

Diseno · 2.º Bachillerato · Aragón

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

Normativa Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/06/2026 11:26

| | | | |
|--------------------------|------------------------|----------------------|------------------|
| 6 Competencias | 16 Criterios | 30 Saberes | 3 SDAs |
|--------------------------|------------------------|----------------------|------------------|

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. Comparativa Aragón vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Sugerencias DUA por CE

· Preguntas frecuentes específicas

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

| | |
|-----------------------------|---|
| Materia | Diseño |
| Curso | 2.º Bachillerato |
| Comunidad Autónoma | Aragón |
| Decreto autonómico | Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio |
| Particularidad | Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua. |
| Referencia normativa | Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. |

2. Comparativa Aragón vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Aragón aplica sin modificaciones el currículo estatal de Diseño en 2.º de Bachillerato, al no tener decreto autonómico publicado.

Mantiene del BOE

Sí

Implicación para tu programación: Programar según el Real Decreto 243/2022, sin añadidos autonómicos; ceñirse a los criterios de evaluación y saberes básicos del BOE.

3. Competencias específicas

Diseño

CE.D.1 · Identificar el concepto y los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidim...

TEXTO OFICIAL

Identificar el concepto y los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes y del valor de la diversidad patrimonial.

RESUMEN CLARO

Analizar objetos y gráficos para entender cómo están hechos, qué herramientas se usaron y qué significados culturales o emocionales transmiten al usuario.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa críticamente productos reales, desglosando sus elementos técnicos y simbólicos para comprender por qué el diseño funciona y qué mensaje comunica.

NO ES

No es memorizar definiciones teóricas ni estudiar historia del arte. No es copiar dibujos, sino razonar sobre la utilidad y el significado del objeto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elige un envase de perfume y explica qué materiales se usaron y qué valores (lujo, frescura) proyecta su estética.

analizar

CE.D.2 · Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de difer...

TEXTO OFICIAL

Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

RESUMEN CLARO

Entender por qué se diseñan las cosas de cierta forma y cómo esos objetos influyen en la sociedad y el planeta a lo largo del tiempo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga la evolución de objetos o marcas, comparando estilos históricos para explicar cómo el diseño soluciona problemas y qué consecuencias tiene en nuestro entorno actual.

NO ES

No es memorizar una cronología de estilos artísticos ni aprender nombres de diseñadores de memoria. No es solo describir la estética de un objeto sin contexto social.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Comparar una silla de plástico actual con una de madera clásica, analizando su durabilidad, proceso de fabricación y su impacto en el consumo masivo.

analizar

CE.D.3 · Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesar...

TEXTO OFICIAL

Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

RESUMEN CLARO

Examinar a fondo cómo se diseñan los objetos para mejorar las creaciones propias y entender su impacto social y ambiental.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado descompone productos reales para identificar sus funciones y estética, usando ese conocimiento en sus proyectos mientras reflexiona sobre sostenibilidad e inclusión.

NO ES

No es memorizar nombres de diseñadores ni copiar formas sin sentido. No es solo juzgar si algo es bonito, sino entender su utilidad y ética.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza una silla ergonómica evaluando sus materiales, facilidad de uso y accesibilidad, redactando una breve crítica sobre su sostenibilidad.

analizar

CE.D.4 · Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, incorporando aspectos básicos que protege...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, incorporando aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

RESUMEN CLARO

Organizar y ejecutar el proceso de creación de objetos o mensajes gráficos que resuelvan problemas reales de forma útil y original.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado define las fases de un trabajo, elige los materiales adecuados y desarrolla prototipos que satisfacen una demanda específica, evaluando críticamente su viabilidad.

NO ES

No es realizar dibujos libres sin objetivo. No es copiar estilos estéticos sin propósito. No es usar herramientas digitales sin justificar su utilidad técnica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y planifica la identidad visual de una marca de ropa sostenible, justificando la elección de soportes, colores y materiales.

diseñar

CE.D.5 · Crear productos de diseño inclusivo a partir de proyectos individuales o colectivos, resolviendo con creatividad los pro...

TEXTO OFICIAL

Crear productos de diseño inclusivo a partir de proyectos individuales o colectivos, resolviendo con creatividad los problemas y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto realizado, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo del diseño.

RESUMEN CLARO

Transformar diseños existentes en soluciones nuevas y creativas que resuelvan problemas reales, respetando la autoría original y ganando confianza propia.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza objetos o marcas actuales para proponer versiones mejoradas y originales, gestionando legalmente las fuentes de inspiración para satisfacer una demanda específica o personal.

NO ES

No es copiar diseños ajenos sin permiso. No es hacer dibujos artísticos sin utilidad práctica. No es simplemente reproducir técnicas sin aportar una visión propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Rediseñar el packaging de un producto local para hacerlo más sostenible, documentando las referencias visuales y adaptándolo a un nuevo público objetivo.

crear

CE.D.6 · Analizar de manera crítica y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el d...

TEXTO OFICIAL

Analizar de manera crítica y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativo de diseño, tanto para su aplicación en las producciones propias, como para conformar una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

RESUMEN CLARO

El alumnado desarrolla proyectos de diseño originales que resuelven problemas reales de forma ética, sostenible y con un acabado profesional de calidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado idea y materializa soluciones gráficas o de producto que son accesibles para todos, respetuosas con el medio ambiente y técnicamente impecables.

NO ES

No es realizar dibujos artísticos libres, ni copiar estilos existentes sin propósito, ni ignorar el impacto social o ambiental del objeto diseñado.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar el packaging de un producto local utilizando materiales biodegradables y tipografía de alta legibilidad para personas con visión reducida.

