

Diseno · 2.º Bachillerato · Galicia

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

Normativa Decreto 157/2022, de 15 de septiembre

Generado 10/07/2026 21:49

6 Competencias	34 Criterios	33 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	Galicia
Decreto autonómico	Decreto 157/2022, de 15 de septiembre
Particularidad	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Diseño

OBJ1 · Identificar los fundamentos del diseño para partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y ...

TEXTO OFICIAL

Identificar los fundamentos del diseño para 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. - La diversidad del patrimonio cultural y artístico debe entenderse como una de las mayores fuentes de enriquecimiento de la humanidad.

OBJ2 · Reflexionar desde la propia identidad cultural sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando...

TEXTO OFICIAL

Reflexionar desde la propia identidad cultural sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar la influencia del entorno y la cultura en dicha actividad, asociando estas tareas con los niveles de impacto ambiental del ser humano en el planeta. - El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. A consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales condicionaron fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas crearon.

OBJ3 · 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 conformar una opinión sólida que responda a estrategias comerciales y de marketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de productos o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial. - El giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño.

OBJ4 · 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. - El diseño gráfico, de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluido el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas.

OBJ5 · 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. - La actividad del diseño consiste en formular la solución de un problema o de una necesidad por medio de diversas propuestas.

OBJ6 · 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. - El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la comunicación y no como un condicionante.

3. Criterios de evaluación

Diseño

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ6	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.	
CE1.2	OBJ2	Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el 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.	
CE1.3	OBJ2	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.	
CE1.4	OBJ6	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.	
CE1.5	OBJ4	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.	
CE1.6	OBJ6	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.	
CE1.7	OBJ6	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.	
CE2.1	OBJ1	Reconocer la relación entre las formas y las funciones en diseños, tanto bidimensionales como tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	
CE2.2	OBJ1	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.	
CE2.3	OBJ3	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.	
CE2.4	OBJ5	Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE2.5	OBJ6	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.	
CE2.6	OBJ4	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.	
CE2.7	OBJ3	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.	
CE3.1	OBJ3	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.	
CE3.2	OBJ6	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.	
CE3.3	OBJ6	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.	
CE3.4	OBJ4	Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	
CE3.5	OBJ6	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.	
CE3.6	OBJ4	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.	
CE4.1	OBJ2	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.	
CE4.2	OBJ6	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.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE4.3	OBJ6	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.	
CE4.4	OBJ4	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.	
CE4.5	OBJ4	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.	
CE4.6	OBJ6	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.	
CE4.7	OBJ6	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.	
CE4.8	OBJ3	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.	
CE5.1	OBJ1	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.	
CE5.2	OBJ6	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.	
CE5.3	OBJ3	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.	
CE5.4	OBJ4	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.	
CE5.5	OBJ6	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.	
CE5.6	OBJ6	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.	

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.	
2	Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. La aportación gallega: el Laboratorio de Formas y Sargadelos.	
3	Tendencias, períodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.	
4	Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.	
5	La diversidad como riqueza patrimonial. Diseño inclusivo.	
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.	
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	Procesos creativos en un proyecto de diseño.	
7	Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
8	Estrategias de organización de los equipos de trabajo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Funciones comunicativas del diseño gráfico.	
2	La tipografía: principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.	
3	El diseño gráfico y la composición.	
4	Procesos y técnicas de diseño gráfico.	
5	La imagen de marca: el diseño corporativo.	
6	Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.	
7	El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.	
8	La señalización y sus aplicaciones.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.	
2	Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.	
3	Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.	
4	Diseño de producto y diversidad funcional.	
5	Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.	
6	El packaging : del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.	
2	Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Percepción psicológica del espacio.	
4	El diseño inclusivo de espacios.	

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.

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.