

<b>DEPARTAMENTO:</b> Dibujo
<b>MATERIA DE 4º DE ESO:</b> Proyectos en Diseño y Dibujo 2D Y 3D

## ÍNDICE

1. REFERENCIA LEGISLATIVA	2
2. OBJETIVOS DE ETAPA	3
3. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	5
4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA	10
5. CONTENIDOS (SABERES BÁSICOS)	29
6. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	32
7. EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	33
8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA. SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INTEGRACIÓN DE LAS TIC	36
9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	39
10. PLAN DE LECTURA	40
11. CONTENIDOS TRANSVERSALES	41
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	43
13. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	44
- WEBGRAFÍA RECOMENDADA Y RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	45
14. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	45
15. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS (FORMATO PAS)	47

## 1. REFERENCIA LEGISLATIVA

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su texto modificado por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre y la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, establece en su artículo 6 cuáles son los elementos del currículo:

- Los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa.
- Las competencias clave, o capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograrla realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.
- Los contenidos, o conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.
- Los métodos pedagógicos, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes.
- Los estándares y resultados de aprendizaje evaluables.
- Los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa.

Estos elementos aparecen concretados en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria de la forma siguiente (artículo 2):

- A. **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- B. **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave

establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

- C. **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- D. **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- E. **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- F. **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

En concreto las competencias específicas, contenidos, los criterios de evaluación así como su relación con los descriptores de las competencias clave de la presente materia quedan determinados en el DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno , por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 2. OBJETIVOS DE ETAPA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como

valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y

valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### 3. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las ocho competencias clave son las siguientes, junto a los descriptores operativos de cada una que debe alcanzar el alumno al completar la enseñanza básica:

#### **Competencia clave CCL: Competencia en comunicación lingüística.**

##### **Descriptores operativos (RD 217/2022):**

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

**Competencia clave CP: Competencia plurilingüe.****Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social

**Competencia clave STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.****Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje

matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

### **Competencia clave CD: Competencia digital**

#### **Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

### **Competencia clave CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender**

#### **Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

### **Competencia clave CC: Competencia ciudadana.**

#### **Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

### **Competencia clave CE: Competencia emprendedora.**



**Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

**Competencia clave CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales.****Descriptorios operativos (RD 217/2022):**

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

#### 4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA

De conformidad a lo dispuesto en el Anexo II del Decreto 65/2022 y el Anexo I del Real Decreto 217/2022, la contribución de la materia a la consecución del perfil de salida del alumnado al término de la educación secundaria obligatoria se concreta en la siguiente tabla, en la que se incluye la relación entre las competencias específicas de la materia y sus correspondientes descriptores operativos de las competencias clave, junto a los criterios de evaluación.

<b>Competencias específicas de la materia</b>	<b>Descriptores operativos de las competencias clave para el nivel concreto, descritos en el punto 3. Competencias clave y descriptores orientativos</b>	<b>Criterios de evaluación para el nivel concreto</b>
<p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y/o de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más</p>	<p>1.1 Identificar y explicar en diferentes imágenes de la naturaleza y del arte la importancia de la geometría.</p> <p>1.2 Reconocer las estructuras geométricas que componen algunas de las producciones arquitectónicas más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus formas y elementos técnicos utilizados.</p> <p>1.3 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y arquitectónico a través del conocimiento y el análisis guiado de conjuntos arquitectónicos y/o de ingeniería.</p>

	<p>relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción</p>	
--	---	--

	<p>con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan..</p>	
<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para</p>	<p>2.1 Construir distintos tipos de rectas, utilizando las herramientas propias de dibujo técnico.</p> <p>2.2. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p>

	<p>entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de</p>	
--	--	--

	<p>retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>	
<p>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p>	<p>STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos</p>	<p>3.1 Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>3.2 Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>3.3. Diseñar objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>

	<p>adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende</p>	
--	--	--

	<p>los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p> <p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia</p>	
--	---	--



	<p>como una oportunidad para aprender.</p>	
<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear</p>	<p>4.1 Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p>

	<p>contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y</p>	
--	--	--

	<p>reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	
<p>5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.</p>	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más</p>	<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p> <p>5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.</p>