crear

4. Criterios de evaluación

Diseño

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|--------|--------|---|--|
| 1.1 | CE.D.1 | <p>Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>Analizar la relación entre la estética y la utilidad de objetos o gráficos, identificando oportunidades de mejora en su configuración formal y funcional.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe de análisis formal y funcional de un producto de diseño, incluyendo esquemas gráficos y propuestas justificadas de rediseño.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de análisis de productos cotidianos donde se descompone su estructura para entender cómo la forma sigue (o no) a la función.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar el análisis exclusivamente en la apariencia visual (estética) olvidando la función práctica, ergonómica o comunicativa del objeto de diseño.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p> |
| 1.2 | CE.D.1 | <p>Reconocer en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p> <p>Explicar las dimensiones simbólica y semántica de objetos de diseño, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos, con actitud receptiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta una exposición oral o escrita en la que analiza un objeto de diseño, detallando su simbolismo y semántica, y señalando sus componentes formales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de un cartel publicitario o un mueble icónico, seguido de una presentación oral.</p> <p><i>Evitar:</i> confundir dimensión simbólica con semántica o limitarse a describir sin explicar significados</p> | <p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p> |
| 2.1 | CE.D.2 | <p>Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las culturas no occidentales.</p> <p>Compara productos de diseño de distintos contextos y reflexiona críticamente sobre el papel de mujeres y culturas no occidentales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis comparativo de productos de diseño de diferentes épocas y culturas, incluyendo reflexión sobre aportaciones de mujeres y culturas no occidentales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis en grupo de productos de diseño de distintos periodos y regiones, guiado por preguntas sobre género y diversidad cultural.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la memorización de escuelas y movimientos, sin exigir comparación ni reflexión crítica sobre diversidad cultural y de género.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Comparar</p> |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|--------|--------|--|---|
| 2.2 | CE.D.2 | <p>Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto sobre el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p> <p>Analizar críticamente soluciones de diseño para un mismo problema, valorando su impacto ambiental y promoviendo la sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis comparativo de al menos tres soluciones de diseño, justificando su valoración ambiental.</p> <p><i>Contexto:</i> El docente propone un problema de diseño real y el alumnado compara soluciones existentes.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele limitarse a describir soluciones sin compararlas ni valorar su impacto ambiental.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p> |
| 2.3 | CE.D.2 | <p>Realizar un proyecto de investigación sobre figuras femeninas relevantes en el campo del diseño.</p> | |
| 3.1 | CE.D.3 | <p>Planificar creativamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p>Analizar críticamente las estructuras formales y funcionales de objetos de diseño, evaluando su impacto social y ambiental.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito o gráfico de las estructuras formales, compositivas y estructurales de un producto de diseño, explicando sus procesos y valorando su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Contexto:</i> Examen de varios productos de diseño (muebles, envases, interfaces) para analizar su configuración y finalidad.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p> |
| 3.2 | CE.D.3 | <p>Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo en los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p>Analizar relaciones compositivas en productos de diseño e identificar elementos visuales explicando su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o presentación donde identifica relaciones compositivas, elementos visuales y explica su impacto en inclusión, sostenibilidad y consumo responsable.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de productos reales (envases, muebles, apps) seguido de exposición oral o informe escrito.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos describen elementos sin explicar su impacto en inclusión, sostenibilidad o consumo responsable.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p> |
| 3.3 | CE.D.3 | <p>Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> | |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|--------|--------|--|--|
| 4.1 | CE.D.4 | <p>Proyectar soluciones innovadoras de diseño en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, analizando la interacción con elementos preexistentes.</p> <p>Elaborar un plan de proyecto de diseño con objetivos, fases, herramientas y criterios de sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de proyecto que detalla objetivos comunicativos, fases, herramientas seleccionadas y justificación de sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Ante un reto de diseño, el alumnado planifica individual o colectivamente el proyecto.</p> <p><i>Evitar:</i> No incluir la justificación de la sostenibilidad en el plan.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p> |
| 4.2 | CE.D.4 | <p>Analizar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, así como el respeto a la propiedad intelectual ajena y las actuaciones que serían necesarias para proteger la propia.</p> <p>Organizar el equipo de trabajo colaborativo, distribuyendo tareas según habilidades y asumiendo responsabilidades con criterio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un plan de organización del equipo, detallando roles, tareas asignadas y justificación basada en habilidades.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto de diseño en grupo: definir roles, distribuir tareas y autoevaluar el reparto.</p> <p><i>Evitar:</i> Asignar tareas por preferencia personal sin basarse en un análisis real de las habilidades del equipo.</p> | <p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: organizar</p> |
| 5.1 | CE.D.5 | <p>Realizar proyectos elementales de diseño gráfico (identidad, señalización, edición y publicidad), diseño industrial y diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador a partir de una idea original o de otro ya existente, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>Diseñar soluciones innovadoras a partir de ideas preexistentes para responder a necesidades propias o de expresión.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto de diseño que parte de un producto o idea previa y propone una solución personal e innovadora.</p> <p><i>Contexto:</i> En un taller de diseño, investiga referentes y desarrolla una propuesta creativa.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p> |
| 5.2 | CE.D.5 | <p>Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>Evaluar críticamente propuestas de diseño propias analizando coherencia, adecuación y respeto a la propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis crítico escrito de su propia propuesta de diseño, justificando su coherencia y adecuación, y considerando la propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Tarea de autoevaluación tras presentar un proyecto de diseño personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Suele evaluarse solo la estética, omitiendo la coherencia funcional y el respeto a la propiedad intelectual ajena.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: evaluar</p> |
| 5.3 | CE.D.5 | <p>Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> | |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|--------|--------|--|--|
| 5.4 | CE.D.5 | Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera ética y creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas. | |
| 6.1 | CE.D.6 | <p>Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>Elaborar proyectos elementales de diseño gráfico, industrial o de espacios, individual o en grupo, aplicando soluciones creativas e innovadoras y considerando aspectos sociales, económicos y de propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto elemental de diseño que integra creatividad, innovación y consideraciones sociales, económicas y de propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo individual o cooperativo en el aula-taller, con materiales reales o digitales, para diseñar un producto concreto.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir 'proyecto elemental' con un boceto sin desarrollo técnico ni memoria justificativa.</p> | <p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p> |
| 6.2 | CE.D.6 | <p>Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer diferentes relaciones compositivas: orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción, explicando su impacto ético en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>Evaluar crítica y argumentadamente trabajos de diseño propios y ajenos, valorando recursos técnicos, técnicas y adecuación comunicativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe crítico argumentado sobre un trabajo de diseño, analizando recursos técnicos y adecuación comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis y debate crítico de trabajos de diseño, seguido de una presentación argumentada individual.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado tiende a opinar sin justificar técnicamente sus valoraciones, confundiendo gusto personal con criterio profesional.</p> | <p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: evaluar</p> |

5. Saberes básicos

Diseño

Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|-----------------------------------|
| 1 | El diseño, sus clasificaciones y campos de | |
| 2 | aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y | |
| 3 | teorías del diseño. Artesanía e industrialización. | |
| 4 | Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. | |
| 5 | Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. | |
| 6 | Diseño inclusivo. | |
| 7 | La diversidad como riqueza patrimonial. | |
| 8 | Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural. | |

Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|--|-----------------------------------|
| 1 | Diseño: forma y función. El lenguaje visual. Elementos básicos: | |
| 2 | punto, línea, plano, color, forma y textura. Sintaxis de la imagen bidimensional y | |
| 3 | tridimensional. Ordenación y composición modular. | |
| 4 | Dimensión semántica del diseño. Proceso y fases del diseño. La | |
| 5 | metodología proyectual. Procesos creativos en un proyecto de | |
| 6 | diseño. | |
| 7 | Estrategias de organización de los equipos de trabajo. | |

Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|--|-----------------------------------|
| 1 | La tipografía, principales familias, | |
| 2 | legibilidad, propiedades y uso en el diseño. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo. | |
| 3 | Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. | |
| 4 | El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. | |
| 5 | La señalética y sus aplicaciones. | |

Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|----|---|-----------------------------------|
| 1 | Diseño de producto. Tipología de objetos. Sistemas de | |
| 2 | representación aplicados al diseño de producto. | |
| 3 | Antropometría aplicada al diseño. Ergonomía. | |
| 4 | Diseño de producto y diversidad funcional. | |
| 5 | Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. | |
| 6 | El packaging: del diseño gráfico al diseño. Iniciación a los troqueles. | |
| 7 | Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. | |
| 8 | Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. | |
| 9 | Percepción psicológica del espacio. | |
| 10 | El diseño inclusivo de espacios. | |

6. 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.D.1 · 20 %

Rubrica generica

Identificar el concepto y los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la comple...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|--|
| 1 | No conseguido | 0-49% | <p>Reconoce elementos superficiales del producto (color, forma, material) pero no identifica la relación entre forma y función ni las dimensiones simbólicas o semánticas. El análisis es descriptivo y carece de crítica.</p> <p><i>Ejemplo: En el análisis de un cartel publicitario, enumera colores y tipografía usada, pero no relaciona estos con el mensaje o la función comunicativa.</i></p> |
| 2 | En proceso | 50-69% | <p>Identifica algunas relaciones entre forma y función en productos bidimensionales o tridimensionales, y señala algún elemento simbólico o semántico, pero el análisis es incompleto o necesita apoyo para profundizar en la complejidad de los procesos y herramientas.</p> <p><i>Ejemplo: Al analizar una silla, explica que la forma curva se adapta al cuerpo (función), pero no aborda la dimensión simbólica del diseño (por ejemplo, su significado estético o cultural).</i></p> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | <p>Analiza críticamente productos de diseño 2D y 3D, identificando y explicando la relación entre forma y función, así como las dimensiones simbólica y semántica. Relaciona estos aspectos con la complejidad de los procesos y herramientas empleados, mostrando comprensión global.</p> <p><i>Ejemplo: En el análisis de un logotipo, explica cómo la forma, el color y la tipografía crean significado (semántica) y cumplen la función de identidad visual, y menciona brevemente las herramientas digitales usadas en su creación.</i></p> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | <p>Realiza un análisis crítico exhaustivo y transferible: integra la relación forma-función, las dimensiones simbólica y semántica, y evalúa la complejidad de procesos y herramientas en productos diversos. Propone mejoras o alternativas fundamentadas, estableciendo conexiones con otros contextos o disciplinas.</p> <p><i>Ejemplo: Al analizar el diseño de una aplicación móvil, no solo identifica la relación entre interfaz y usabilidad, sino que también interpreta la carga simbólica de los iconos, critica la elección de herramientas y sugiere cambios para mejorar la experiencia de usuario, comparando con diseños análogos.</i></p> |

CE.D.2 · 20 %**Rubrica generica**

Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|---|
| 1 | No conseguido | 0-49% | Identifica de forma aislada alguna característica superficial de producciones de diseño, pero no establece relaciones ni reflexiona sobre su impacto. <i>Ejemplo: En un comentario oral, menciona el color de un cartel publicitario sin vincularlo al movimiento artístico ni a su contexto social.</i> |
| 2 | En proceso | 50-69% | Describe rasgos básicos de movimientos o escuelas de diseño y reconoce alguna función, pero el análisis es parcial y carece de comparación crítica entre producciones. <i>Ejemplo: En una ficha técnica, enumera tres características del diseño escandinavo y una función, pero no contrasta con otro estilo.</i> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | Compara producciones de diferentes épocas o ámbitos, analizando principios y funciones del diseño, y reflexiona sobre su impacto medioambiental, social o cultural de manera estructurada. <i>Ejemplo: En un informe escrito, compara la silla Thonet y la silla Panton, explica su evolución formal y funcional, y valora su huella ecológica y recepción social.</i> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | Evalúa críticamente soluciones de diseño de distintas épocas, integrando criterios históricos, funcionales, estéticos y éticos, y transfiere ese análisis a propuestas propias o casos contemporáneos no vistos en clase. <i>Ejemplo: En un proyecto, rediseña un envase de plástico aplicando principios de economía circular, justifica las decisiones con referencias a movimientos históricos (como el diseño sustentable actual) y argumenta el impacto cultural y medioambiental esperado.</i> |

CE.D.3 · 25 %**Rubrica generica**

Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a n...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|---|
| 1 | No conseguido | 0-49% | <p>El alumno reconoce algún elemento aislado (color, forma, material) pero no logra analizar las configuraciones formales, compositivas o estructurales del producto. No identifica relaciones entre elementos plásticos, estéticos, funcionales o comunicativos.</p> <p><i>Ejemplo: Ante el diseño de una silla, solo menciona que tiene patas y asiento, sin describir cómo la forma contribuye a la función o la estética.</i></p> |
| 2 | En proceso | 50-69% | <p>El alumno identifica algunas configuraciones y elementos, pero el análisis es incompleto o superficial. Reconoce elementos plásticos y estéticos, pero no establece conexiones claras con lo funcional o comunicativo. Apenas transfiere lo analizado a sus propias producciones.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza parcialmente una lámpara: describe su color y forma, pero no explica cómo la disposición de la luz afecta a la comunicación del espacio.</i></p> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | <p>El alumno analiza de manera crítica y rigurosa las configuraciones formales, compositivas y estructurales de distintos productos. Identifica con claridad los elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, y utiliza ese análisis para enriquecer sus propias producciones. Muestra una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad o el consumo responsable.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza un envase de comida: explica cómo su forma y gráfica comunican frescura, cómo su material afecta a la sostenibilidad, y propone un rediseño que mejora la accesibilidad e incorpora materiales reciclados.</i></p> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | <p>El alumno no solo analiza con profundidad, sino que evalúa críticamente el impacto social y ambiental del diseño, integrando consideraciones de inclusión, sostenibilidad y consumo responsable. Transfiere el análisis a contextos nuevos, propone alternativas fundamentadas y crea diseños originales que evidencian una reflexión ética y estética avanzada.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un estudio crítico de tres marcas de muebles, comparando su huella ecológica y accesibilidad, y diseña un prototipo de silla modular inclusiva, explicando cómo cada decisión formal y material responde a criterios de sostenibilidad y diversidad funcional.</i></p> |

