



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

El diseño analógico como herramienta de transformación social: Una situación de aprendizaje inclusiva sobre desigualdades globales para 2.º de Bachillerato.

Trabajo fin de estudio presentado por:	Concepción Munuera Díaz
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Dibujo y artes plásticas
Director/a:	Jose Luis Ochoa Bustinza
Fecha:	27/05/2026

Resumen

Este Trabajo de Fin de Estudios tiene como objetivo principal diseñar una situación de aprendizaje basada en el uso del diseño analógico como herramienta de transformación social en 2.º de Bachillerato, dentro de una programación didáctica de la materia de Diseño. La propuesta surge ante la tendencia actual a priorizar la inmediatez de las herramientas digitales, que en muchos casos conduce a resultados centrados únicamente en lo estético, sin un proceso previo de análisis y fundamentación. En este sentido, se plantea reforzar el valor del proceso creativo, fomentando el pensamiento crítico y la conciencia social del alumnado a través del análisis de desigualdades globales. La metodología se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), complementado con el Aprendizaje-Servicio (ApS) y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando un enfoque activo, inclusivo y competencial. Como resultado, el alumnado desarrolla un cartel analógico con impacto social y, posteriormente, incorpora herramientas digitales como la IA que les servirán de apoyo. La principal conclusión señala que una base sólida en los fundamentos del diseño permite un uso más crítico, ético y eficaz de la tecnología.

Palabras clave: diseño analógico, tecnología educativa, transformación social, aprendizaje basado en proyectos, pensamiento crítico.

Abstract

The primary objective of this final project is to design a learning experience based on the use of analog design as a tool for social transformation in the 11th grade, within the curriculum for the Design course. The proposal arises in response to the current trend of prioritizing the immediacy of digital tools, which in many cases leads to results focused solely on aesthetics, without a prior process of analysis and justification. In this regard, the aim is to reinforce the value of the creative process, fostering critical thinking and social awareness among students through the analysis of global inequalities. The methodology is based on Project-Based Learning (PBL), complemented by Service-Learning (SL) and Universal Design for Learning (UDL), ensuring an active, inclusive, and competency-based approach. As a result, students develop an analog poster with social impact and subsequently incorporate digital tools such as AI to support their work. The main conclusion is that a solid foundation in design principles enables a more critical, ethical, and effective use of technology.

Keywords: analog design, educational technology, social transformation, project-based learning, critical thinking.

Índice de contenidos

1. Introducción	7
1.1. Justificación y planteamiento del problema	7
1.2. Objetivos	9
1.2.1. Objetivo general.....	9
1.2.2. Objetivos específicos.....	9
2. Programación didáctica.....	10
2.1. Presentación de la Programación didáctica	10
2.2. Contextualización	11
2.3. Elementos curriculares.....	12
2.4. Metodología	19
2.5. Organización de los espacios de aprendizaje	21
2.6. Distribución del tiempo.....	22
Selección y organización de los recursos y materiales.....	26
2.7. Atención a la diversidad.....	27
2.8. Evaluación.....	29
2.9. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo	32
2.10. Evaluación de la Programación didáctica.....	40
3. Conclusiones.....	42
4. Limitaciones y prospectiva.....	45
Referencias bibliográficas	47
Anexos.....	49

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Número medio de alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje por Comunidad Autónoma y tipo de centro. Curso 2022-2023</i>	9
Tabla 2. <i>Relación objetivos generales de etapa y competencias clave</i>	13
Tabla 3. <i>Relación de competencias específicas y competencias clave</i>	14
Tabla 4. <i>Competencias específicas y cómo se trabajan en la SA.</i>	15
Tabla 5. <i>Relación de los elementos curriculares que aplican a la situación de aprendizaje</i>	17
Tabla 6. <i>Distribución del tiempo de la programación didáctica</i>	23
Tabla 7. <i>Cronograma de la Situación de Aprendizaje</i>	25
Tabla 8. <i>Criterios de evaluación y calificación</i>	31
Tabla 9. <i>Actividad 1 “El diseño como voz”</i>	33
Tabla 10. <i>Actividad 2 “Investigación y planificación”</i>	34
Tabla 11. <i>Actividad 3 “Lluvia de ideas”</i>	35
Tabla 12. <i>Actividad 4 “Manos a la obra”</i>	36
Tabla 13. <i>Actividad 5 “producción analógica”</i>	37
Tabla 14. <i>Actividad 6 “Exposición y reflexión final”</i>	38
Tabla 15. <i>Actividad 7 “Diseñadores con criterio”</i>	39
Tabla 16. <i>Análisis DAFO de la Situación de Aprendizaje</i>	41
Tabla 17. <i>Análisis CAME de la Situación de Aprendizaje a partir del análisis DAFO</i>	41

Índice de figuras

Figura 1. *Ejemplo de la Diana de evaluación de la Situación de Aprendizaje equilibrada.....* 42

1. Introducción

Este Trabajo de fin de estudios se centra en el diseño de una situación de aprendizaje titulada "El diseño analógico como herramienta de transformación social: Una situación de aprendizaje sobre desigualdades globales para 2.º de Bachillerato." dentro de una programación didáctica anual. Esta propuesta se desarrolla para la asignatura de Diseño en la modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Diseño en 2.º de Bachillerato para un centro público ubicado en la Región de Murcia.

La elección de esta propuesta responde al interés por reflexionar sobre cómo se está enseñando la asignatura de diseño en un contexto cada vez más digitalizado y por plantear una alternativa que refuerce el valor del proceso, el análisis y la construcción crítica del mensaje visual.

A través de esta situación de aprendizaje, se abordan las desigualdades sociales globales como tema central, el alumnado emplea el diseño para cuestionar y visibilizar problemas reales, desarrollando una conciencia ciudadana que va más allá de la pantalla.

Asimismo, el enfoque metodológico se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando que la propuesta sea inclusiva y accesible para la diversidad del aula, con especial atención a las necesidades específicas del alumno con Trastorno del espectro autista (TEA).

1.1. Justificación y planteamiento del problema

Uno de los principales problemas que justifican este trabajo es la creciente dependencia de herramientas tecnológicas en los procesos creativos actuales que ayudan a conseguir resultados rápidos y visualmente atractivos. Sin embargo, esta rapidez puede hacer que el alumnado se enfoque más en el resultado final que en el proceso de análisis, reflexión y toma de decisiones que implica diseñar.

A esta problemática se suma el auge de la Inteligencia Artificial en el ámbito creativo, es necesario reivindicar el papel del diseñador como un agente ético y consciente. Según Hernández (2025), la Inteligencia Artificial plantea un escenario donde la técnica puede automatizarse, pero no el compromiso social ni la intención comunicativa. Por ello, trabajar

con técnicas analógicas en esta programación permite al alumnado recuperar la autoría y la sensibilidad humana, diferenciando el diseño con propósito de la mera generación de imágenes algorítmicas y simplemente estéticas.

Según el informe de investigación de NTT DATA (2024), el avance de la inteligencia artificial exige un enfoque centrado en el ser humano (Human-Centric), donde la tecnología actúa como un habilitador, pero la responsabilidad final y la visión creativa recaen en la persona. Esto refuerza la decisión de diseñar una situación de aprendizaje enfocada en el diseño analógico, se busca que el alumno domine primero la esencia del diseño para poder supervisar herramientas de IA con criterio y ética profesional.

Además, un desafío fundamental en la educación secundaria y bachillerato es la disparidad de recursos tecnológicos entre centros. Aunque la digitalización avanzó tras la pandemia, persisten brechas que afectan especialmente al alumnado vulnerable (Fundación Cotec, 2024).

En el caso de la Región de Murcia, los datos del Sistema de Indicadores de la Educación (SINCE, 2023) muestran que la comunidad presenta una de las ratios más altas del país, con 3,0 alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje (Tabla 1). Esta limitación de recursos técnicos en el aula justifica y da sentido a la metodología de esta programación, la cual apuesta por el diseño analógico y técnicas manuales.

Regresar a lo analógico no implica rechazar la tecnología, sino priorizar el aprendizaje de los fundamentos como la composición, el uso del color o la jerarquía visual. El trabajo manual obliga a pensar más cada decisión, experimentar, equivocarse y corregir desde una perspectiva más consciente.

La elección de la situación de aprendizaje responde a la intención de vincular el diseño con la realidad social. Se parte de la idea de que el diseño no es únicamente una cuestión estética, sino también una herramienta para comunicar ideas, cuestionar situaciones y generar reflexión. Trabajar sobre las desigualdades globales permite que el alumnado adopte una postura crítica y comprenda el poder que tiene la comunicación visual en la creación de mensajes.

Tabla 1. Número medio de alumnos por ordenador destinado a tareas de enseñanza y aprendizaje por Comunidad Autónoma y tipo de centro. Curso 2022-2023

	TOTAL	Centros públicos			Centros privados
		Centros E. Primaria	Centros E. Secundaria y FP	Total	
Navarra (Comunidad Foral de Navarra)	1,3	1,2	0,8	1,0	2,8
País Vasco	1,3	1,2	1,1	1,2	1,4
Cantabria	1,4	0,9	1,5	1,2	2,8
Extremadura	1,5	1,5	1,2	1,3	3,0
Cataluña	1,7	1,5	1,4	1,4	2,6
Canarias	1,9	1,4	2,3	1,8	2,2
Galicia	2,0	1,8	1,7	1,8	3,1
Melilla	2,1	1,2	3,6	1,9	4,3
Asturias (Principado de Asturias)	2,3	1,9	2,4	2,2	2,7
La Rioja	2,4	1,7	2,3	2,0	4,3
Ceuta	2,4	1,5	3,1	2,2	4,1
Castilla y León	2,5	1,9	2,5	2,2	3,4
Comunidad de Madrid	2,5	2,8	3,0	2,9	2,2
Castilla – La Mancha	2,6	2,1	2,8	2,4	3,4
Aragón	2,7	2,5	2,7	2,6	2,8
Baleares (Illes Balears)	2,7	2,6	2,6	2,6	2,8
Comunidad Valenciana (Comunitat Valenciana)	2,8	2,9	2,6	2,7	3,2
Andalucía	2,9	2,7	2,6	2,6	4,1
Región de Murcia	3,0	2,3	3,3	2,8	3,6
TOTAL	2,2	2,0	2,1	2,0	2,6

Fuente: Elaboración propia basado en: Estadística de la Sociedad de la información y la comunicación en los centros educativos no universitarios. Curso 2022-2023. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Diseñar, en el contexto de una programación anual, una situación de aprendizaje para la enseñanza del diseño gráfico y la composición mediante el uso de metodologías activas y técnicas analógicas en 2.º de Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño en la Región de Murcia.