	<p>relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p> <p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de</p>	
--	--	--

	<p>manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	
<p>6. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>6.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>6.2. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados</p>

<p>generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y</p>	<p>obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p>6.3. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>6.4. Diseñar elementos visuales propios de un anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>
--	---	---

	<p>opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p>	
<p>7. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>	<p>7.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>7.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p> <p>7.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>

	<p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	
--	---	--



<p>8. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad</p> <p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad,</p>	<p>8.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>
--	--	--

	<p>actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p> <p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes,</p>	
--	---	--

	<p>así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	
<p>9. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad</p> <p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas</p>	<p>9.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>9.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.</p>

	<p>virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p> <p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p> <p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas,</p>	
--	--	--

	visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	
--	--	--

## 5. CONTENIDOS (SABERES BÁSICOS)

<b>BLOQUE 1. Geometría plana</b>	<b>Criterios de evaluación asociados</b>
Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte.	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 4.1, 5.1, 7.1, 7.3, 8.1, 9.2.
Trazados geométricos fundamentales: paralelas, perpendiculares, ángulos, mediatriz, bisectriz, circunferencia, arco.	
Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.	
Elaboración de formas geométricas basadas en redes modulares.	
Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación y simetría.	
Proporcionalidad. Semejanza. Escalas gráficas.	
Curvas técnicas: óvalo y espiral.	
Realización de actividades de geometría plana utilizando las TIC.	

<b>BLOQUE 2. Sistemas de representación</b>	Criterios de evaluación asociados
Los sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Ventajas e inconvenientes.	2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 5.1, 5.2, 7.3, 8.1, 9.2
Sistema diédrico. Procedimientos para la obtención de vistas (alzado, planta y perfil).	
Sistema axonométrico. Representación de formas tridimensionales utilizando los coeficientes de reducción.	
Sistema axonométrico oblicuo. Características y representación de formas tridimensionales.	
Sistema cónico. Determinación del punto de vista y representación de formas planas y sólidos sencillos.	
Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos en diferentes sistemas.	
Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.	
Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales.	
Posibilidades de las TIC en la representación de vistas y sólidos en distintos sistemas.	

<b>BLOQUE 3. Diseño</b>	Criterios de evaluación asociados
El diseño. Funciones y ámbitos de aplicación.	3.3, 4.1, 5.1, 5.2, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 9.1, 9.2
La geometría aplicada al diseño bidimensional: símbolo, logotipo, marca, tipografía, señalética.	
Composiciones modulares en el diseño gráfico, industrial, interiores o cualquier otro campo.	
Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.	
Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido	
Diseño industrial. Dibujo de piezas. Croquis acotado.	
Los sistemas de representación y el diseño tridimensional. Aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.	
Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico y el diseño bidimensional y tridimensional.	

<b>BLOQUE 4. Normalización y proyectos</b>	Criterios de evaluación asociados
Escala. Clases de escalas. Escalas gráficas.	2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 6.4, 7.3, 8.1, 9.2
Acotación. Sistemas de acotación.	

La normalización.	
Proyectos sencillos relacionados con el diseño gráfico, de interiores, industrial o arquitectónico, realizados de forma individual o colectiva y teniendo en cuenta las normas que deban aplicarse en cada caso.	

## 6. TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

<b>DIBUJO TÉCNICO I</b>		
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº SESIONES</b>
1ª Evaluación	UNIDAD 0. Evaluación inicial.	2
	UNIDAD 1. Materiales de dibujo técnico.	2
	UNIDAD 2. El proyecto de diseño y sus fases.	2
	UNIDAD 3. Proyecto de Diseño gráfico: señalética I	8
	UNIDAD 4. Proyecto de Diseño gráfico: señalética II	8
	UNIDAD 5. Proyecto de Dibujo técnico: Navidad geométrica	6
2ª Evaluación	UNIDAD 6. Proyecto de Diseño y Dibujo técnico: Videojuegos I	10
	UNIDAD 7. Proyecto de Diseño y Dibujo técnico: Videojuegos II	12
3ª Evaluación	UNIDAD 8. Proyecto de Diseño Objetual	6
	UNIDAD 9. Proyecto de Diseño Escenográfico y Audiovisual	12
	UNIDAD 10. Proyecto final	6



En todo caso, la temporalización de los contenidos está supeditada a las diferentes situaciones, necesidades y dinámicas que durante el curso escolar puedan sobrevenir, contemplándose como una referencia, no como un cronograma limitativo del desempeño del profesorado.

