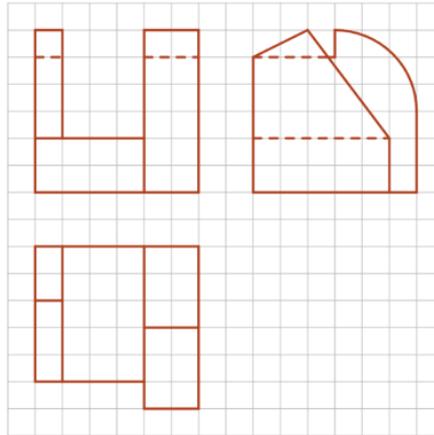
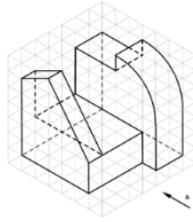
Sitúa correctamente los datos facilitados	0,5
Halla los puntos métricos	0,5
Resuelve el volumen general	0,75
Resuelve todos los elementos de la figura	0,5
Resalta el resultado con color, rotulador, lápiz blando	0,25
Limpieza y precisión en los trazados	0,25
<b>TOTAL</b>	<b>2,5</b>

Los ejercicios de perspectiva cónica pueden resolverse por cualquier método. Se procurará que no aparezcan curvas para asegurar que el tiempo de realización del ejercicio no sea muy largo. Se puede incluir tanto cónica oblicua como frontal.

### Pregunta 4: 2,5 puntos

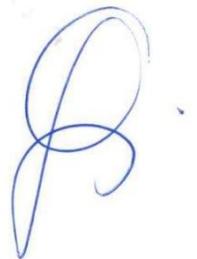
**Ejercicio 4: NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS (2,5 puntos)**

Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de la pieza en isométrica, según el método del primer diedro (sistema europeo). No es necesario acotar las vistas. Resalta claramente el resultado, indicando aristas vistas y ocultas.



Sitúa correctamente alzado, planta y perfil	0,5
Correspondencia entre vistas	0,25
Determinación del alzado, incluyendo líneas ocultas	0,5
Determinación la planta, incluyendo líneas ocultas	0,5
Determinación el perfil, incluyendo líneas ocultas	0,5
Resalta el resultado con color, rotulador, lápiz blando	0,25
Limpieza y precisión en los trazados	
<b>TOTAL</b>	<b>2,5</b>
<p>En el caso de ejercicios de vistas, se facilita la figura en rejilla, sin acotación; y se propondrá cuadrícula para la resolución.            En ejercicios de acotación puede proponerse una única vista de una pieza o varias vistas sencillas.</p>	

Ana Callejas Martínez



Licenciada en Bellas Artes  
 Profesora de Enseñanza Secundaria JCCM  
 Escuela de Arte de Albacete  
 anacallejas@eaalbacete.com