1.2.2. Objetivos específicos

Para alcanzar el objetivo general del trabajo, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar el marco normativo vigente en la Región de Murcia (Decreto 251/2022) para fundamentar la propuesta didáctica.
- Seleccionar y estructurar los saberes básicos y competencias específicas de la materia de Diseño como base para el desarrollo de la programación didáctica.
- Elaborar una secuencia de actividades basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), priorizando los procesos de producción analógica y garantizando la atención a la diversidad del alumnado.
- Diseñar instrumentos de evaluación alineados con los criterios de evaluación que permitan valorar el grado de adquisición de las competencias por parte del alumnado.
- Proponer una herramienta de autoevaluación docente que facilite la reflexión crítica sobre la programación diseñada y su posible mejora en futuras implementaciones.

2. Programación didáctica

2.1. Presentación de la Programación didáctica

El propósito de esta programación didáctica es estructurar la labor docente de forma coherente, asegurando que el proceso educativo se ajuste tanto a las necesidades particulares del alumnado como a los objetivos del sistema educativo.

Programar en la etapa de Bachillerato presenta un doble desafío: ofrecer al alumnado las herramientas técnicas necesarias para su futuro académico o profesional y, a la vez, fomentar un pensamiento crítico que le permita interpretar y transformar su entorno. Con esta idea, la programación se organiza en torno a situaciones de aprendizaje que conectan los saberes básicos con retos del mundo real.

Aunque este documento define el marco general de la programación anual, el enfoque se centra en el desarrollo detallado de una situación de aprendizaje específica, vinculada al diseño analógico y la justicia social.

Marco Legislativo

El diseño de esta programación se fundamenta en el marco legal vigente, cumpliendo con la jerarquía normativa tanto a nivel estatal como autonómico en la Región de Murcia:

Ámbito Estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta ley regula el sistema educativo español y establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Bachillerato.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

Ámbito Autonómico (Región de Murcia):

- Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Este marco normativo garantiza la alineación de la propuesta con los objetivos de etapa, las competencias específicas de la materia y los descriptores operativos que conforman el Perfil de Salida del alumnado al término del Bachillerato.

2.2. Contextualización

La asignatura de Diseño pertenece a la modalidad de Artes, vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño que se imparte en segundo curso de Bachillerato. Esta materia sirve de conexión entre la expresión artística libre y la resolución de problemas técnicos, proporcionando al alumnado una base visual necesaria para estudios superiores en Escuelas de Arte o Grados de Diseño.

El centro se ubica en Alhama de Murcia, un municipio de la Región de Murcia cuya economía se centra en la industria agroalimentaria y el sector servicios.

Las familias pertenecen mayoritariamente a una clase media-trabajadora que ha impulsado una creciente demanda de formación creativa, lo que ha dado lugar a la reciente implantación del Bachillerato de Artes en la localidad.

Al ser una modalidad de reciente incorporación, el centro cuenta con un aula-taller de dibujo técnico y artístico equipada con mesas de dibujo y amplias zonas de almacenaje para soportes físicos. Sin embargo, el aula de informática es un recurso compartido con otros departamentos. Por este motivo, se apuesta por una metodología que prioriza el taller como espacio de experimentación, asegurando que el aprendizaje no dependa de la disponibilidad inmediata de ordenadores.

La organización del centro se basa en un equipo directivo activo, un consejo escolar participativo y un claustro de profesores comprometido con la innovación. La coordinación docente se realiza a través de la comisión de Coordinación Pedagógica (CCP), fundamental para la integración de las situaciones de aprendizaje interdisciplinares.

El grupo está formado por 22 alumnos, lo que permite una atención personalizada y facilita el trabajo en actividades prácticas. Hay un ambiente positivo de convivencia, con una fuerte unión grupal que surge de intereses comunes.

El nivel del alumnado es medio-alto en las materias específicas, aunque presentan cierta ansiedad debido a la carga lectiva del último año. Tienen un gran interés por la experimentación manual frente a la fatiga digital.

Dentro del grupo se identifica a un alumno con TEA de grado 1. Destaca por una capacidad de observación excepcional y gran destreza en el dibujo técnico, aunque presenta retos en la interpretación de retóricas visuales o dobles sentidos. Siguiendo las directrices de inclusión del Decreto 251/2022 y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), su presencia motiva una estructura de sesiones predecibles y el uso del diseño analógico como una vía de comunicación directa y tangible. Lo físico y lo manual pueden contribuir a reducir la ambigüedad y la saturación sensorial, permitiendo que el aprendizaje sea accesible y significativo para la totalidad del alumnado.

2.3. Elementos curriculares

La base curricular de esta programación se fundamenta en los elementos definidos para la materia de Diseño en la Región de Murcia. Los elementos curriculares completos se pueden consultar en el [Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.](#)

2.3.1. Objetivos

De los objetivos establecidos en el Artículo 7 del Decreto 251/2022, relativo a los objetivos de etapa, la programación anual contribuye al desarrollo de todos ellos, pero la situación de aprendizaje diseñada se vincula especialmente con:

- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

2.3.2. Competencias

De acuerdo con la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Real Decreto 243/2022, el Bachillerato se orienta al desarrollo del perfil de salida a través de las competencias clave. En la materia de Diseño, estas se integran de forma transversal a lo largo de las 11 situaciones de aprendizaje.

En la programación anual se contribuye especialmente al desarrollo de:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL), mediante la argumentación de proyectos, el análisis crítico de referentes visuales y la elaboración de memorias técnicas.
- Competencia digital (CD), a través de la investigación, el tratamiento de información y la digitalización de procesos analógicos.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), fomentando la independencia en el proceso creativo y la autorregulación en proyectos de larga duración.
- Competencia ciudadana (CC), al analizar el impacto social, ético y cultural del diseño.
- Competencia emprendedora (CE), fomentando la iniciativa, la toma de decisiones y la resolución de problemas reales.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), núcleo central de la materia de Diseño.

Tabla 2. *Relación objetivos generales de etapa y competencias clave.*

RELACIÓN ENTRE LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA Y LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
---	-----	----	------	----	-------	----	----	------

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.			x	x				
k) Afianzar el espíritu emprendedor... la creatividad, la autonomía, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender.					x	x	x	
l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.	x							x

Según el Decreto n.º 251/2022 de la Región de Murcia, la materia de Diseño organiza el aprendizaje a través de competencias específicas.

En la programación anual se desarrollan todas, pero en esta propuesta destacan especialmente:

- **Competencia específica 1:** Analizar el diseño como fenómeno social, cultural y económico.
- **Competencia específica 4:** Desarrollar soluciones a problemas de diseño mediante procesos de ideación y experimentación.
- **Competencia específica 6:** Comunicar y presentar proyectos de diseño utilizando lenguajes adecuados.

A continuación, se muestra la relación entre las competencias específicas que se van a desarrollar en la situación de aprendizaje y las competencias clave.

Tabla 3. *Relación de competencias específicas y competencias clave*

RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
---	-----	----	------	----	-------	----	----	------

Competencia específica 1: Analizar el diseño como fenómeno social, cultural y económico.	X					X		X
Competencia específica 4: Desarrollar soluciones a problemas de diseño mediante el proceso de ideación.			X		X		X	
Competencia específica 6: Comunicar y presentar proyectos de diseño con lenguajes adecuados.	X			X				X

Tabla 4. *Competencias específicas y cómo se trabajan en la SA.*

Competencia específica	Cómo se trabaja
Competencia específica 1: Analizar el diseño como fenómeno social, cultural y económico.	<ul style="list-style-type: none"> – Debate inicial sobre desigualdades globales. – Análisis de carteles históricos y actuales de denuncia social. – Estudio de referentes del diseño. – Reflexión sobre la responsabilidad ética del diseñador.
Competencia específica 4: Desarrollar soluciones a problemas de diseño mediante el proceso de ideación.	<ul style="list-style-type: none"> – Fase de bocetado rápido. – Mapas mentales visuales. – Taller de texturas y collage. – Pruebas de color y jerarquía visual. – Producción manual del cartel.
Competencia específica 6: Comunicar y presentar proyectos de diseño con lenguajes adecuados.	<ul style="list-style-type: none"> – Elaboración de tipografía manual. – Presentación oral del proyecto ante el grupo. – Exposición pública del proyecto. – Redacción de memoria técnica.

2.3.3. Contenidos/saberes básicos

Los saberes básicos de la materia de Diseño se organizan en torno a cuatro bloques.

- **Concepto, historia y campos de diseño:** Este bloque facilita el análisis del desarrollo histórico del diseño, junto a ideas más actuales como el diseño ecológico o el diseño inclusivo. Además, incluye las distintas áreas del diseño y ofrece una reflexión sobre los aspectos pasados por alto en este campo, como las contribuciones al diseño actual de culturas fuera del ámbito occidental.
- **El diseño: configuración formal y metodológica:** Incluye los elementos fundamentales del lenguaje específico del diseño y sus formas de organización, abarcando desde la sintaxis visual y los significados, hasta las diferentes fases del proceso de diseño. En este bloque se añade también una visión sobre temas vinculados a la propiedad intelectual.
- **Diseño gráfico:** Incluye áreas características del diseño bidimensional, como la tipografía, diseño editorial, identidad visual, señalética y diseño publicitario. Además, incluye técnicas de maquetación, así como la creación de proyectos de comunicación visual.
- **Diseño tridimensional:** Este bloque se enfoca en el diseño de productos y creación de espacios. Incluye los sistemas de representación espacial de cada proyecto, teniendo en cuenta también el packaging y la visualización de volúmenes. Introduce los conceptos de ergonomía, biometría y antropometría, así como la diversidad funcional. En cuanto al diseño de espacios se considera, por un lado, las distintas tipologías y las sensaciones que generan, y por otro, la relación entre el diseño y la utilidad de los espacios, incorporando el diseño inclusivo.

Para la situación de aprendizaje se van a utilizar de manera transversal los saberes básicos, principalmente en torno a los bloques de El diseño: configuración formal y metodología y Diseño gráfico. Se aborda el diseño como un proceso completo, centrándose en las etapas de generación de ideas y bocetado manual, además de la sintaxis visual aplicada mediante la disposición, el orden y la teoría del color. Además, se trabaja la retórica visual y el uso de la tipografía como instrumento para crear mensajes con contenido social, permitiendo al alumnado experimentar con diversos métodos de expresión gráfica mediante técnicas manuales. Por último, se proporciona a la propuesta un contexto mediante análisis de la historia del diseño, y de la evolución de la cartelería y la gráfica social como referentes para

comprender el impacto y la responsabilidad de esta disciplina en la transformación de las desigualdades sociales.