## 7. EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### ● EVALUACIÓN DURANTE EL CURSO (procedimiento, instrumentos y criterios de calificación)

Respecto a los procedimientos para la evaluación del proceso de aprendizaje:

- Se realizará una **evaluación inicial** y se plantearán debates y cuestiones orales verbales al comenzar cada unidad didáctica para detectar el nivel de conocimientos previos del alumno, sus características individuales así como sus posibles carencias y virtudes.
- Se seguirá un proceso de **evaluación continua o formativa**. Se llevará al día mediante un registro en el que se podrán anotar de forma individualizada los progresos, la realización de las actividades relacionadas con los contenidos, la participación y otras cuestiones relacionadas con cada alumno, que permitirá a lo largo del curso detectar las dificultades individuales o de grupo, y en cada caso replantear y regular oportunamente la acción didáctica, para tratar de recuperar al alumnado.
- Al finalizar el curso, la **evaluación sumativa** controlará el grado de adquisición efectiva de los conocimientos, valorando y computando resultados a lo largo del curso pero por encima de todo, el progreso real del alumno de acuerdo a su esfuerzo individual evitando comparaciones con el resto.

Los **instrumentos de evaluación** serán:

- Ejercicios y/o actividades obligatorias evaluables (individuales o en grupo) que se irán haciendo a lo largo del curso.

- La realización de pruebas objetivas, si así lo determina el profesor.
- Rúbricas para las actividades que el profesor considere adecuadas, por ejemplo las que impliquen más diálogo y participación.

Los aspectos que se valorarán especialmente en estos casos serán: la adquisición de los saberes básicos, la utilización de materiales, procedimientos y técnicas y la correcta utilización de los elementos plásticos.

Los **criterios de evaluación de los trabajos de los alumnos variarán en función de los distintos ejercicios** que se propongan a lo largo del curso, aunque siempre se valorará el trabajo diario en el aula.

Se valorará también **el diálogo y participación en el aula**. Para ello, el profesor fomentará el debate, indagando sobre el proceso seguido en cada actividad, sobre problemas puntuales que se presenten y sobre posibles mecanismos de resolución, así como la autoevaluación del alumno haciendo una valoración de sus logros (autocrítica)..

Los resultados de la evaluación se expresarán en términos cualitativos, a los que se añadirá una calificación cuantitativa complementaria sin decimales, con carácter informativo sobre la evolución del alumno, de acuerdo con la siguiente tabla:

Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1, 2, 3, 4	5	6	7, 8	9, 10

Los **criterios de calificación para cada evaluación** serán los siguientes:

- La nota de cada evaluación corresponderá a la media ponderada de todas las actividades, que han de ser realizadas y entregadas en tiempo y forma, excepto causa justificada.
- Si no se hacen **todas** las entregas de actividades, la nota de la evaluación correspondiente será de *INSUFICIENTE*.
- Las actividades que se entreguen de forma extemporánea tendrán una penalización acorde al siguiente cuadro:

<b>Nota de entrega en tiempo y forma</b>	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
<b>Nota equivalente por entrega extemporánea</b>	8	7	6	5	4	4	3	2	1	1

- Además, cada profesora podrá incluir en la media de la evaluación cuantas pruebas escritas objetivas considere necesarias, no pudiendo superar éstas el 40% en la nota de la evaluación.
- La entrega de las actividades se hará siempre de manera presencial salvo casos excepcionales, si así lo determina la profesora correspondiente. En ese caso, se hará a través de los instrumentos telemáticos de la Comunidad de Madrid, preferentemente el Aula Virtual.

○ **RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES SUSPENSAS**

Para recuperar una evaluación suspensa se entregarán los ejercicios no entregados y se repetirán los ejercicios suspensos correspondientes a dicha evaluación.

La entrega de los mismos se realizará según la fecha establecida por cada profesora, siempre antes de la evaluación ordinaria.