CE.D.4 · 20 %**Rubrica generica**

Desarrollar propuestas personales a partir de ideas o productos preexistentes, incorporando aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|--|
| 1 | No conseguido | 0-49% | <p>Presenta una planificación incompleta, sin objetivos claros ni criterio en la selección de herramientas y recursos. Participa de forma pasiva en los equipos de trabajo o no participa. No evalúa propuestas propias o ajenas, o lo hace sin argumentación.</p> <p><i>Ejemplo: Propuesta de proyecto que solo describe la idea general, sin fases, plazos ni listado de materiales. No aporta en la puesta en común del equipo.</i></p> |
| 2 | En proceso | 50-69% | <p>Planifica proyectos de diseño con cierta organización, aunque los objetivos son genéricos y la selección de herramientas y recursos depende de ayuda. Participa en el equipo pero no contribuye a la organización. Evalúa propuestas de forma básica, señalando algún acierto o error sin profundizar.</p> <p><i>Ejemplo: Plan de trabajo con fases identificadas pero sin detalles en los recursos. En equipo, acepta tareas pero no propone mejoras. Opina sobre una propuesta ajena diciendo "me gusta" sin argumentos.</i></p> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | <p>Planifica adecuadamente proyectos de diseño individuales y colectivos, definiendo objetivos concretos y seleccionando herramientas y recursos con criterio. Participa activamente en la organización del equipo, distribuyendo tareas y plazos. Evalúa críticamente propuestas propias y ajenas, argumentando su opinión con referencias a criterios de diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Documento de proyecto con cronograma, presupuesto estimado, y justificación de la elección de un software de diseño frente a otro. En equipo, propone un sistema de seguimiento semanal. Analiza un diseño ajeno señalando fortalezas y debilidades en función de los requisitos.</i></p> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | <p>Planifica proyectos de diseño de forma innovadora, integrando la dimensión individual y colectiva de manera eficiente. Selecciona herramientas y recursos de manera óptima, anticipando posibles contingencias. Lidera la organización del equipo, fomentando la participación y la resolución de conflictos. Evalúa propuestas con un análisis crítico profundo, comparando alternativas y transfiriendo soluciones a nuevos contextos.</p> <p><i>Ejemplo: Plan de proyecto que incluye un análisis de riesgos y un plan B. En equipo, diseña una dinámica de roles rotativos para maximizar la creatividad. Evalúa varias propuestas de diseño y propone una síntesis mejorada aplicándola a un problema no planteado inicialmente.</i></p> |

CE.D.5 · 25 %**Rubrica generica**

Crear productos de diseño inclusivo a partir de proyectos individuales o colectivos, resolviendo con creatividad los problemas y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura ...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|--|
| 1 | No conseguido | 0-49% | <p>Reproduce ideas o productos preexistentes sin apenas modificación. No identifica la propiedad intelectual ni genera propuestas propias. La evaluación de su trabajo es superficial o ausente.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cartel que copia literalmente un diseño comercial, sin mencionar la fuente ni adaptar el mensaje a una necesidad propia.</i></p> |
| 2 | En proceso | 50-69% | <p>Realiza modificaciones parciales sobre ideas preexistentes, pero mantiene estructuras ajenas. Menciona la propiedad intelectual de forma básica. Evalúa su propuesta con criterios poco definidos.</p> <p><i>Ejemplo: Rediseña un logotipo cambiando colores y tipografía, pero conserva el mismo símbolo; incluye una nota sobre el derecho de autor del original.</i></p> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | <p>Desarrolla propuestas personales e imaginativas a partir de referentes, reinterpretándolos con originalidad y respetando la propiedad intelectual. Evalúa críticamente su trabajo, valorando coherencia y adecuación al contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie de carteles para una campaña social inspirándose en el pop art, pero transformando el estilo y mensaje; cita correctamente las fuentes y justifica las decisiones tomadas.</i></p> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | <p>Genera soluciones innovadoras que integran y superan referentes previos, demostrando una comprensión profunda de la propiedad intelectual. Evalúa y reelabora sus propuestas de manera iterativa, vinculándolas con su crecimiento personal y la autoestima.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un producto sostenible combinando técnicas de diseño inclusivo y economía circular; elabora un dossier que analiza la evolución de su proceso creativo y cómo este ha reforzado su confianza como diseñador.</i></p> |

CE.D.6 · 25 %**Rubrica generica**

Analizar de manera crítica y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos,...

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|-------|---------------|---------|---|
| 1 | No conseguido | 0-49% | <p>El proyecto de diseño presenta carencias graves: no responde a la necesidad planteada, carece de creatividad, presenta errores técnicos importantes y no considera diseño inclusivo ni sostenibilidad. La factura es deficiente y no se realiza una evaluación crítica.</p> <p><i>Ejemplo: Propuesta de cartel publicitario sin mensaje claro, con imágenes de baja resolución y tipografía ilegible; no se menciona accesibilidad ni materiales sostenibles.</i></p> |
| 2 | En proceso | 50-69% | <p>El proyecto de diseño responde parcialmente a la necesidad, con algunos aciertos creativos pero también carencias. La corrección técnica es irregular, se menciona el diseño inclusivo o la sostenibilidad de forma superficial, y la autoevaluación es poco argumentada.</p> <p><i>Ejemplo: Maqueta de silla ergonómica que se adapta a algunas posturas pero no a sillas de ruedas; justifica materiales reciclados solo en la memoria, sin integrarlos en el diseño.</i></p> |
| 3 | Adquirido | 70-89% | <p>El proyecto de diseño satisface la necesidad con una solución creativa y técnicamente correcta. Incorpora de manera coherente principios de diseño inclusivo y sostenibilidad. La factura es cuidada y se realiza una evaluación crítica argumentada, identificando aciertos y áreas de mejora.</p> <p><i>Ejemplo: Diseño de una app móvil con interfaz accesible (contraste, lectores de pantalla) y propuesta de código abierto para reducir residuos digitales; memoria que analiza fortalezas y debilidades del prototipo.</i></p> |
| 4 | Avanzado | 90-100% | <p>El proyecto de diseño supera las expectativas: muestra una creatividad original y resuelve la necesidad con una solución innovadora y técnicamente impecable. Integra de forma natural y ejemplar el diseño inclusivo y la sostenibilidad, y propone mejoras viables. La evaluación crítica es profunda y conecta con otros contextos del diseño.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto de mobiliario modular fabricado con materiales biodegradables y ensamblable sin herramientas, diseñado para personas con movilidad reducida; incluye un estudio comparativo con productos existentes y una propuesta de escalado industrial.</i></p> |

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · Fundamentos y Comunicación Visual: Del Concepto a la Imagen 36 h

SDA RECOMENDADA

SDA 1: 'Identidad en Red'. Creación de un manual de identidad corporativa para una entidad social, incluyendo papelería y señalética básica.

SABERES PRINCIPALES

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.
- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.
- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
- La señalética y sus aplicaciones.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño.
- 1.2: Reconocer en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas.
- 2.1: Identificar las características fundamentales de los principales movimientos.
- 2.3: Realizar un proyecto de investigación sobre figuras femeninas relevantes.
- 5.1: Realizar proyectos elementales de diseño gráfico (identidad, señalización, edición y publicidad).
- 6.1: Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales.
- 6.2: Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual para establecer relaciones compositivas.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.1: Identificar el concepto y fundamentos del diseño.
- CE.D.2: Reflexionar sobre orígenes, principios y funciones.

EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica inicial. Portfolio de ejercicios gráficos. Prueba teórica sobre historia del diseño gráfico. Rúbrica para el proyecto de identidad.

Trimestre 2 · El Objeto y su Entorno: Diseño de Producto y Packaging 36 h

SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Ergo-Pack'. Diseño de un utensilio de cocina ergonómico y su correspondiente envase (packaging) funcional y sostenible.

SABERES PRINCIPALES

- Diseño de producto. Tipología de objetos. Sistemas de representación aplicados al diseño de producto.
- Antropometría aplicada al diseño. Ergonomía. Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- El packaging: del diseño gráfico al diseño. Iniciación a los troqueles.

CRITERIOS EVALUABLES

- 2.2: Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema.
- 3.1: Planificar creativamente proyectos de diseño individuales o colectivos.
- 3.3: Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica.
- 4.2: Analizar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia.
- 5.2: Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.3: Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos.
- CE.D.6: Analizar configuraciones formales, compositivas y estructurales.

EVALUACIÓN

Observación sistemática del proceso de taller. Memoria técnica del proyecto de producto. Coevaluación del prototipo de packaging.

Trimestre 3 · Espacios Habitables y Responsabilidad Social: Hacia un Diseño Universal

33 h

SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'Espacio para Todos'. Rediseño de un área común del centro educativo bajo criterios de diseño universal, ecodiseño e iluminación eficiente.

SABERES PRINCIPALES

- Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
- La diversidad como riqueza patrimonial. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio.
- El diseño inclusivo de espacios.

CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1: Proyectar soluciones innovadoras de diseño en respuesta a necesidades personales.
- 5.3: Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo.
- 5.4: Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.D.4: Desarrollar propuestas personales a partir de ideas preexistentes.
- CE.D.5: Crear productos de diseño inclusivo.

EVALUACIÓN

Presentación pública del proyecto final (maqueta o render). Autoevaluación del compromiso con la sostenibilidad. Rúbrica de diseño inclusivo.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Rediseña para todos

Una campaña de diseño inclusivo en vídeo

Reto central: Diseñar una propuesta de rediseño inclusivo de un espacio público real de la localidad y comunicarla mediante un vídeo persuasivo dirigido a la concejalía correspondiente.

Contexto. El ayuntamiento de la localidad ha lanzado una convocatoria para recibir propuestas de mejora de la accesibilidad en espacios públicos. El alumnado, en equipos, debe diseñar una intervención inclusiva en un espacio real (plaza, parque, edificio) y presentarla mediante un vídeo de 2-3 minutos que convenza a la concejalía de urbanismo.

Recursos: Cámara o móvil con grabación de vídeo · Software de edición de vídeo (OpenShot, DaVinci Resolve o similar) · Plantilla de storyboard · Rúbrica de evaluación (proporcionada al inicio) · Acceso a internet para investigación · Material de dibujo y maquetas (cartón, papel, etc.)

Transversales: Educación para la ciudadanía (derechos de las personas con discapacidad), competencia digital (creación de contenido audiovisual) y emprendimiento social.

| # | Fase | Duración | Descripción y evidencia |
|---|-------------------------------------|------------|--|
| 1 | Activación y planteamiento del reto | 1 sesión | Presentación de la convocatoria del ayuntamiento y visualización de ejemplos de diseño inclusivo. Los equipos eligen un espacio público de su localidad a analizar y formulan sus primeras hipótesis sobre barreras y soluciones. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de equipo con preguntas iniciales y elección del espacio. |
| 2 | Adquisición guiada de saberes | 3 sesiones | Talleres sobre diseño inclusivo (normativa, discapacidades, diseño universal), lenguaje visual (composición, tipografía, color) y planificación de proyectos. Análisis de casos reales (ej. accesibilidad en el casco histórico de Zaragoza). <i>Evidencia:</i> Ejercicios de análisis formal y propuestas de mejora sobre casos dados. |
| 3 | Aplicación al reto | 3 sesiones | Los equipos investigan el espacio elegido (medidas, uso actual, obstáculos) y diseñan su propuesta de intervención: planos, maquetas rápidas, selección de materiales y recursos gráficos. Elaboran storyboard del vídeo y guion. <i>Evidencia:</i> Bocetos, planos y storyboard. |
| 4 | Producción y comunicación | 2 sesiones | Grabación y edición del vídeo (uso de móviles o cámaras, software libre). Incluye presentación del problema, propuesta de diseño y argumentación de beneficios inclusivos. Revisión entre pares. <i>Evidencia:</i> Vídeo terminado y versión final del dossier. |
| 5 | Reflexión y evaluación | 1 sesión | Visionado de los vídeos en clase, coevaluación mediante rúbrica, autoevaluación del equipo y discusión sobre la viabilidad de las propuestas. Se invita a un representante del ayuntamiento o asociación local (si es posible) o se envía el producto por correo. <i>Evidencia:</i> Rúbricas de coevaluación y autoevaluación cumplimentadas. |

SDA 2 · Diseña para todos: orientación inclusiva en un espacio aragonés

Investigación con datos primarios para mejorar la accesibilidad

Reto central: Diseñar un sistema de orientación inclusivo (señalética, mapa háptico, códigos cromáticos) para un espacio real de Aragón, fundamentado en datos primarios recogidos entre usuarios con diversidad funcional, y presentarlo a los gestores del espacio y a las asociaciones colaboradoras.

Contexto. El alumnado recibe el encargo del ayuntamiento o gestor de un espacio local (museo, biblioteca, centro cívico) para evaluar y rediseñar su sistema de orientación desde una perspectiva inclusiva. Para ello, deberán recoger datos primarios mediante entrevistas y observaciones con usuarios reales con discapacidad visual, motora o cognitiva.