A continuación, se muestra la relación de todos los elementos curriculares que aplican a la situación de aprendizaje:

Tabla 5. Relación de los elementos curriculares que aplican a la situación de aprendizaje

Objetivos de Etapa	Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	CCC
<p>l) Desarrollar la sensibilidad artística y el criterio estético como fuentes de formación.</p>	<p>Bloque A:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño, Función práctica, estética y simbólica del diseño. Artesanía e industrialización. El marketing. <p>Bloque B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual (punto, línea, plano, color, forma) - Sintaxis de la imagen - Dimensión semántica del diseño 	<p>Competencia específica 1: Analizar el diseño como fenómeno social, cultural y económico.</p>	<p>1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p>	<p>CCL, CC</p>
<p>k) Afianzar el espíritu emprendedor, la creatividad y la autonomía.</p>	<p>Bloque B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos creativos en un proyecto de diseño - El diseño y su función - Proceso y fases del diseño. <p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos y técnicas de diseño gráfico - El diseño publicitario y 	<p>Competencia específica 4: Desarrollar soluciones a problemas de diseño mediante el proceso de ideación.</p>	<p>4.1 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</p>	<p>CPSAA, CE, CCE</p>

	proyectos de comunicación gráfica.		herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad4.2 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.	
g) Utilizar las TIC y los lenguajes audiovisuales con sentido crítico.	<p>Bloque A:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la propiedad intelectual - El diseño en la sociedad de consumo. <p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones comunicativas del diseño gráfico - Software y aplicaciones para el desarrollo de proyectos. 	<p>Competencia específica 6: Comunicar y presentar proyectos de diseño con lenguajes adecuados.</p>	<p>6.1. Comunicar propuestas de diseño utilizando recursos expresivos que potencien el mensaje.</p>	STEM, CD

2.3.5. Elementos Transversales

Según el currículo de la Región de Murcia, los elementos transversales no son contenidos aislados, deben estar presentes en toda la labor docente. En esta situación de aprendizaje se integran de manera orgánica a través de diversas estrategias pedagógicas que conectan el diseño con el compromiso ético y social.

Uno de los elementos clave es la educación para la paz y los derechos humanos, este se trabajará mediante el estudio crítico de ONGs y movimientos sociales, permitiendo al alumnado comprender cómo el diseño puede ser una herramienta para el cambio. De manera complementaria, se integra la igualdad entre hombres y mujeres mediante la selección

cuidadosa de referentes, dando prioridad a figuras femeninas que han tenido gran impacto en el campo para el análisis de casos prácticos en el aula. La capacidad de comunicarse, tanto oral como escrita, se fomenta activamente en las fases finales del proceso creativo. El alumnado no solo tienen que crear una pieza visual, sino que también deben elaborar una justificación teórica consistente para su proyecto y llevar a cabo una presentación formal de su cartel ante el resto del grupo. Por último, el compromiso por la sostenibilidad se refleja en la educación sobre el consumo responsable al utilizar técnicas tradicionales se incentiva el uso de materiales reciclados y se fomenta una reflexión sobre el efecto ambiental que tiene el diseño, tanto en su formato industrial como digital.

2.4. Metodología

La enseñanza del Diseño dentro del Bachillerato de Artes se basa en la transición de la teoría estética a la resolución de problemas reales. El aprendizaje debe ser activo y centrado en el alumnado, fomentando la construcción de conocimientos a través de experiencias reales que conecten con su realidad social.

Esta programación se apoya en tres principios clave:

- Un enfoque competencial que valora la habilidad de modificar el entorno en lugar de acumular información
- La implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que asegura la inclusión mediante diferentes maneras de participar y expresarse
- El pensamiento de diseño (Design Thinking), que promueve la comprensión del problema social antes de comenzar el proceso creativo.

Para la implementación de esta situación de aprendizaje, estas teorías se convierten en estrategias didácticas específicas que organizan el trabajo en el aula. La base es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta elección se justifica porque, en el ámbito de la educación artística, el ABP convierte el aprendizaje en una experiencia que vincula el currículo con situaciones reales, favoreciendo el desarrollo de las competencias profesionales del alumnado y reforzando su conciencia sobre el papel de las artes en la educación (Salido-López, 2020).

Además, como señalan Archilla-Segade (2024) en su análisis de la producción científica sobre ABP artístico, es a partir de la última década cuando esta metodología adquiere un interés creciente en el contexto español, consolidándose como estrategia para un aprendizaje activo y competencial en las enseñanzas artísticas.

Complementando este enfoque, se añade el Aprendizaje-Servicio (ApS) como metodología que aporta un sentido cívico al proyecto. Según Batlle (2024), el ApS es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto articulado, y ha sido reconocida por la propia LOMLOE como estrategia recomendada en la etapa de Secundaria, lo que refuerza su pertinencia en esta programación.

Por último, se incluye el Design Thinking como estrategia de apoyo transversal. De acuerdo con Izquierdo et al. (2023), el Design Thinking es una metodología centrada en la persona que equilibra el pensamiento analítico y el creativo, promoviendo la resolución de problemas reales a partir de la empatía con el usuario. En el contexto de esta SA, actúa como herramienta de inclusión que facilita la organización de ideas y la ejecución del cartel, especialmente para el alumnado con TEA, al traducir procesos abstractos en pasos tangibles y secuenciados.

Este proceso inicia con acciones de motivación y activación, conocidas como fase de lanzamiento. En esta etapa se introducen referentes de diseño social y se realiza un análisis guiado de carteles, acompañado de un debate sobre desigualdades globales. Estas actividades permiten activar conocimientos previos y situar al alumnado ante un problema real.

Una vez que se ha captado la atención, la secuencia avanza hacia las actividades de desarrollo y experimentación, que incluyen las etapas de investigación y bocetado. En la fase de investigación, los alumnos llevan a cabo una búsqueda activa de información y evalúan diferentes opciones para abordar el reto de forma eficiente. Posteriormente, en la fase de bocetado y prototipado, se llevan a cabo talleres técnicos de diseño analógico que refuerzan los saberes básicos. Para garantizar la inclusión de todo el alumnado, estas actividades se diseñan con un enfoque multinivel, lo que permite que cada alumno explore los lenguajes visuales y las formas de expresión según su propio ritmo de aprendizaje, una estrategia esencial del DUA para atender, entre otros, al alumnado con TEA.

La etapa final se basa en las actividades de síntesis y producción. En esta fase de producción final, los alumnos asumen la responsabilidad de su proyecto, utilizando habilidades prácticas para resolver problemas y mejorando la ejecución técnica de su cartel. Esta etapa no solo busca la calidad estética, sino que el alumno demuestre seguridad en sus habilidades creativas y autonomía al tomar decisiones.

La secuencia termina con las actividades de evaluación y difusión, que pertenecen a la etapa de comunicación. El proyecto no finaliza con el producto físico, sino con su impacto social. Siguiendo los principios de Aprendizaje-Servicio (ApS), se organiza una exhibición pública con los trabajos, ya sea en el propio centro o en colaboración con ONGs locales, donde los alumnos deben presentar su proceso creativo y defender su propuesta. Esta divulgación fortalece la habilidad comunicativa y el compromiso con el entorno, convirtiendo la evaluación en un proceso de reflexión conjunta sobre el servicio prestado a la comunidad.

A esta secuencia se añade una breve fase de reflexión final sobre el uso de la Inteligencia Artificial en el diseño. El alumnado experimentará con herramientas de IA generativa en dos ocasiones: primero sin aportar contexto y posteriormente a partir de un prompt estructurado basado en su propio proceso creativo. Esta comparación muestra que la calidad del resultado depende del conocimiento y la intención del diseñador, enfatizando la idea de que la IA es un apoyo y no un reemplazo del pensamiento crítico ni del proceso de diseño.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

Para el curso de 2.º de Bachillerato, se propone una organización versátil que permita la transición entre el trabajo técnico individual y la creación colaborativa.

La configuración del espacio educativo en la materia de Diseño no se ve como un elemento neutral, sino como un recurso didáctico activo que influye en las dinámicas de trabajo y en el ambiente del aula. En términos generales, la materia se imparte en tres áreas distintas:

- Aula-taller de artes, que es el núcleo, con mobiliario específico (mesas de dibujo ajustables para actividades técnicas y grandes superficies planas para las técnicas manuales).

- Aula de informática, esencial para la digitalización y edición mediante software especializado.
- Espacios comunes, que permiten convertir los pasillos del centro en zonas de exhibición con paneles móviles.

Dentro de esta situación de aprendizaje, la organización del aula-taller se transforma a través de una distribución funcional creada para mejorar el proceso creativo y asegurar la inclusión.

- Área de estudio y motivación: Un espacio equipado con materiales analógicos (revistas, periódicos, catálogos de tipografía, entre otros) destinado a la fase de investigación y consulta de referentes.
- Área de trabajo y producción: Lugar central con mesas agrupadas y protegidas para el uso de tintas, adhesivos y herramientas de corte, fomentando el aprendizaje práctico y la colaboración.
- Área de trabajo individual y concentración: Un espacio con poco ruido, diseñado para trabajos de detalle y tipografía manual, que facilita un ambiente de trabajo profundo. Para atender a la diversidad, y en particular al alumno con TEA, se llevan a cabo acciones que favorecen la accesibilidad tanto cognitiva como sensorial. Se designa un área de trabajo específica en un lugar poco concurrido para disminuir las distracciones del entorno. Además, se incluye un organizador visual de la actividad cerca de la entrada que estructura temporalmente las tareas (por ejemplo, 15' investigación, 40' taller, 5' limpieza). Esta estrategia es clave para disminuir la inseguridad, ayudando a que el alumno actúe de forma independiente durante las transiciones entre las distintas fases del proyecto.
- Finalmente, el área de difusión trasciende el aula. La colocación de carteles en los lugares comunes de la institución simula un ambiente urbano real, fortaleciendo la idea del diseño como una herramienta para influir en el público.

2.6. Distribución del tiempo

Para la elaboración de esta temporalización se ha tenido en cuenta el calendario escolar vigente en la Región de Murcia, que establece un total de aproximadamente 30 semanas lectivas para el segundo curso de Bachillerato, debido a que el periodo lectivo acaba antes

para la preparación de la EBAU. La asignatura de Diseño cuenta con una carga lectiva de 4 horas lectivas semanales.

Cronograma de la Programación Anual

La programación se organiza en 11 situaciones de aprendizaje repartidas a lo largo de los tres trimestres, garantizando que se aborden todos los saberes básicos del currículo.

