

Diseno · 2.º Bachillerato · Extremadura

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

Normativa Decreto 113/2022, de 25 de agosto

Generado 26/05/2026 20:57

6 Competencias	23 Criterios	38 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	Extremadura
Decreto autonómico	Decreto 113/2022, de 25 de agosto
Particularidad	Extremadura incorpora contenidos específicos sobre Portugal y la frontera lingüística como recurso pedagógico.

2. Competencias específicas

Diseño

CE.1 · I identificar las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra dis...

TEXTO OFICIAL

Identificar las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra diseñada, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes, apreciando la variedad de posibilidades creativas que ofrecen estas técnicas y recursos y valorando el enriquecimiento que supone la existencia de diversos tipos de diseños que aportan diversidad cultural y artística. Un patrimonio cultural variado es fuente de riqueza puesto que ofrece múltiples ejemplos de la creatividad humana. El diseño se aplica en diferentes campos de actuación, soportes, funciones y estilos. Esa riqueza cultural se puede estudiar analizando su estructura formal, sus intenciones, el contexto social, los materiales utilizados, su relación con otros lenguajes y su trascendencia social, de modo que el alumnado puede aprender a partir del estudio de obras diseñadas con variadas técnicas y en diferentes soportes, con funciones distintas. Una vez entendidas sus estructuras internas, el alumnado podrá valorar el resultado de acuerdo al cumplimiento de las utilidades previstas, a su estética, a su conveniencia moral, a parámetros de sostenibilidad, utilidad social y respeto a la igualdad de derechos, y se podrá usar esa información para proponer soluciones distintas, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades. Todo este proceso de indagación y reflexión sobre la utilidad y trascendencia del diseño fomentará el espíritu crítico y la libertad de expresión. Tras cursar la materia, el alumnado reconocerá 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, integrando el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas y valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.

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 · E xpresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impac...

TEXTO OFICIAL

E xpresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impacto social, cultural y medioambiental, comparando y analizando la relación que se establece entre forma y función, identificando las variadas soluciones propuestas, en producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, forjando un espíritu crítico y de compromiso con los derechos humanos. El concepto de diseño surge de la necesidad de comunicar a partir de trazos que cobran un significado y de prever cómo será algo que va a ser fabricado. Las exigencias cambian constantemente. Para algunas personas solo es necesario que sirvan a su cometido comunicativo y proyectivo.

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 · Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidad...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidades expresivas y de comunicación propias, potenciando así la autoestima y el crecimiento personal. El diseño tiene entre sus funciones la de comunicar. Comunicar no es algo inmediato cuando se habla de diseño. No todo mensaje impacta igual a todo el mundo, puesto que todos no somos iguales. No tenemos ni la misma cultura, ni los mismos intereses, ni la misma predisposición, aunque haya temas que consigan la aprobación general. Se hace necesario conocer al público objetivo. Y ese conocimiento permite llegar con más facilidad a grupos concretos de personas, pero también permite manipular con facilidad. Así que se plantean dos necesidades. La primera es la de conocer los recursos formales del diseño, los soportes, el momento y el lugar adecuados para lanzar el mensaje. Y la segunda necesidad es la de educar para que nadie utilice el diseño como herramienta de propaganda y de manipulación.

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 · Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en I...

TEXTO OFICIAL

Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en la solución de problemas de diseño sostenible, eligiendo los distintos elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos necesarios, transmitiendo un estilo propio y asumiendo los aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual. El diseño, aparte de una función expresiva, tiene la función de definir la forma de lo que va a ser construido. Es el primer paso de cualquier fabricación. Antes de todo se dibuja. El diseño plasma las ideas que luego cobran realidad. Pero el diseño también ha sido utilizado como un instrumento del proceso consumista, medioambientalmente inviable en el que se mueve la sociedad. El diseño se convierte en un instrumento de seducción cuando se utiliza jugando con las emociones del público objetivo. Enseñar a cómo jugar con las emociones permite que el alumnado aprenda a evitar ser manipulado, pero le da herramientas para poder manipular, como hace el uso publicitario que ha incitado al consumo desmedido o a desviar la atención de los problemas medioambientales y humanitarios que sufren millones de personas en el planeta o diseñando productos para atraer la mirada, provocando que un consumidor compre antes un producto bien presentado que otro objetivamente mejor, o productos que duran poco y requieren de nuevas compras para suplirlos.