Recursos: Cámara de fotos/tablets · Plantillas de consentimiento informado · Guía de entrevista semiestructurada · Material de dibujo y maquetación (cartulina, rotuladores, impresora 3D opcional) · Ordenadores con software de diseño (Canva, Illustrator o similar)

Transversales: Educación para la ciudadanía (inclusión social), competencia digital (tratamiento de datos), y emprendimiento social.

| # | Fase | Duración | Descripción y evidencia |
|---|-------------------------------------|------------|---|
| 1 | Activación y planteamiento del reto | 1 sesión | Se presenta el encargo (carta del ayuntamiento/gestor) y se debate la pregunta guía. El alumnado selecciona el espacio local y contacta con asociaciones. Se forman equipos y se asignan roles. <i>Evidencia:</i> Acuerdo escrito del espacio elegido y listado de contactos asociativos. |
| 2 | Adquisición guiada de saberes | 2 sesiones | Talleres sobre diseño inclusivo (normativa, principios), recogida ética de datos (cómo diseñar entrevistas, consentimientos) y análisis formal de espacios. Se analiza un caso de éxito (ej. señalética del Museo Reina Sofía adaptada). <i>Evidencia:</i> Ejercicio práctico de análisis formal de un espacio conocido (fotos, esquemas). |
| 3 | Aplicación al reto | 3 sesiones | Visita al espacio para recoger datos: fotografiar, medir, entrevistar a usuarios reales (con cita previa) y tomar notas. De vuelta en el aula, se tabulan y analizan los datos, identificando problemas de accesibilidad. <i>Evidencia:</i> Hoja de datos primarios (entrevistas transcritas, observaciones, fotografías) con consentimientos firmados y anonimizados. |
| 4 | Producción y comunicación | 3 sesiones | Cada equipo diseña su propuesta de sistema de orientación inclusivo (croquis, maqueta a escala, planos) y elabora el informe final que justifique las decisiones basadas en los datos. Se prepara una presentación para la audiencia real. <i>Evidencia:</i> Prototipo (maqueta o plano detallado) e informe escrito. |
| 5 | Reflexión y evaluación | 1 sesión | Jornada de presentación a la audiencia real (gestores y asociaciones invitados). Tras las exposiciones, coevaluación entre equipos y autoevaluación individual mediante rúbrica. El docente asigna niveles de logro. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas (autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente). |

SDA 3 · Señaliza inclusivo: tu patrimonio al alcance de todos

Diseño de un sistema de señalización accesible para un espacio patrimonial aragonés

Reto central: Diseñar y prototipar un sistema de señalización inclusivo (carteles informativos, señales direccionales y elementos táctiles) para un espacio patrimonial del entorno, aplicando principios de diseño universal, y presentarlo a la corporación municipal como propuesta de mejora.

Contexto. El ayuntamiento de la localidad quiere mejorar la accesibilidad cognitiva y física de un conjunto mudéjar (o espacio patrimonial relevante) mediante una nueva señalización que integre pictogramas, lectura fácil, contraste cromático y tipografía legible, y ha pedido propuestas al alumnado de Diseño del instituto.

Recursos: Software de diseño vectorial (Illustrator, Inkscape o Canva Pro) · Plantilla de diagnóstico de accesibilidad · Ejemplos de señalización inclusiva (web de Fundación ONCE, CEAPAT) · Impresora y papel para prototipos · Rúbricas de evaluación de criterios

Transversales: Educación inclusiva y accesibilidad universal; patrimonio cultural y ciudadanía activa.

| # | Fase | Duración | Descripción y evidencia |
|---|-------------------------------------|------------|--|
| 1 | Activación y planteamiento del reto | 1 sesión | Se presenta la petición del ayuntamiento. El alumnado visita (física o virtualmente) el espacio patrimonial elegido, realiza un diagnóstico de la señalización existente, identifica barreras de accesibilidad y acota el reto en equipos. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de campo con observaciones y fotografías anotadas. |
| 2 | Adquisición guiada de saberes | 2 sesiones | Talleres sobre diseño universal, normativa de accesibilidad (UNE 170002), uso de pictogramas, tipografía legible y contraste cromático. Análisis de buenas prácticas en señalización inclusiva. Cada equipo investiga el perfil de sus usuarios destinatarios. <i>Evidencia:</i> Fichas de análisis de ejemplos existentes. |
| 3 | Aplicación al reto | 2 sesiones | Los equipos realizan bocetos de los carteles y señales, seleccionan tipografías, colores y pictogramas, y crean prototipos en papel o maquetas básicas. Se realiza una coevaluación intermedia de los bocetos. <i>Evidencia:</i> Bocetos y prototipos por equipo. |
| 4 | Producción y comunicación | 2 sesiones | Digitalización de los diseños con software vectorial (Illustrator o similar), producción del conjunto final de carteles y redacción de la memoria de diseño que incluya decisiones metodológicas y de accesibilidad. <i>Evidencia:</i> Archivos digitales y memoria impresa. |
| 5 | Reflexión y evaluación | 1 sesión | Presentación de los proyectos al ayuntamiento (simulada en el aula con portavoces). Coevaluación entre equipos mediante rúbrica y autoevaluación individual. Se asignan niveles de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y diana de autoevaluación. |

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">• Utilizar fichas visuales con diagramas anotados que relacionen elementos de diseño (línea, forma, color, textura) con su función simbólica en productos 2D y 3D reales.• Ofrecer un repositorio digital con modelos 3D interactivos (Thinglink o Sketchfab) que permitan girar, ampliar y etiquetar los componentes del diseño para analizar su dimensión semántica.• Presentar tablas comparativas de lenguajes de diseño (funcionalista, orgánico, posmoderno) acompañadas de ejemplos visuales y descripciones auditivas para facilitar la comprensión de la diversidad de enfoques. |
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples formas de expresión | <ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado elabore un análisis crítico en formato vídeo-ensayo (3-5 min) donde muestre y comente productos seleccionados, destacando los fundamentos del diseño y su carga simbólica.• Ofrecer la opción de redactar un informe escrito o construir un mapa conceptual visual interactivo (Canva, MindMeister) que integre citas, imágenes y enlaces a los productos analizados.• Facilitar la creación de una maqueta a escala (física con cartulina o digital con Tinkercad) que descomponga un objeto 3D en sus elementos formales y explique su significado. |
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples formas de motivación | <ul style="list-style-type: none">• Plantear un análisis de casos reales de rediseño controvertido (ej. cambio de logotipo de una marca conocida) que genere debate sobre la efectividad comunicativa del nuevo diseño.• Dejar que el alumnado elija libremente los productos a analizar entre categorías personalizadas (moda, videojuegos, mobiliario, packaging) para conectar con sus intereses.• Ofrecer niveles de reto diferenciados en la tarea de análisis: desde una guía con preguntas cerradas hasta una investigación autónoma con fuentes primarias y justificación crítica. |