Tabla 6. *Distribución del tiempo de la programación didáctica*

Trimestres	Título de la SA	Bloque de contenidos	Número de sesiones
Primero	SA01. El diseño en la vida cotidiana	Bloque A: <ul style="list-style-type: none"> - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. - Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. 	8
	SA02. Historia del diseño: movimientos, escuelas y referentes	Bloque A: <ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica del diseño. - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño - La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. 	10
	SA03. Diseño, cultura y sostenibilidad	Bloque A: <ul style="list-style-type: none"> - Diseño, ecología y sostenibilidad. - El diseño en la sociedad de consumo. - Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos medioambientales - La diversidad como riqueza patrimonial. - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. - Apropiación cultural 	9
	SA04. El lenguaje visual	Bloque B: <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual - Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. - Dimensión semántica del diseño. 	10

Segundo	SA05. Orden, estructura y composición	<p>Bloque B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenación y composición modular. - Diseño y función - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional 	10
	SA06. Pensar como diseñadores	<p>Bloque B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proceso y fases del diseño. - Metodología proyectual - Procesos creativos en un proyecto de diseño - Estrategias de organización de los equipos de trabajo 	8
	SA07. Tipografía y composición gráfica	<p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones comunicativas del diseño gráfico - Tipografía: familias, legibilidad y usos. - El diseño gráfico y la composición. 	10
	SA08. Identidad visual	<p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos y técnicas de diseño gráfico. - La imagen de marca. - Diseño corporativo. 	10
Tercero	SA09. Diseño editorial	<p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño editorial. - Maquetación y composición de páginas. - Diseño publicitario. - Proyectos de comunicación gráfica. 	10
	SA10. Diseño tridimensional	<p>Bloque D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de producto. - Tipologías de objetos. - Sistemas de representación. - Antropometría, ergonomía y biónica. - Materiales, texturas y colores. - Sistemas de producción. 	10

	SA11. El diseño analógico como herramienta de transformación social	<p>Bloque A:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño inclusivo. <p>Bloque B:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos creativos en un proyecto de diseño. - Estrategias de trabajo en equipo. <p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyectos de comunicación gráfica. - Señalética y aplicaciones. <p>Bloque D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de producto y diversidad funcional. - Diseño inclusivo de espacios. - Packaging. 	13
--	---	--	----

Cronograma de la Situación de Aprendizaje: "El diseño analógico como herramienta de transformación social".

Esta SA tiene una duración de 4 semanas (13 sesiones de 55 minutos).

Tabla 7. Cronograma de la Situación de Aprendizaje

	SESIONES												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<p>Actividad 1: El diseño como voz: Presentación de la SA Análisis de ejemplos de diseño social e inclusivo y de diseño analógico.</p>													
<p>Actividad 1: El diseño como voz: Debate y reflexión sobre problemas sociales donde el diseño puede intervenir (accesibilidad, inclusión, sostenibilidad...).</p>													
<p>Actividad 2: Investigación y planificación: Formación de grupos de trabajo y selección del tema de diseño.</p>													

Por otro lado, se usan recursos tecnológicos y digitales, como el ordenador, el proyector o la pizarra digital, que permiten la visualización de ejemplos, análisis de diseños y la exposición de los proyectos elaborados por el alumnado. Además, se utilizan plataformas educativas o repositorios digitales para intercambiar materiales, organizar tareas y facilitar el seguimiento del trabajo realizado en el aula.

Debido a las características de la asignatura, los materiales plásticos y de trabajo manual adquieren especial importancia, ya que permiten experimentar con los elementos del lenguaje visual y crear prototipos de diseño. Entre estos materiales se encuentran papel, cartulinas, lápices, rotuladores, reglas, tijeras, pegamento u otros artículos necesarios para la realización de bocetos, composiciones gráficas y maquetas.

En la situación de aprendizaje los recursos y materiales se enfocan principalmente en el desarrollo de un proyecto de diseño analógico con impacto social. Para ello se usarán recursos visuales y documentos que ayuden al alumnado a analizar ejemplos de diseño social e inclusivo, favoreciendo la reflexión crítica y la generación de propuestas visuales con impacto social.

2.7. Atención a la diversidad

Esta programación didáctica se basa en los principios de equidad, inclusión y atención a la diversidad, con el fin de garantizar que todo el alumnado pueda acceder al aprendizaje y participar de manera activa en el proceso educativo. En este sentido, se atiende a lo establecido en la normativa educativa vigente, en particular en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), que establece la necesidad de adoptar medidas organizativas, metodológicas y curriculares que respondan a la diversidad del alumnado, promoviendo una educación inclusiva.

Además, se considerarán las pautas establecidas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que propone ofrecer diversas formas de presentar la información, de actuar y de implicación del alumnado, con el objetivo de eliminar barreras y facilitar la participación de todo el grupo.

Dentro de esta programación se incluyen diferentes medidas ordinarias de atención a la diversidad, entre las que destacan:

- Uso de metodologías activas y flexibles, como el aprendizaje basado en proyectos o el trabajo cooperativo.
- Presentación de los contenidos a través de varios formatos (visual, oral, gráfico o manipulativo).
- Propuestas de actividades con distintos niveles de complejidad, facilitando la adaptación del ritmo de aprendizaje del alumnado.
- Evaluación continua y formativa utilizando diversos instrumentos (observación, rúbricas, portfolio o exposiciones orales).
- Adaptación en los tiempos de realización de tareas cuando sea necesario.

En la situación de aprendizaje estas acciones se concretan en el desarrollo de actividades que permiten al alumnado investigar, diseñar y elaborar prototipos analógicos, ofreciendo diferentes maneras de participación y expresión del aprendizaje.

Dentro del grupo-clase hay un caso de un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) grado 1 (Anexo 1), que presenta un buen nivel cognitivo y de autonomía, pero a veces tiene problemas con la interacción social, entender situaciones comunicativas complejas o adaptarse a cambios en las dinámicas del aula. Además, puede necesitar que las tareas y las instrucciones estén más ordenadas para entender mejor lo que se espera de él en cada actividad.

Sin embargo, el alumno demuestra un interés por actividades que son visuales y creativas, así como en aquellas que requieren la creación de materiales gráficos o manipulativos, lo que resulta apropiado en una materia como Diseño.

Con el fin de impulsar su participación y aprendizaje se adoptarán diversas medidas de apoyo, entre las que destacan:

- Uso de materiales visuales y ejemplos gráficos que ayuden a la comprensión de los contenidos y de las tareas propuestas.
- Dar instrucciones claras, organizadas y secuenciadas para la realización de las actividades.
- Anticipación de las tareas y de las fases del proyecto para facilitar la organización del trabajo.

- Posibilidad de mostrar el aprendizaje mediante formatos visuales, como bocetos, maquetas o composiciones gráficas.
- Planificación del trabajo en grupo con roles definidos dentro de él, favoreciendo su participación en tareas acordes a sus habilidades.
- Acompañamiento del docente durante las fases de planificación y desarrollo del proyecto.

Estas medidas permiten garantizar la participación del alumno en las actividades señaladas, promoviendo su independencia, su integración en el grupo-clase y el desarrollo de sus habilidades creativas dentro del proceso de aprendizaje del diseño.

2.8. Evaluación

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Diseño se entiende como un proceso continuo, formativo e integrador, enfocado en medir el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia y el desarrollo de las competencias clave del Bachillerato. La evaluación permite identificar las dificultades del alumnado y adaptar la práctica docente con el objetivo de apoyar su desarrollo tanto individual como grupal.

Según lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), el Real Decreto 243/2022 y el Decreto 251/2022 de la Región de Murcia, la evaluación se realiza utilizando como referencia los criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas de la materia. Estos criterios permiten medir el desempeño del alumnado en situaciones reales de aprendizaje. Este enfoque responde al modelo educativo actual basado en el desarrollo de competencias, donde el aprendizaje se dirige a la aplicación práctica de los conocimientos en contextos significativos (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2023).

En esta programación didáctica, la evaluación se plantea desde un enfoque competencial, centrado en el proceso creativo y en cómo se resuelven los problemas de diseño, sin limitarse únicamente al resultado final del producto gráfico. En este sentido, la LOMLOE establece que la evaluación del alumnado debe ser global, continua y formativa, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de las competencias y el avance en los procesos de aprendizaje.

En la programación se aplican tres momentos de evaluación.

- Evaluación inicial: Se lleva a cabo al comienzo de cada situación de aprendizaje para entender lo que los alumnos ya saben sobre la materia. Para ello se utilizan actividades como debates dirigidos o dinámicas de lluvia de ideas. Esta evaluación permite adaptar el desarrollo de las actividades al nivel del grupo y ayuda a dirigir el proceso de enseñanza hacia un aprendizaje más significativo.
- Evaluación continua o formativa: Se desarrolla a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y su objetivo es supervisar el avance de los alumnos en las diferentes etapas del proyecto de diseño. Durante esta fase se consideran factores como la participación, el desarrollo creativo, la elaboración de bocetos, el trabajo en equipo o la habilidad de análisis y reflexión. La evaluación continua se apoya en instrumentos como rúbricas, listas de cotejo, observación directa o revisión del proceso de trabajo, que permiten recoger evidencias del aprendizaje de manera sistemática. Este tipo de evaluación favorece la retroalimentación constante y el ajuste de las estrategias didácticas durante la enseñanza (Universidad Europea, 2025).
- Evaluación final: Se realiza al finalizar la situación de aprendizaje y permite valorar el nivel de consecución de los objetivos planteados. En esta ocasión se evalúa principalmente el resultado del producto final del proyecto de diseño, la presentación y defensa del trabajo, así como la reflexión sobre el proceso creativo que se ha realizado.

Con el fin de favorecer la reflexión sobre el propio aprendizaje y desarrollar la competencia de aprender a aprender, se incorporan diferentes agentes evaluadores:

- Evaluación por parte del docente (Heteroevaluación), es la evaluación realizada por el docente, enfocada en valorar cómo trabaja el alumnado, el resultado final del proyecto y el nivel de adquisición de las competencias específicas.
- Evaluación entre compañeros (Coevaluación), se realiza entre iguales y permite que el alumnado analice y valore los trabajos de sus compañeros. Este tipo de evaluación promueve el pensamiento crítico, el desarrollo de argumentos y el respeto por las distintas propuestas creativas.
- Evaluación personal (Autoevaluación), Ofrece al alumnado la oportunidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, reconociendo sus fortalezas, dificultades y posibles mejoras.

La evaluación de esta situación de aprendizaje se plantea desde un enfoque continuo, formativo y competencial, en coherencia con la normativa vigente. Se valorará tanto el proceso de desarrollo del proyecto como el resultado final, atendiendo al grado de adquisición de las competencias específicas de la materia. Para ello, se emplean diversos instrumentos de evaluación que permiten recoger evidencias del aprendizaje. La ponderación de las actividades se establece en función de su relevancia dentro del proceso creativo, otorgando un mayor peso a las fases de planificación, experimentación y producción, en consonancia con el enfoque metodológico basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

La calificación final se obtiene a partir de la aplicación de los criterios de evaluación mediante los instrumentos correspondientes, que se recogen en los anexos del trabajo.

