

Diseno · 2.º Bachillerato · Comunidad

Valenciana

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

Normativa Decreto 108/2022, de 5 de agosto

Generado 27/05/2026 22:35

6 Competencias	15 Criterios	32 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Diseño
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Comunidad Valenciana
Decreto autonómico	Decreto 108/2022, de 5 de agosto
Particularidad	En la Comunidad Valenciana existe Valencià: Llengua i Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Diseño

CE.1 · Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tri...

TEXTO OFICIAL

Identificar 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.

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.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.3 · Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el d...

TEXTO OFICIAL

Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

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.4 · 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

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.5 · Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad ...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

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.6 · Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y la...

TEXTO OFICIAL

Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

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

3. Criterios de evaluación

Diseño

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos 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.1	<p>Explicar 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.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 mujeres y 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.2	<p>Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en 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>
3.1	CE.3	<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 en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</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.3	<p>Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</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>
4.1	CE.4	<p>Planificar adecuadamente 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>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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</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 sistemática</p> <p>Verbo: organizar</p>
4.3	CE.4	<p>Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p>Evaluar con argumentos críticos propuestas de planificación propias y ajenas según su impacto comunicativo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe crítico oral o escrito que evalúa la planificación de un proyecto de diseño, propio o ajeno, argumentando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis crítico de planificaciones de diseño en grupo, con debate y retroalimentación.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir evaluación crítica con opinión estética sin argumentos de comunicación visual o funcional.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Evaluar</p>
5.1	CE.5	<p>Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</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.5	<p>Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.1	CE.6	<p>Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</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.6	<p>Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los 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 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>
6.3	CE.6	<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> <p>Analizar cómo el diseño inclusivo se aplica en distintos ámbitos y valorar proyectos transformadores.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un informe o exposición donde analiza casos reales de diseño inclusivo y destaca su impacto social.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de proyectos de diseño inclusivo en ámbitos como educación, movilidad o salud.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir diseño inclusivo únicamente con accesibilidad para personas con discapacidad, ignorando otras diversidades.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.4	CE.6	<p>Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.</p> <p>Diseñar en equipo un proyecto de diseño inclusivo, priorizando adaptaciones a diversidades funcionales y argumentando las decisiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto colectivo de diseño inclusivo con memoria justificativa y prototipo adaptado a una diversidad funcional.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para crear un producto inclusivo dirigido a una diversidad funcional concreta.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el aspecto estético sin valorar la adecuación a la diversidad ni la argumentación de decisiones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

4. Saberes básicos

Diseño

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación: x Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. x Diseño industrial: de producto, embalajes o x Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía	
2	Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño	
3	Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias	
4	Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño: x Revolución Industrial y Arts&Crafts. x Orientalismo y Movimiento Estético. x Art Nouveau y Secesión. x Deutcher Werkbund. x Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. x Bauhaus. x Art Deco, Stiling. x El Funcionalismo, Estilo Internacional. x Organicismo. x Diseño Escandinavo. x Escuelas de Posguerra. x	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. x Últimas tendencias: accesibilidad, diseño x Diseño español	
2	La presencia de la mujer en el campo del diseño. x Las mujeres de la Bahuaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. x	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	entre otras	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Diseño, ecología y sostenibilidad: x Procedencia de los materiales. x Procesos de producción y distribución sostenibles. x El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. x Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales	
3	Diseño y función	
4	Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario	
5	La diversidad como riqueza patrimonial	
6	Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural	
7	Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diseño y función	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Funciones comunicativas del diseño gráfico	
2	La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías	
3	El diseño gráfico y la composición	
4	El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información	
5	La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial	
6	Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión	
7	El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia	
8	La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diseño de producto	
2	Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico	
3	Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño	
4	Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones	
5	Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización	
6	El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación	
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. Luz y color	
10	El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Identificar 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 p...

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.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.3 · 25 % **Rubrica generica**

Analizar de manera crítica y rigurosa 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 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.4 · 20 %**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>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.5 · 25 %**Rubrica generica**

Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y pot...

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.6 · 25 %**Rubrica generica**

Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia...

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>

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.

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.