CE.2

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

| | | |
|---------------------------------|---|--|
| Representación | Proporcionar múltiples medios de representación | <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una línea del tiempo interactiva con hitos del diseño (ej. Bauhaus, Art Decó) que incluya imágenes, breves textos y enlaces a fuentes originales. • Facilitar una galería virtual comentada de objetos de diseño de diferentes épocas (silla Wassily, cartel de Toulouse-Lautrec) con audiodescripción de su función y contexto. • Proporcionar un banco de casos de estudio (diseño de packaging, mobiliario urbano) en formato ficha visual que relacione principios de diseño con impactos ambientales y sociales. |
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples medios de expresión y acción | <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un análisis comparativo de dos objetos de diseño de distintas épocas mediante un póster digital (Canva, Genially) que integre imágenes, texto argumentativo y una conclusión sobre su impacto cultural. • Crear un podcast o vídeo breve donde el alumnado argumente la función y el valor crítico de un diseño contemporáneo, relacionándolo con un principio de diseño histórico. • Redactar un ensayo visual (formato libre: presentación, infografía, web) que contraste la evolución de un mismo tipo de producto (ej. lámpara, silla) en al menos tres movimientos de diseño. |
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples medios de motivación e implicación | <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el ámbito de aplicación del diseño (producto, gráfico, moda, espacio) sobre el que centrará su análisis crítico, conectando con sus intereses personales. • Plantear un dilema ético actual (ej. obsolescencia programada, greenwashing) que deba resolverse aplicando los principios del diseño sostenible, con posibilidad de debatirlo en pequeño grupo. • Incorporar la autoevaluación mediante rúbricas transparentes que el alumnado conozca de antemano y le permitan ajustar su esfuerzo, ofreciendo dos niveles de profundización en las tareas. |

CE.3

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|-----------------------|---|---|
| Representación | Proporcionar múltiples formas de representación del contenido | <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de casos de diseño en diversos formatos (imágenes, modelos 3D interactivos, descripciones escritas y audios) para analizar configuraciones formales, compositivas y estructurales. • Utilizar organizadores gráficos comparativos (tablas, diagramas de Venn) que permitan visualizar los elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de distintos productos. • Presentar líneas de tiempo interactivas que contextualicen histórica y socialmente las tendencias de diseño, vinculando inclusión, sostenibilidad y consumo responsable. |

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------------|--|--|
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples formas de expresión y acción | <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore un análisis crítico en el formato que prefiera: informe escrito, presentación oral, video comentario o infografía digital. • Solicitar la creación de una guía de análisis propia que apliquen a un producto de su elección, explicitando los criterios formales, funcionales y comunicativos. • Ofrecer la opción de realizar un prototipo o boceto comentado que ilustre cómo aplicarían los elementos analizados a una mejora del producto original. |
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples formas de motivación y compromiso | <ul style="list-style-type: none"> • Plantear la actividad como un 'laboratorio de diseño ético': cada estudiante selecciona un producto cotidiano y evalúa su impacto en inclusión y sostenibilidad. • Incorporar gamificación mediante un juego de roles donde el alumnado actúe como consultor de diseño que debe argumentar mejoras responsables. • Fomentar la elección personal: que cada estudiante elija un producto (mueble, envase, app) que le interese y lo analice según los parámetros del criterio. |

CE.4

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------|---|---|
| Representación | Proporcionar múltiples formas de representación | <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el briefing del proyecto en formato textual, visual (infografía) y auditivo (grabación) para que el alumnado acceda según su preferencia. • Incluir ejemplos de proyectos de diseño resueltos con diferentes metodologías (Design Thinking, Canon de Diseño) en vídeo y esquemas. • Ofrecer plantillas estructuradas de planificación (cronograma, recursos, bocetos) en versión digital imprimible y editable. |
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples formas de expresión | <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado puede entregar la planificación del proyecto en formato escrito, oral (exposición con diapositivas), audiovisual (vídeo) o práctico (maqueta o prototipo). • Permitir la elección entre herramientas analógicas (bocetos a mano, cartulinas) o digitales (CAD, software de diseño gráfico) para mostrar el proceso. • Ofrecer guías de autoevaluación y rúbricas con distintos niveles de detalle para que cada estudiante ajuste su nivel de profundización. |

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------------|---|---|
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples formas de motivación | <ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto a necesidades reales del centro o la comunidad (rediseñar un espacio, crear material para una campaña) para aumentar la relevancia. • Ofrecer opciones temáticas dentro del mismo CE (diseño de producto, gráfico, espacio) para que elijan según su interés. • Incluir hitos de retroalimentación formativa (revisiones de pares, tutorías) que permitan celebrar avances parciales y ajustar la planificación. |

CE.5

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------|---|---|
| Representación | Proporcionar múltiples formas de representación del contenido | <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una galería visual interactiva con ejemplos de rediseños icónicos (sillas, carteles, apps) que hayan respetado derechos de autor, acompañada de fichas descriptivas en formato accesible (texto simple, audio y lenguaje de signos). • Presentar casos reales de infracción y licencias Creative Commons mediante un mapa conceptual animado que relacione conceptos clave (autoría, plagio, transformación) con ejemplos del diseño gráfico e industrial. • Facilitar un dossier descargable en PDF y EPUB con extractos de la Ley de Propiedad Intelectual adaptados a diseño, incluyendo esquemas visuales y preguntas guía para el análisis de productos preexistentes. |
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples formas de acción y expresión | <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de presentar la propuesta personal en formato físico (maqueta, prototipo impreso en 3D), digital (animación, infografía interactiva) o performativo (vídeo explicativo dramatizado), permitiendo diversidad de materiales y herramientas. • Solicitar un diario de proceso multimodal donde el alumnado documente su evolución mediante texto, audio, bocetos y fotos, subrayando las decisiones creativas y el manejo de la propiedad intelectual. • Posibilitar que la evaluación final incluya una autoevaluación grabada (podcast o vídeo) en la que el estudiante justifique cómo su propuesta transforma la idea original respetando los derechos de autor y cómo esto ha impactado en su autoestima. |

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------------|--|---|
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples formas de implicación | <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que cada estudiante elija un producto preexistente de su interés personal (videojuego, prenda de ropa, mueble, logotipo) para rediseñar, conectando así la tarea con su identidad y contexto. • Introducir un sistema de insignias o niveles de logro que reconozcan hitos como 'investigación ética', 'originalidad transformadora' o 'colaboración en revisión por pares', ofreciendo rutas flexibles hacia el producto final. • Establecer una exposición final abierta al centro donde el alumnado muestre sus propuestas y reciba feedback de compañeros y docentes, reforzando el sentido de comunidad y la valoración del crecimiento personal. |