Tabla 8. *Criterios de evaluación y calificación*

Instrumento de evaluación	Competencia específica	Criterio de evaluación	Porcentaje
Actividad 1: El diseño como voz			0%
Observación directa.	CE1	1.1 Reconocer la relación entre forma y función en el diseño.	Diagnóstica (sin calificación)
Ficha de análisis visual.	CE1	1.1 Analizar recursos visuales y su intención comunicativa.	Diagnóstica (sin calificación)
Actividad 2: Investigación y planificación			15%
Lista de cotejo Briefing y referentes	CE4	4.1 Planificar proyectos de diseño estableciendo objetivos. 4.1 Analizar referentes y justificar decisiones.	15%
Actividad 3: Lluvia de ideas			15%
Lista de cotejo bocetos	CE4	4.1 Seleccionar propuestas fundamentadas	15%
Actividad 4: Manos a la obra			15%
Rúbrica técnica Collage y tipografía	CE4	4.1 Aplicar técnicas analógicas de forma coherente	15%

		4.2 Desarrollar soluciones gráficas adecuadas al mensaje	
Actividad 5: Producción analógica			30%
Rúbrica del cartel final	CE4	4.1 Y 4.2 Desarrollar una solución coherente de diseño	20%
Tabla de autoseguimiento	CE4	4.1 Justificar decisiones y reflexionar sobre el proceso	10%
Actividad 6: Exposición y reflexión final			15%
Rúbrica presentación oral	CE6	6.1 Comunicar propuestas con claridad y vocabulario específico	10%
Ficha de coevaluación	CE6	6.1 Valorar críticamente el trabajo propio y ajeno	5%
Actividad 7: Comparativa IA/analógico			10%
Ficha comparativa IA/analógico	CE6	6.1 Reflexionar críticamente sobre el proceso y los resultados	10%

Siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la evaluación se plantea de forma flexible con el objetivo de asegurar que todo el alumnado tenga la oportunidad de demostrar la adquisición de las competencias de la materia.

En el caso del alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en el grupo, se implementan ciertas adaptaciones metodológicas en el proceso de evaluación, como mostrar las tareas de forma clara y secuenciada, el uso de rúbricas visuales o permitir apoyar la exposición oral mediante esquemas o elementos gráficos. Estas medidas favorecen la comprensión de las actividades, reducen la incertidumbre y facilitan su participación en el proceso de aprendizaje.

2.9. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo

Esta situación de aprendizaje es la última de la programación anual. Se desarrolla en el tercer trimestre, coincidiendo con la etapa de mayor madurez del alumnado, y sintetiza los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso a través de un proyecto integrador que combina

diseño gráfico analógico y compromiso social. A continuación, se presentan las tablas de las diferentes actividades que componen la situación de aprendizaje.

Tabla 9. Actividad 1 “El diseño como voz”

Sesión 01-02: Actividad: “El diseño como voz”			
Tipología: Detección de conocimientos previos			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Detectar conocimientos previos sobre diseño gráfico y su función social. - Analizar críticamente mensajes vinculados a problemáticas sociales. - Comprender el uso de la retórica visual en los carteles de denuncia social. 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula	Agrupamiento: Gran grupo e individual para el análisis.	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Proyector o pizarra digital - Presentación con ejemplos de carteles de denuncia social - Ficha de análisis visual (Anexo 2)
Descripción de la actividad: Sesión 01: Presentación de la Situación de aprendizaje mediante el análisis guiado de carteles de denuncia social históricos y contemporáneos. El alumnado completa una ficha de análisis visual centrada en mensaje, recursos gráficos y emociones. Sesión 02: Debate estructurado sobre desigualdades globales. Se fomenta la reflexión crítica sobre el papel del diseño en el cambio social. DUA: Apoyos visuales, guion anticipado y estructura clara de la participación.			Competencias clave: CCL, CC, CCEC
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Observación directa del docente y ficha de análisis visual recogida al final de la sesión 2		Momento: Inicial (evaluación diagnóstica)	
Agente: Docente (heteroevaluación)			
Instrumento de evaluación: Observación directa y ficha de análisis visual, utilizada para comprobar la capacidad del alumnado para identificar recursos gráficos y relacionarlos con la intención comunicativa de los carteles analizados (no calificable, solo para el diagnóstico).			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logro
CE1	Bloque A: Función práctica, estética y simbólica del diseño. Evolución histórica del diseño.	1.1 Reconocer la relación entre formas y funciones en objetos de diseño, percibiéndolos como susceptibles de transformación	Identifica al menos tres recursos visuales en los carteles analizados y los relaciona con la intención comunicativa.

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Educación en valores democráticos y Derechos Humanos a través del análisis crítico de mensajes visuales. - Igualdad de género mediante el visionado de referentes femeninos en el diseño gráfico. - Pensamiento crítico ante los discursos visuales.
---------------------------------	--

Tabla 10. Actividad 2 “Investigación y planificación”

Sesión 03-04: Actividad: “Investigación y planificación”			
Tipología: Planificación			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Definir el problema de diseño mediante un briefing estructurado. - Analizar el contexto social, el público objetivo y la intención comunicativa. - Investigar referentes visuales relevantes. 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula y aula de informática	Agrupamiento: Grupos de 3–4 alumnos	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de Briefing (Anexo 3) - Ordenadores con acceso a internet - Cuaderno del proyecto
Descripción de la actividad: Sesión 3: Formación de grupos y elaboración del briefing del proyecto. Sesión 4: Investigación de referentes visuales y análisis comparativo de al menos 2 ejemplos de diseño social DUA: Los roles del grupo estarán definidos por escrito y la plantilla de Briefing tiene indicaciones visuales.			Competencias clave: CCL, CPSAA, CC
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Revisión del briefing y la ficha de referentes por el docente.		Momento: Continua	
Agente: Docente (heteroevaluación)			
Instrumento de evaluación: La lista de cotejo para verificar si el alumnado identifica correctamente el problema social, el público objetivo y la intención comunicativa dentro del briefing. (Anexo 4)			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logo
CE4	Bloque B: Proceso y fases del diseño. Metodología proyectual. Procesos creativos.	4.1. Planificar proyectos de diseño estableciendo objetivos y fases de desarrollo.	Elabora un briefing que incluye: problema definido, público objetivo, mensaje claro, referencia a un ODS y al menos 2 referentes justificados.

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital en la búsqueda y selección crítica de información visual. - Conciencia social y responsabilidad en la elección de problemáticas globales. - Ética en el uso de imágenes y respeto a la propiedad intelectual.
---------------------------------	--

Tabla 11. Actividad 3 “Lluvia de ideas”

Sesión 05-06: Actividad: “Lluvia de ideas”			
Tipología: Experimentación			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Generar ideas visuales mediante técnicas creativas. - Aplicar principios de sintaxis visual. - Seleccionar propuestas con criterios gráficos. 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula taller	Agrupamiento: Grupos de 3–4 alumnos	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz, rotuladores - Cuaderno del proyecto
Descripción de la actividad: <p>Sesión 05: Taller de lluvia de ideas, cada grupo elabora un mapa visual de su tema. Una vez listo el mapa cada alumno dibuja 5 ideas para el proyecto en 5 minutos, sin filtro.</p> <p>Sesión 06: Puesta en común de bocetos dentro del grupo. El docente ofrece retroalimentación sobre cada una, señalando aspectos para mejorar. Al final de la sesión el grupo deberá seleccionar la propuesta más adecuada y decidirá que materiales van a usar.</p> <p>DUA: El mapa puede realizarse con recortes (collage) si el dibujo o la escritura supone una barrera. Se proporciona una ficha de símbolos visuales clasificados por tema.</p>			Competencias clave: CPSAA, CE, CCEC
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Revisión de mapas y bocetos por el docente. Correcciones por vía oral y escrita.		Momento: Continua	
Agente: Docente (heteroevaluación)			
Instrumento de evaluación: La lista de cotejo para evaluar la variedad de propuestas generadas, la aplicación de principios de sintaxis visual y la justificación razonada de la propuesta seleccionada. (Anexo 5)			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logro
CE4	Bloque B: Sintaxis visual. Dimensión semántica del diseño. Procesos creativos en diseño.	4.1. Planificar proyectos de diseño estableciendo objetivos y fases de desarrollo.	Realiza al menos 5 bocetos diferenciados y selecciona uno justificándolo mediante 3 criterios visuales (jerarquía, contraste, legibilidad).

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del pensamiento creativo como herramienta para la transformación social. - Sostenibilidad mediante el uso responsable de materiales en procesos creativos. - Expresión de ideas y emociones vinculadas a problemáticas sociales.
---------------------------------	---

Tabla 12. Actividad 4 “Manos a la obra”

Sesión 07-08: Actividad: “Manos a la obra”			
Tipología: Experimentación técnica			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar técnicas analógicas de diseño gráfico. - Explorar la tipografía como recurso expresivo. - Integrar color, textura y composición. 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula taller	Agrupamiento: Grupos de 3–4 alumnos	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas, papel de color, revistas - Tintas, acuarelas, rotuladores - Adhesivos, regla
Descripción de la actividad: Sesión 07: Demostración de técnicas de collage. Cada integrante del grupo debe de crear una composición experimentando con texturas para representar una emoción relacionada con su tema. Sesión 08: Introducción a la tipografía básica. Cada alumno prueba tres estilos tipográficos aplicados a una palabra clave de su proyecto y elige el que mejor encaja con el mensaje. DUA: Las instrucciones de los talleres se proyectan en pasos numerados con imagen de referencia. Se ofrece la opción de usar plantillas para la tipografía.			Competencias clave: CE, CCEC, CPSAA
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Revisión de ejercicios técnicos previos. Observación de la ejecución técnica.		Momento: Continua	
Agente: Docente (heteroevaluación)			
Instrumento de evaluación: Rúbrica para valorar la experimentación con técnicas analógicas, la coherencia compositiva y la adecuación expresiva de la tipografía al mensaje social trabajado (Anexo 6)			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logro
CE4	Bloque B: El lenguaje visual. Bloque C: Tipografía. Procesos y técnicas de diseño gráfico.	4.1. y 4.2. Planificar y participar activamente en el proyecto de diseño.	Aplica al menos una técnica de collage con coherencia compositiva y desarrolla una tipografía manual legible y adecuada al mensaje.

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Consumo responsable de materiales. - Análisis crítico de estereotipos visuales. - Valoración del trabajo manual.
---------------------------------	--

Tabla 13. *Actividad 5 "producción analógica"*

Sesión 09-10: Actividad: "producción analógica"			
Tipología: Producción			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el cartel final integrando los elementos trabajados. - Tomar decisiones fundamentadas en composición y comunicación. - Revisar y mejorar el trabajo a partir de las correcciones del docente 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula taller	Agrupamiento: Grupos de 3-4 alumnos	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Cartulina o soporte elegido en formato A2. - Todos los materiales analógicos pactados en sesiones anteriores durante los bocetos. - Tabla de autoseguimiento del proceso.
Descripción de la actividad: Sesión 09: Inicio de la producción del cartel final. El alumno registra sus decisiones en la tabla de autoseguimiento Sesión 10: Continuación y mejora en base a las correcciones del docente. DUA: La tabla de autoseguimiento tiene un formato visual. Se asegura un espacio de concentración individual.			Competencias clave: CPSAA, CE, CCEC, CCL
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Revisión individualizada del proceso y del cartel en curso. Retroalimentación del docente.		Momento: Continua	
Agente: Docente y autoevaluación			
Instrumento de evaluación: Rúbrica (Anexo 7) y tabla de autoseguimiento para evaluar tanto el resultado final del cartel como la toma de decisiones durante el proceso creativo.			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logro
CE4	Bloque B: Proceso y fases del diseño. Bloque C: Proyectos de comunicación gráfica.	4.1. y 4.2. Planificar y participar activamente en el proyecto de diseño.	El cartel muestra coherencia entre mensaje, recursos visuales y técnica, evidenciada en decisiones justificadas en la tabla de proceso.