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 · Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de represent...

TEXTO OFICIAL

Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de representación y presentación necesarios para elaborar diseños funcionales, y por tanto, inclusivos, sostenibles, que defiendan los derechos humanos y que sean estéticamente atractivos, potenciando de este modo, 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.6 · Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando ...

TEXTO OFICIAL

Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando tanto el intercambio de ideas como el trabajo colaborativo, para integrarlos en la construcción de una personalidad creativa e innovadora, capaz de apreciar diferentes puntos de vista.

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>Analizar críticamente conceptos y procesos relacionados con los saberes de la materia de Ecología y Sostenibilidad Ambiental, seleccionando, organizando e interpretando la información en diversos formatos como mapas, modelos, diagramas de flujo u otros.</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> Centrarse 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>Contrastar y justificar la veracidad de información relacionada con los saberes de la materia utilizando fuentes fiables, aportando datos y adoptando una actitud crítica y escéptica hacia informaciones sin una base científica como pseudociencias, teorías conspiratorias, creencias infundadas, bulos, etc.</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>
1.3	CE.1	<p>Argumentar sobre aspectos relacionados con los saberes de la materia, considerando los puntos fuertes y débiles de diferentes posturas de forma razonada y con actitud, receptiva y respetuosa ante la opinión de los demás.</p>	
1.4	CE.1	<p>Crear contenidos relacionados con los saberes de la materia, localizando y citando fuentes de forma adecuada, respetando las licencias y los derechos de autoría.</p>	
1.5	CE.1	<p>Comunicar informaciones u opiniones razonadas relacionadas con los saberes de la materia, transmitiéndolas de forma clara y rigurosa, utilizando el vocabulario y formato adecuado, y respondiendo con precisión a las cuestiones que puedan surgir durante la exposición.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer productos de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos.</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>
2.2	CE.2	<p>Defender la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana, analizando elementos diseñados en épocas y localizaciones distintas, y con funciones diversas, estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con el diseño sostenible e inclusivo.</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.2	<p>Estudiar objetos y productos de diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema común y si se han tenido en cuenta soluciones respetuosas con los derechos humanos, inclusivas y sostenibles.</p>	
2.4	CE.2	<p>Descubrir las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando los elementos sintácticos y constitutivos de obras de diseño.</p> <p>Competencia específica 3.</p>	
3.1	CE.3	<p>Proyectar soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Desarrollar propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa. Competencia específica 4.</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>Analizar las causas y consecuencias ecológicas, sociales y económicas de los principales problemas medioambientales desde una perspectiva global, concibiéndolos como grandes retos de la humanidad basándose en datos científicos y en los saberes de la materia.</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.4	<p>Proponer y poner en práctica estilos de vida e iniciativas sostenibles y saludables a nivel local o global y argumentar sobre sus efectos positivos y la urgencia de adoptarlos basándose en los saberes de la materia de Ecología y Sostenibilidad Ambiental.</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>
4.3	CE.4	<p>Reconocer las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.4	CE.4	Planificar propuestas de diseño sostenibles utilizando creativamente configuraciones formales y argumentando su selección, partiendo de una propuesta original, innovadora o preexistente.	
4.5	CE.4	Resolver problemas de diseño donde la sostenibilidad sea un condicionante básico, usando para ello la metodología proyectual propia del diseño, afrontando el problema como un reto personal. Competencia específica 5.	
5.1	CE.5	<p>Planificar un proyecto de diseño individual o colaborativo definiendo las formas de presentación y técnicas de trabajo según los recursos temporales y materiales disponibles, adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta.</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>Crear un producto de diseño colaborativo o individual, adecuando las herramientas y los procedimientos a la funcionalidad y la voluntad estética y comunicativa de la propuesta, siempre defendiendo los derechos humanos.</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.5	Planificar proyectos individuales o colectivos, aplicando estrategias creativas, gestionando con flexibilidad y eficacia las diferentes fases, el plan de desarrollo, los objetivos propuestos y la evaluación del proyecto, y buscando la coherencia sostenible entre el producto final, el público objetivo, el proceso del diseño y los recursos disponibles.	
5.4	CE.5	Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, valorando la adecuación de proyectos innovadores y transformadores de la sociedad. Competencia específica 6.	
5.5	CE.5	Proponer, individual y colectivamente, medidas y soluciones innovadoras para mejorar el medioambiente.	
6.1	CE.6	<p>Participar en la planificación y resolución de un proyecto colaborativo de diseño de producto o de espacios, implicándose en el proceso y su evaluación, favoreciendo el trabajo colaborativo, motivando y proponiendo soluciones.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Desarrollar proyectos de diseño elaborando productos innovadores partiendo de otro ya existente, valorando de forma oral o escrita, las oportunidades sociales, económicas y de transformación de este tipo de proyectos. ECOLOGÍA Y SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL Ecología y Sostenibilidad Ambiental es una materia optativa de</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>	<div data-bbox="1294 232 1460 309" style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 5px; padding: 5px; background-color: #E6F2FF; display: inline-block;"> Exposicion oral </div> <p>Verbo: evaluar</p>