CE.6

| Eje DUA | Principio | Sugerencias |
|---------------------------------|---|--|
| Representación | Proporcionar múltiples formas de representación | <ul style="list-style-type: none"> • Presentar casos de estudio de diseño inclusivo (p. ej., productos ergonómicos o adaptables) en formato visual interactivo (infografías animadas) y textual (fichas técnicas) para abordar diferentes estilos de aprendizaje. • Ofrecer modelos 3D digitales (simulaciones CAD) y físicos (maquetas) que ilustren la corrección técnica y la factura del producto, permitiendo explorar detalles constructivos. • Utilizar vídeos cortos de procesos de fabricación sostenible junto con muestras de materiales reales (bioplásticos, madera certificada) para conectar teoría y práctica. |
| Acción y expresión | Proporcionar múltiples formas de expresión | <ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente el producto final mediante prototipo físico, render digital o plano técnico detallado, eligiendo el formato que mejor comunique su idea. • Ofrecer la opción de entregar la memoria del proyecto en formato escrito tradicional o en un video-pitch (máx. 5 min) que explique decisiones de diseño, sostenibilidad e inclusión. • Posibilitar una defensa oral del proyecto frente a un comité reducido como alternativa a la entrega individual escrita, valorando la argumentación y el rigor. |
| Implicación / motivación | Proporcionar múltiples formas de motivación | <ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada estudiante elija un problema concreto de diseño (de un banco temático: movilidad urbana, envejecimiento activo, cero residuos) para conectar con sus intereses. • Permitir seleccionar materiales, herramientas o acabados dentro de un catálogo sostenible, fomentando la autonomía y el compromiso con la factura del producto. • Establecer niveles de dificultad graduados: nivel básico (cumplir requisitos funcionales), nivel avanzado (incorporar innovación o mejora social) y nivel experto (incluir restricciones de tiempo o presupuesto) para ajustar el reto. |

Preguntas frecuentes específicas de Aragón

1. ¿Qué normativa autonómica regula el Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

Aragón no ha desarrollado un decreto propio para Diseño en 2.º de Bachillerato, por lo que se aplica el Real Decreto 243/2022 estatal. Esto implica que los 6 criterios de evaluación, 16 criterios de calificación y 30 saberes básicos son los del BOE, sin adaptaciones autonómicas adicionales.

2. ¿En qué se diferencia la organización de Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón respecto a Cataluña?

Mientras Aragón aplica el RD 243/2022 sin modificaciones, Cataluña tiene su propio decreto que puede ajustar horarios (por ejemplo, 4 horas semanales) o redistribuir saberes. En Aragón, las 3 horas semanales y los 30 saberes son los fijados por el Ministerio, sin cambios autonómicos.

3. ¿Cómo se distribuyen las 3 horas semanales de Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

Con 3 horas semanales, una distribución habitual es: 1 hora para teoría y análisis de referentes, 1 hora para ejercicios prácticos de técnicas y 1 hora para proyectos. Esta estructura permite abordar los 30 saberes básicos y los 16 criterios de evaluación sin necesidad de desdobles, dado que no hay particularidad en agrupamientos.

4. ¿Cómo se evalúa y recupera el Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

La evaluación se basa en los 16 criterios de evaluación asociados a los 6 criterios de evaluación competenciales. Para recuperar, se establecen pruebas específicas por criterio no superado o tareas de refuerzo. Al ser materia específica, no existe prueba extraordinaria en septiembre; la recuperación se integra en la evaluación continua.

5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

Se adaptan los 30 saberes básicos mediante ajustes en la temporalización, uso de materiales alternativos y apoyo del departamento de orientación. Para alumnado con NEAE, se priorizan los criterios de evaluación clave y se ofrecen rúbricas simplificadas. No hay programas específicos autonómicos para Diseño.

6. ¿Con qué materias se coordina Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

Diseño se coordina preferentemente con Dibujo Técnico (por fundamentos geométricos) y con Historia del Arte (por referentes visuales). También puede vincularse con Tecnología e Ingeniería en proyectos de prototipado. La coordinación se concreta en dos reuniones trimestrales del departamento de plástica.

7. ¿Qué exige la inspección educativa en las programaciones de Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

La inspección verifica que la programación desarrolle todos los 6 criterios de evaluación y los 16 criterios de calificación, con saberes vinculados explícitamente. También comprueba que no se usen verbos LOMCE y que la evaluación sea competencial. Exige rúbricas para cada criterio y una propuesta de recuperación.

8. ¿Qué recursos bibliográficos se recomiendan para Diseño en 2.º de Bachillerato en Aragón?

Se recomiendan manuales como 'Diseño. 2º Bachillerato' de la editorial Paraninfo, y referentes del Museo de Diseño de Barcelona. También son útiles recursos digitales del Centro Aragonés de Diseño. Se priorizan fuentes actualizadas que cubran los 30 saberes básicos, evitando textos anteriores a LOMLOE.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto de tu CCAA que desarrolla el currículo de 2.º Bachillerato para Diseño. Identifica las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. Anota la estructura por bloques y el número de horas asignadas (3 semanales).

Tip: No te fíes solo del BOE; cada CCAA añade matices en las competencias clave y en la concreción de los saberes. Busca el anexo específico.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Enumera las 6 competencias específicas de Diseño y los 15 criterios de evaluación asociados. Clasifícalos por bloques (4) para tener una visión global. Esto te servirá de mapa para el curso.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, bloque, saberes vinculados. Así detectarás solapamientos.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1,5 horas

Selecciona los criterios de evaluación que consideres esenciales para desarrollar competencias clave. Asigna a cada criterio un instrumento de evaluación (rúbrica, diana, portfolio, etc.). Ten en cuenta que son 15 criterios para 3 horas semanales: prioriza.

Tip: No intentes evaluar todos los criterios en cada unidad. Reparte los instrumentos a lo largo del trimestre y usa la observación sistemática para los más transversales.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2 horas

Distribuye los 34 saberes básicos en tres bloques temporales (trimestres) de forma coherente. Cada saber debe trabajarse en al menos una situación de aprendizaje. Ajusta la carga a las 3 horas semanales.

Tip: Los saberes más procedimentales (como 'uso de herramientas de diseño asistido') colócalos al inicio para que los alumnos los practiquen todo el año. Deja los más teóricos para el segundo trimestre.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2 horas

Crea una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 2 competencias específicas, varios saberes y criterios de evaluación. Define el producto final (lámina, proyecto, presentación) y las fases. Asegúrate de que sea realista para 3h/semana.

Tip: Para Diseño, que el producto final sea algo tangible: un cartel, una maqueta, un informe de análisis. Evita exámenes teóricos; prioriza proyectos prácticos que evidencien el uso de los saberes.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento (si es posible) el peso de cada criterio en la calificación final. Define cómo se integran las CE y los criterios en la nota del curso. Recuerda que LOMLOE pide evaluación competencial, no por saberes.

Tip: Propón que cada trimestre tenga una nota basada en los criterios trabajados, y la nota final sea la media ponderada de los tres trimestres. Intenta que el peso de la prueba escrita no supere el 30%.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1,5 horas

Incluye medidas de atención a la diversidad (adaptaciones curriculares, enriquecimiento) para alumnos con NEAE. Define cómo recuperar las competencias no superadas: plan de refuerzo, actividades específicas. Todo debe quedar en la programación.

Tip: Para Diseño, la recuperación puede ser mediante un proyecto alternativo que demuestre las mismas competencias. No hagas exámenes de recuperación globales; diseña una tarea competencial con rúbrica.

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.