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía y responsabilidad en el trabajo. - Compromiso social en la comunicación visual. - Educación para la paz mediante mensajes no violentos.
---------------------------------	---

Tabla 14. Actividad 6 “Exposición y reflexión final”

Sesión 11-12: Actividad: “Exposición y reflexión final”			
Tipología: Evaluación y difusión			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar y defender el proyecto de forma argumentada. - Evaluar el trabajo propio y ajeno. - Reflexionar sobre el impacto del diseño. 		
Tiempo estimado: 2 sesiones de 55 min	Espacios: Aula y espacios comunes del centro	Agrupamiento: Grupos de 3–4 alumnos e individual	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Carteles finales - Paneles expositivos móviles - Ficha de coevaluación - Escala de valoración oral.
Descripción de la actividad: Sesión 11: Cada grupo elabora un esquema de presentación oral (Anexo). Los últimos minutos de la sesión se dedican a colocar los carteles en los paneles. Sesión 12: El alumno portavoz de cada grupo realiza la presentación. Todos los alumnos deberán de rellenar la ficha de coevaluación. Al final se debate bajo la pregunta “¿Ha cambiado mi forma de ver el diseño?”. Los carteles se quedarán de forma temporal en los pasillos del centro para que el resto de los alumnos puedan visualizarlos. DUA: El esquema de presentación oral se apoya en tarjetas visuales.			Competencias clave: CCL, CC, CCEC, CD
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Presentación oral y coevaluación entre iguales		Momento: Final	
Agente: Docente y alumnado			
Instrumento de evaluación: Rúbrica para valorar la claridad comunicativa, el uso de vocabulario específico y la argumentación de las decisiones de diseño (Anexo 8) y ficha de coevaluación para recoger la capacidad crítica y reflexiva del alumnado.			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logro
CE6	Bloque C: Funciones comunicativas del diseño gráfico. Proyectos de comunicación gráfica.	6.1. Comunicar propuestas de diseño utilizando recursos expresivos que potencien el mensaje.	Presenta el proyecto con claridad, utiliza vocabulario específico del diseño y justifica decisiones de forma argumentada. Valora el trabajo de otros mediante criterios establecidos.

Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Participación ciudadana activa. - Educación en Derechos Humanos. - Respeto y valoración del trabajo colectivo.
---------------------------------	--

Tabla 15. Actividad 7 “Diseñadores con criterio”

Sesión 13: Actividad: “Diseñadores con criterio”			
Tipología: Síntesis / Evaluación crítica / Reflexión sobre herramientas digitales			
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar herramientas de IA generativa gratuitas para diseño - Generar un resultado con IA y analizarlo críticamente comparándolo con el propio cartel analógico. - Comprender la IA como herramienta de apoyo al diseñador. 		
Tiempo estimado: 1 sesión de 55 min	Espacios: Aula de informática o dispositivos propios	Agrupamiento: Individual	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador/tablet con acceso a internet - Cartel analógico propio - Ficha de comparativa IA/analógico (Anexo 9)
Descripción de la actividad: Sesión 13: Durante los 10 primeros minutos el alumno explora las herramientas de IA generativa gratuitas que permiten crear imágenes (por ejemplo, Canva IA, Adobe Firefly, DALL-E..) el docente los guiará en caso de ser necesario. El alumno elige la que considere más adecuada y anota brevemente su razonamiento. Sin revisar su cartel el alumno describe su tema a la IA en una o dos frases genéricas y genera un resultado. Lo guarda o imprime para poder compararlo. En la siguiente fase con su cartel delante y usando todo lo aprendido (paleta elegida, jerarquía visual, tipografía...) reformula el prompt con criterio de diseñador y genera un segundo resultado. Con ambos resultados rellena la Ficha de comparativa DUA: La ficha tiene preguntas concretas y cerradas, eliminando la ambigüedad. Se permite comparar usando capturas de pantalla pegadas si el formato digital genera saturación.			Competencias clave: CCL, CD, CPSAA, CC, CCEC
Evaluación del aprendizaje			
Procedimiento: Análisis comparativo mediante ficha estructurada y reflexión escrita		Momento: Final	
Agente: Docente y alumnado			
Instrumento de evaluación: Ficha de comparativa IA/analógico para evaluar la capacidad del alumnado para identificar diferencias entre la producción automática de imágenes y un proceso de diseño fundamentado, reflexionando sobre la autoría, la intención comunicativa y los límites de la IA generativa.			
Competencia específica	Contenido	Criterio de evaluación	Indicador de logo

CE1 y CE6	Bloque A: El diseño y la IA. Función práctica, estética y simbólica. Responsabilidad ética del diseñador. Bloque C: Proyectos de comunicación gráfica.	1.1. Reconocer las posibilidades y los límites de las herramientas digitales e IA aplicadas al diseño, valorando el proceso analógico como fuente de criterio y autoría.	Identifica al menos tres diferencias entre el resultado de la IA y su cartel analógico, argumentando qué decisiones de diseño no puede tomar la IA de forma autónoma.
Contenidos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital crítica. - Educación para el consumo responsable de tecnología. - Ética profesional del diseñador. Pensamiento crítico sobre la IA 		

2.10. Evaluación de la Programación didáctica

La evaluación de la práctica docente es un elemento esencial en el cierre de cualquier programación didáctica. Diseñar una propuesta pedagógica implica detectar una necesidad y ofrecer una respuesta adecuada, pero la eficacia de esta respuesta solo puede comprobarse mediante un análisis sistemático de los resultados obtenidos tras su implementación. El objetivo de esta reflexión es identificar qué ha funcionado y debe mantenerse, que elementos necesitan cambios y cómo debería evolucionar la propuesta en futuras implementaciones.

En el caso de esta programación, la necesidad inicial identificada es la tendencia hacia la inmediatez y al resultado en los procesos creativos del alumnado de Bachillerato de Artes, impulsada por la digitalización y el auge de la Inteligencia Artificial generativa. Ante esta situación, la propuesta defiende la importancia del proceso analógico, el pensamiento crítico y la autoría consciente como pilares del aprendizaje en diseño. Evaluar la efectividad de esta programación es verificar si la respuesta metodológica propuesta es realmente viable y transformadora en el contexto del aula.

Para valorar la viabilidad de esta Situación de Aprendizaje antes y después de su implementación, se realizará un análisis DAFO. Este instrumento proporciona una visión global de los factores internos a la propia propuesta y de los factores externos del entorno en el que se desarrolla, facilitando la toma de decisiones fundamentadas sobre posibles modificaciones.

Tabla 16. *Análisis DAFO de la Situación de Aprendizaje.*

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - El enfoque analógico refuerza el proceso creativo frente al resultado inmediato - Metodología ABP + ApS con impacto real en la comunidad - Conexión con los ODS y la realidad del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> - La producción analógica requiere más tiempo que el digital. - Dependencia de materiales físicos
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidad de colaborar con entidades sociales - La exposición pública visibiliza la modalidad de artes 	<ul style="list-style-type: none"> - Carga lectiva de 2º de Bachillerato, el alumnado puede priorizar otras materias frente a Diseño. - Limitada disponibilidad del aula de informática para digitalizar los carteles finales. - Ratio de alumnos por ordenador demasiado alta - Posible rechazo por parte del alumnado acostumbrado a la era digital.

A partir del análisis DAFO, se plantea una matriz CAME que permite traducir el diagnóstico en decisiones concretas de mejora:

Tabla 17. *Análisis CAME de la Situación de Aprendizaje a partir del análisis DAFO*

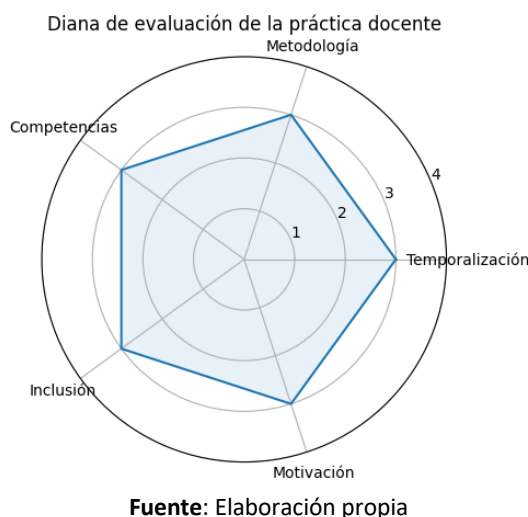
Corregir (debilidades)
<ul style="list-style-type: none"> - Ajustar la temporalización ampliando las sesiones de producción analógica. - Prever un banco de materiales reutilizables para reducir costes.
Afrontar (amenazas)
<ul style="list-style-type: none"> - Integrar la Situación de Aprendizaje teniendo en cuenta el calendario evaluativo para evitar conflictos con otras materias de EBAU. - Prever alternativas digitales en caso de limitaciones tecnológicas. - Incorporar estrategias motivacionales para alumnado con resistencia al trabajo manual.
Mantener (fortalezas)
<ul style="list-style-type: none"> - El enfoque analógico centrado en el proceso creativo.
Explotar (oportunidades)
<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar la difusión externa del proyecto (exposiciones, redes, colaboración institucional). - Desarrollar proyectos interdisciplinares vinculados a los ODS.

Como instrumento complementario se propone el uso de una diana de evaluación, que permite visualizar de forma rápida el grado de eficacia de la programación en distintos indicadores clave.

La diana se estructura en torno a cinco dimensiones:

- Adecuación de la temporalización
- Eficacia metodológica (ABP + ApS + DUA)
- Grado de adquisición competencial del alumnado
- Nivel de inclusión y atención a la diversidad
- Motivación e implicación del alumnado

Figura 1. Ejemplo de diana de evaluación de la práctica docente.



3. Conclusiones

Este Trabajo Fin de Estudios surge de la necesidad de reflexionar sobre cómo se enseña el diseño en un entorno educativo cada vez más condicionado por la inmediatez y el uso de herramientas digitales. A partir de esta problemática, se ha diseñado una programación didáctica que sitúa el diseño analógico como el foco de la metodología y como una forma de fomentar el pensamiento crítico y la responsabilidad social en los alumnos de 2º de Bachillerato.