4. Saberes básicos

Diseño

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Concepto y teorías del diseño.	
2	Evolución histórica del diseño. Artesanía e industrialización. escuelas y personalidades del diseño.	
3	El diseño, sus clasificaciones y sus campos de aplicación.	
4	Diseño universal. Diseño para todas las personas.	
5	Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.	
6	La diversidad como riqueza patrimonial.	
7	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 y función.	
2	El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.	
3	Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.	
4	Ordenación y composición modular.	
5	Dimensión semántica del diseño.	
6	Proceso del diseño. Fases del diseño.	
7	Procesos creativos en un proyecto de diseño.	
8	Estrategias de organización de los equipos de trabajo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Legibilidad, propiedades y uso en el diseño.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Principales familias.	
3	Funciones comunicativas del diseño gráfico.	
4	La imagen de marca: el diseño corporativo.	
5	La señalética y sus aplicaciones.	
6	Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.	
7	El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.	
8	El diseño gráfico y la composición.	
9	El diseño gráfico con y sin retícula.	
10	Procesos y técnicas de diseño gráfico.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Antropometría aplicada al diseño.	
2	Ergonomía.	
3	Tipología de objetos.	
4	Sistemas de representación aplicados al diseño de productos.	
5	Diseño de producto y diversidad funcional.	
6	Materiales, texturas y colores.	
7	Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.	
8	El : del diseño gráfico al diseño. packaging Troqueles.	
9	Percepción psicológica del espacio.	
10	Organización del espacio habitable, interior o exterior, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.	
11	El diseño universal de espacios para los itinerarios de la vida: Espacios públicos y naturales, arquitectura educativa, patrimonial, edificios administrativos, etc..	
12	Principios de iluminación.	
13	Elementos constructivos.	

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 las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra diseñada, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes, apreciando l...

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**

Expresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impacto social, cultural y medioambiental, comparando y analizando la relación que s...

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**

Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidades expresivas y de comunicación propias, potenciando así la autoestima y el cre...

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**

Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en la solución de problemas de diseño sostenible, eligiendo los distintos elementos...

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**

Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de representación y presentación necesarios para elaborar diseños funcionales, y por tanto...

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**

Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando tanto el intercambio de ideas como el trabajo colaborativo, para integrarlos en ...

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.