En lo que respecta al objetivo general que se enfoca en diseñar una situación de aprendizaje dentro de una programación anual que combine metodologías activas y técnicas analógicas, se considera que se ha cumplido de manera efectiva. La propuesta presentada organiza de forma coherente los elementos curriculares, metodológicos y evaluativos, garantizando su adecuación al contexto educativo descrito. La incorporación de enfoques como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje-Servicio (ApS) y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) permite estructurar un proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el desarrollo competencial, la participación activa del alumnado y la atención a la diversidad.

Respecto al estudio del marco normativo vigente, se ha realizado tomando como referencia la legislación estatal y autonómica aplicable a la etapa de Bachillerato. La fundamentación en la normativa garantiza que la programación sea coherente con los principios educativos actuales, especialmente en lo que se refiere al enfoque competencial, la inclusión y la equidad. Esta base normativa no solo valida la propuesta, sino que también guía la selección de los elementos curriculares y la planificación de las actividades, asegurando que se ajusten al currículo oficial.

En cuanto a la selección y estructuración de los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación, se ha desarrollado un sistema lógico que permite relacionar todos los elementos de manera integrada. Esta organización ayuda a que el aprendizaje no solo se enfoque en obtener información, sino que también se dirija hacia el uso práctico de lo aprendido en situaciones relevantes, promoviendo así el pensamiento crítico, la creatividad y la habilidad de análisis de los alumnos.

El diseño de las actividades, fundamentada en metodologías activas y en el uso de técnicas analógicas, es un aspecto fundamental de la propuesta. La organización en fases de investigación, ideación, producción y difusión permite guiar al alumnado a recorrer un proceso creativo integral, donde se valora más el camino que el resultado final. Este enfoque promueve una mayor reflexión en la toma de decisiones, al requerir una preparación más consciente y una mayor participación en cada etapa del proyecto. Además, la inclusión de estrategias multinivel y recursos diversos garantiza que todos los alumnos participen, considerando la diversidad del aula y promoviendo un aprendizaje inclusivo.

En cuanto a la creación de instrumentos de evaluación, se ha planteado un sistema coherente con el enfoque competencial, donde se integran distintos momentos y agentes evaluadores. La evaluación inicial ayuda a identificar el nivel de partida del alumnado, la evaluación continua permite realizar un seguimiento del aprendizaje y la adaptación de la práctica docente, y la evaluación final sirve para valorar el cumplimiento de los objetivos establecidos. El uso de rúbricas, listas de cotejo y herramientas de autoevaluación contribuye a una evaluación formativa, centrada tanto en el proceso como en el resultado, favoreciendo la reflexión sobre el propio aprendizaje.

Por otro lado, la propuesta de una herramienta de autoevaluación docente surge de la necesidad de examinar críticamente la práctica educativa. El uso de instrumentos como el análisis DAFO-CAME y la diana de evaluación ayuda a reconocer qué elementos han sido efectivos, así como los que necesitan cambios para próximas implementaciones. Esta reflexión es fundamental para garantizar la mejora continua de la programación didáctica y su ajuste a las características del contexto educativo.

Entre las contribuciones más importantes de este trabajo destaca la revalorización del diseño analógico como una herramienta pedagógica relevante en el contexto educativo actual. En lugar de considerarse como una opción que excluye lo digital, este enfoque se presenta como un apoyo que ayuda a fortalecer las bases del diseño y promueve un aprendizaje más reflexivo. Esta idea se queda reflejada en la última sesión de la situación de aprendizaje, donde el alumnado, después de terminar su cartel analógico, explora de manera independiente herramientas de IA generativa y compara su propio trabajo con el generado por la máquina. La experiencia demuestra que el proceso analógico no es un objetivo final, sino un paso previo que permite al alumno interactuar con la IA de manera crítica y no de forma dependiente. Además, la relación del diseño con cuestiones sociales ayuda a desarrollar en el alumnado una actitud crítica y comprometida, entendiendo el diseño no solo como una disciplina estética, sino como una forma de comunicación con un impacto real en la sociedad.

4. Limitaciones y prospectiva

El desarrollo de este trabajo me ha permitido profundizar en el diseño de una propuesta pedagógica fundamentada y coherente, pero al mismo tiempo ha revelado varias limitaciones

La primera de ellas es de carácter teórico. Aunque hay bastante bibliografía sobre metodologías activas, DUA y aprendizaje basado en proyectos, la información concreta sobre la enseñanza del diseño en Bachillerato es limitada. La mayoría de los referentes teóricos provienen del ámbito universitario o de contextos anglosajones, lo que ha requerido un esfuerzo por adaptarlas y contextualizarlas. Esta brecha es un indicativo de que la investigación en torno a las enseñanzas artísticas en la etapa secundaria sigue siendo un campo poco desarrollado en nuestro país.

La segunda limitación es de carácter práctico. Al tratarse de una propuesta teórica que no se ha llevado a cabo en el aula, los instrumentos de evaluación, la temporalización y las medidas de atención a la diversidad, aunque tienen una base sólida, no han sido probados en la realidad del aula. Esto significa que ciertos ajustes mencionados en el análisis DAFO y CAME, son suposiciones para mejorar y no resultados basados en la experiencia.

Por último, el objetivo de este trabajo se limita a la elaboración de una situación de aprendizaje dentro de una programación anual. Las otras situaciones que conforman la programación han sido mencionadas, pero no desarrolladas, lo que restringe la perspectiva general y la coherencia de la propuesta a lo largo del curso.

En relación con la prospectiva, las áreas de trabajo que surgen de este Trabajo Final de Estudios son variadas. La más inmediata es la implementación real de la situación diseñada en el aula, lo cual me permitirá obtener evidencias sobre su eficacia, contrastar los instrumentos de valoración diseñados y mejorar la propuesta a partir de información real. El siguiente paso evidente sería aplicar el mismo grado de desarrollo a las demás situaciones e aprendizaje otorgándole así la consistencia de una programación bien fundamentada.

Otra línea de prospectiva que me parece especialmente relevante es la profundización en la relación entre diseño analógico e inteligencia artificial en el contexto educativo. La sesión 13 diseñada en este trabajo es, deliberadamente, un primer acercamiento superficial y crítico. Existe un campo de investigación abierto sobre cómo integrar las herramientas de IA generativa en la enseñanza del diseño de manera que potencien el criterio del alumnado en

lugar de sustituirlo, y considero que la materia de Diseño en Bachillerato puede convertirse en un espacio privilegiado para explorar esa tensión de forma pedagógicamente productiva.

Finalmente, la dimensión de Aprendizaje-Servicio de la propuesta abre la posibilidad de establecer colaboraciones estables con ONGs, ayuntamientos o centros culturales del entorno que den continuidad y proyección real al trabajo del alumnado más allá del aula, convirtiendo la programación en un proyecto con impacto comunitario sostenido en el tiempo.

Referencias bibliográficas

- Archilla-Segade, H. (2024). La producción científica en aprendizaje basado en proyectos artísticos: Un análisis bibliométrico. *Revista Complutense de Educación*. <https://doi.org/10.5209/rced.85811>
- Batlle, R. (2024). La Red Española de Aprendizaje-Servicio. *RIDAS. Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio*, <https://doi.org/10.1344/RIDAS2024.18.3>
- Fundación Cotec. (2024). *Brechas digitales: ¿Estamos preparados para otro cierre de las escuelas?* <https://cotec.es/proyectos-cpt/brechas-digitales-estamos-preparados-para-otro-cierre-de-las-escuelas/>
- Hernández, J. (2025). Inteligencia artificial y diseño. *gráfica*, 13(26). <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v13-n26-hernandez>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (s. f.). *Aprendizaje basado en proyectos: Una senda por la que avanzar*. <https://intef.es/Noticias/aprendizaje-basado-en-proyectos-una-senda-por-la-que-avanzar/>
- Izquierdo Izquierdo, M., Gómez Calero, C., & García Lázaro, D. (2023). *Design Thinking: Una metodología para fomentar el aprendizaje significativo*. *Revista Ingeniería Industrial*, 21. <https://revistas.ubiobio.cl/index.php/RI/article/view/6015>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2023). *Sistema estatal de indicadores de la educación*. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:d2b43f52-a91a-4923-aae4-0eb10f35a3a2/seie-2025.pdf>
- NTT DATA. (2024). *Informe sobre inteligencia artificial 2025*. <https://es.nttdata.com/services/generative-ai>
- Salido-López, P. V. (2020). *Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje basado en proyectos (ABP) y educación artística*. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13656>

Referencias normativas

- España. (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- España. (2022). *Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato*. Boletín Oficial del Estado, núm. 82, de 6 de abril de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243>
- Región de Murcia. (2022). *Decreto n.º 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia*. Boletín Oficial de la Región de Murcia, núm. 296, de 24 de diciembre de 2022. <https://www.borm.es/services/anuncio/ano/2022/numero/6680/pdf?id=810958>

Anexos

Anexo 1 Instrumento para la programación múltiple

Nombre y Apellidos: J.M.G. (Nombre ficticio)

Etapa/nivel: 2º Bachillerato

Tutor/a: Concepción Munuera Díaz

CÓMO ES Y CÓMO SE VE A SÍ MISMO/A
<p>Perfil Clínico: Alumno con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) grado 1, con un nivel de independencia y capacidades cognitivas propias para su edad.</p> <p>Muestra un gran interés por actividades organizadas, visuales y creativas. En el aula mantiene un comportamiento respetuoso, aunque presenta barreras en la interacción social espontánea o ante cambios repentinos en la programación</p> <p>Se percibe competente en el área de expresión gráfica y diseño, mostrando mayor confianza en situaciones de trabajo individuales o en grupos reducidos con tareas bien definidas.</p>

APRENDIZAJE
<p>¿Qué sabe?</p> <p>El alumno tiene una buena comprensión de los contenidos de la materia cuando estos se exponen de manera clara y estructurada. Destaca en el análisis de imágenes, creación de bocetos y la disposición de elementos gráficos.</p> <p>Se observa dificultad en la interpretación de indicaciones ambiguas y en tareas que exigen un gran nivel de habilidades sociales.</p>
<p>¿Cómo aprende?</p> <p>Su proceso de aprendizaje es mucho más efectivo cuando se hace uso de explicaciones organizadas y recibe apoyo continuo de recursos visuales como esquemas, ejemplos o demostraciones prácticas. Se beneficia de metodologías activas que incluyan la manipulación o la creación de materiales, siempre dentro de un contexto de planificación</p>

y orden en las actividades. También necesita áreas de trabajo organizados que reduzcan las distracciones externas para mejorar su rendimiento.

PARTICIPACIÓN
<p>En las actividades dentro del grupo</p> <p>Su participación en actividades en grupo es positiva siempre que existan roles definidos dentro del trabajo cooperativo. Demuestra una clara inclinación por asumir responsabilidades técnicas o de ejecución visual, como el desarrollo de maquetas, composiciones gráficas o dibujos.</p>
<p>En las actividades en el centro</p> <p>Toma parte de manera regular en las iniciativas del centro educativo, siempre que se le proporcionen de antemano los objetivos y el desarrollo detallado de las mismas. Es fundamental tener en cuenta que necesita más tiempo para adaptarse cuando hay cambios en su rutina habitual.</p>
<p>En las actividades fuera del centro</p> <p>Su participación es adecuada en ambientes externos, siempre que las actividades tengan una explicación estructurada y disponga de información precisa sobre las expectativas de su desempeño en dicho contexto y cronograma de la jornada.</p>

PRESENCIA O ACCESO
<p>El alumno tiene de acceso total a las instalaciones del centro sin necesidad adaptaciones físicas. Sin embargo, su inclusión efectiva se garantiza a través de estrategias de accesibilidad cognitiva y ambiental; en este sentido, se adapta la ubicación del alumno dentro del aula, situándolo en un área con menos estímulos para asegurar su bienestar emocional y favorecer su capacidad de concentración.</p>

NECESIDADES DEL ALUMNO/A	RESPUESTA EDUCATIVA
<p>Necesidad de una estructura sólida para evitar la confusión ante instrucciones ambiguas, así como una anticipación clara de la organización temporal para minimizar la incertidumbre ante cambios en el aula.</p>	<p>Dar instrucciones en orden y con imágenes mediante esquemas y ejemplos prácticos. Al inicio de cada sesión se mostrará el plan de trabajo junto con las fases del diseño y los tiempos previstos para cada fase.</p>

Posibles dificultades en la comunicación social espontánea al llevar a cabo los trabajos cooperativos.	Organizar el trabajo en pequeños grupos con roles definidos, permitiendo que el alumno asuma tareas técnicas de creación visual o bocetado de acuerdo con sus habilidades particulares.
Preferencia por el aprendizaje visual y las actividades donde se usan las manos frente a los enfoques teóricos.	Utilizar recursos visuales y actividades prácticas que incentiven la elaboración de prototipos y maquetas, realizando un seguimiento periódico de cada fase del proceso de diseño
Necesidad de apoyo concreto para la planificación, organización y gestión de tareas en proyectos que necesitan un desarrollo a prolongado.	Ofrecer orientación continua en las distintas etapas del proyecto, desde la fase de investigación e ideación hasta el bocetado y el desarrollo final.
Posible vulnerabilidad emocional o sensibilidad frente a situaciones de sobrecarga y estrés durante el desarrollo de las actividades escolares.	Facilitar flexibilidad en los plazos de entrega y la posibilidad de trabajar en un ambiente con poca estimulación sensorial o de forma autónoma cuando la situación lo requiera.

Anexo 2 Ficha de análisis visual

Análisis visual

Actividad: El diseño con voz
2º Bachillerato
Diseño

Nombre:

Fecha:



¿Qué tienes que hacer?

Observa el cartel con calma y responde cada pregunta. No hay respuestas incorrectas.

1 El mensaje



El mensaje es lo que el diseñador quiere transmitir. Puede ser una idea, una advertencia o una denuncia.

¿Qué quiere comunicar?

¿A quién va dirigido?

2 Recursos gráficos



Los recursos gráficos son las herramientas visuales que usa el diseñador (color, forma, tipografía, imagen). Señala al menos 3.

Recurso

Descripción

¿Para que se usa?

3 Emociones



¿Que emociones te produce?

¿Que recurso provoca esta emoción?

4 Conclusión personal



En una frase: ¿crees que este cartel logra su objetivo? ¿Por qué?

Anexo 3 Briefing

Briefing del proyecto

Actividad: Investigación y planificación
2º Bachillerato
Diseño

Nombre del proyecto:
Integrantes:
Fecha:



¿Qué tienes que hacer?

El briefing define vuestro proyecto de diseño social. Completad cada apartado en grupo.

1 El problema



Problema social elegido	ODS vinculada

2 Público objetivo



Edad	¿Donde verán el cartel?	Observaciones

3 Mensaje



Mensaje (en una frase)	Emociones

4 Referentes



Referente	¿Por que os inspira?	Recursos destacados

5 Intención comunicativa



¿Qué queréis que haga o piense el espectador después de ver vuestro diseño?

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA SOCIAL				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
Identifica un problema social concreto y relevante				
Vincula el problema a un ODS específico				
DEFINICIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
Define el público objetivo con al menos dos características.				
El público objetivo es coherente con el problema social elegido.				
Indica el contexto de visualización del cartel.				
MENSAJE E INTENCIÓN COMUNICATIVA				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
El mensaje está redactado en una frase clara y comprensible.				
El mensaje es coherente con el problema social y el público objetivo.				
Se define la intención comunicativa.				
Se indica la emoción que se quiere provocar en el espectador.				
REFERENTES VISUALES				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
Se presentan al menos 2 referentes visuales.				
Se justifica por qué cada referente es relevante para el proyecto.				
Se identifica al menos un recurso gráfico destacado en cada referente.				
PROCESO GRUPAL Y PLANIFICACIÓN				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
Todos los apartados están completos.				

Las respuestas muestran reflexión y acuerdo grupal				
El grupo demuestra responsabilidad en la elección de la problemática				
VALORACIÓN GLOBAL				
LOGRADO Todos o más del 80% de los indicadores marcados como SÍ, ningún NO.	EN PROCESO Mayoría de indicadores en SÍ o PARCIAL y menos del 50% en NO.		NO LOGRADO Más del 50% de indicadores en NO o briefing incompleto.	
OBSERVACIONES GENERALES DEL DOCENTE				

Anexo 5 Lista de cotejo. Actividad Lluvia de ideas

LLUVIA DE IDEAS				
Indicador	Sí	Parcial	No	Observaciones
Participa en la elaboración del mapa visual del grupo.				
Relaciona ideas visuales con la problemática social escogida.				
Utiliza elementos de sintaxis visual				
Genera al menos 5 propuestas diferentes				
Argumenta la elección usando criterios gráficos				
Escucha y respeta las propuestas del resto de integrantes del grupo				
Participa en la toma de decisiones del grupo de forma colaborativa.				
VALORACIÓN GLOBAL				
LOGRADO Todos o más del 80% de los indicadores marcados como SÍ, ningún NO.	EN PROCESO Mayoría de indicadores en SÍ o PARCIAL y menos del 50% en NO.		NO LOGRADO Más del 50% de indicadores en NO o nula participación.	
OBSERVACIONES GENERALES DEL DOCENTE				



Anexo 6 Rúbrica. Actividad Manos a la obra

Indicadores de logro	Excelente	Adecuado	En Proceso	Necesita mejorar
Aplicación de técnicas analógicas	Experimenta con varias técnicas de collage de forma precisa	Utiliza correctamente una técnica analógica con buen resultado	Aplica la técnica con algunas dificultades	Presenta dificultades importantes en la aplicación técnica
Coherencia compositiva	La composición es equilibrada, tiene jerarquía visual y gran impacto comunicativo	La composición es clara y ordenada	La composición resulta confusa o poco equilibrada en algunos elementos	La composición carece de organización visual.
Uso del color y la textura	El color y la textura refuerzan el mensaje	El color y la textura son adecuadas para el mensaje	El uso del color o textura tiene poca relación con la intención comunicativa	No existe relación entre los recursos visuales y el mensaje
Desarrollo tipográfico	Diseña una tipografía original, legible y coherente	La tipografía es legible y adecuada al proyecto	La tipografía presenta problemas de legibilidad o coherencia visual	La tipografía dificulta la comprensión del mensaje
Creatividad y experimentación	Explora soluciones visuales originales y arriesgadas	Presenta ideas creativas y variadas	La propuesta muestra poca exploración	Las soluciones son básicas o copiadas

Anexo 7 Rúbrica. Actividad Producción analógica

Indicadores de logro	Excelente	Adecuado	En Proceso	Necesita mejorar
Mensaje y composición visual	Todos los elementos visuales comunican claramente la intención del cartel	La composición comunica adecuadamente el mensaje	Algunos elementos no se relacionan con el mensaje	La composición visual es confusa o poco definida

Uso de recursos gráficos y técnicas analógicas	Integra técnicas analógicas con creatividad y coherencia	Utiliza correctamente los recursos y técnicas	Presenta dificultades en la integración o en la ejecución	El uso técnico es muy limitado o incorrecto
Organización compositiva	Existe una perfecta jerarquía visual, equilibrio y legibilidad	La composición es organizada y legible	La organización presenta algunos problemas	La composición dificulta la comprensión
Participación grupal	Participa activamente, colabora y favorece el trabajo grupal	Colabora adecuadamente con el grupo	Participa de manera irregular	Apenas participa en el trabajo

Anexo 8 Rúbrica. Actividad Exposición y reflexión final

Indicadores de logro	Excelente	Adecuado	En Proceso	Necesita mejorar
Exposición oral	Expone con seguridad, orden y claridad durante toda la presentación	Explica el proyecto de forma clara y comprensible	La exposición presenta momentos de duda o desorganización	La explicación es incompleta
Justificación de decisiones	Argumenta de forma crítica y reflexiva todas las decisiones	Justifica la principales decisiones	Las justificaciones son simples o poco desarrolladas	No logra justificar las decisiones
Recursos de apoyo visual	Utiliza apoyos visuales de forma enriquecedora	Utiliza apoyos visuales adecuadamente	Los apoyos visuales son escasos	No utiliza recursos visuales o dificultan la exposición
Comunicación y actitud	Mantiene una buena expresión oral y la actitud es participativa	Mantiene una actitud adecuada	Presenta inseguridad o escaso interés	La actitud dificulta la comunicación

Anexo 9 Ficha comparación IA

Comparación IA

Actividad: Investigación y planificación
2º Bachillerato
Diseño

Nombre:

Fecha:



¿Qué tienes que hacer?

1. Genera un resultado con IA usando solo una frase genérica. Guárdalo.
2. Coloca tu cartel analógico al lado.
3. Rellena esta ficha comparando los dos resultados. Sé honesto/a.

1 La herramienta



¿Qué herramienta has usado? ¿Por qué?

Primer prompt

2 Comparación



Aspecto	Cartel generado con IA	Cartel diseñado
Color principal usado		
Imagen o figura principal		
Tipografía		
¿El mensaje se entiende?		
Emoción que provoca		
Emoción que provoca		

3 Diferencias



Identifica al menos 3 diferencias

 **Reflexión**



¿Cuál de los dos resultados funciona mejor como cartel de denuncia social?
¿Qué puede hacer un diseñador que la IA no puede?
¿Para qué sí usarías la IA en diseño?