La entrega de las actividades se hará siempre de manera presencial salvo casos excepcionales, si así lo determina la profesora correspondiente. En ese caso, se hará a través de los instrumentos telemáticos de la Comunidad de Madrid, preferentemente el Aula Virtual.

● **EVALUACIÓN FINAL (procedimiento, instrumentos y criterios de calificación)**

Para obtener la calificación final en la Evaluación Ordinaria, se hará la media aritmética de las tres evaluaciones, utilizando las calificaciones obtenidas con dos decimales, siempre y cuando la calificación de cada una de ellas no sea inferior a un 3, en cuyo caso la calificación final será *INSUFICIENTE*.

En el redondeo necesario de la nota final (máximo 1 punto) se tendrá en cuenta la entrega de trabajos en tiempo y forma, trabajos voluntarios, la repetición de trabajos para mejora de calificaciones y la participación en los trabajos grupales.

En aquellos alumnos que, siguiendo los criterios anteriormente expuestos, no consigan la calificación final de *SUFICIENTE* (5) a partir de la media aritmética de las tres evaluaciones se les pedirá que completen, mejoren o repitan aquellas actividades que la profesora estime oportunas y se entregarán en la fecha establecida por cada profesora. Se podrá realizar de manera adicional una prueba objetiva que abarque los contenidos del curso, en cuyo caso ésta podrá contar hasta un 50% de la nota final, siempre según acuerdo del departamento.

Tanto la prueba objetiva como la entrega de las actividades se hará de manera presencial. Excepcionalmente, se podrá hacer a través de los instrumentos telemáticos de la Comunidad de Madrid, siempre que sea por motivos justificados.

#### ● **PÉRDIDA DEL DERECHO A EVALUACIÓN CONTINUA**

Un caso especial es el de aquellos alumnos que, por **absentismo**, pierden el derecho a la evaluación continua y se hace imposible aplicarles estos criterios de evaluación.

En estos casos se les pedirá que hagan las **actividades que su profesora considere oportunas. De manera adicional se podrá pedir que realicen una prueba objetiva que abarque los contenidos del curso.** Ésta podrá contar hasta un 50 % de la nota, siempre según acuerdo del departamento. Tanto la prueba objetiva como la entrega de las actividades se hará de manera presencial. Excepcionalmente, se podrá hacer a través de los instrumentos telemáticos de la Comunidad de Madrid, siempre que sea por motivos justificados.

#### **8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA. SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INTEGRACIÓN DE LAS TIC**

Tal y como recoge el **Decreto 65/2022, de 20 de julio**, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, Proyectos en Diseño y Dibujo 2D y 3D se establece como una

materia optativa de proyecto que versa sobre contenidos orientados a la creación audiovisual y plástica. Esta materia optativa desarrollará la **metodología de proyectos** con actividades en grupo y colaborativas. Los alumnos deberán elaborar y defender, al menos, un proyecto de forma individual o en grupo a lo largo del curso, mediante la elaboración de la documentación oportuna y la presentación de un resultado final o documento con el trabajo realizado y las conclusiones derivadas del mismo.

El enfoque que se ha de dar a esta materia, ha de ser eminentemente **práctico**, pues pretendemos que los alumnos manejen las imágenes con soltura, tanto las que creen ellos para distintas finalidades, así como las que utilicen ya elaboradas por otras personas y con distintos procedimientos.

Se dará prioridad a la **comprensión de contenidos**, por encima de su aprendizaje mecánico, recurriendo a su puesta en práctica mediante las actividades que se realizan. Para conseguir este objetivo, el desarrollo de contenidos estará enfocado de manera que los alumnos pongan en práctica los nuevos conocimientos con el fin de que puedan comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Las prácticas consistirán en **proyectos en los que se aplique el lenguaje gráfico-técnico** a través de herramientas manuales y tecnológicas del centro que se tengan disponibles, contemplándose la posibilidad de usar PCs, Impresora 2D y 3D. El software previsto podrá incluir programas de tratamiento de diseño por píxeles y vectorial, como por ejemplo Inscap, Gepcebra y Autocad. Se prevé desarrollar las actividades fundamentalmente en el aula específica de plástica, complementada con el uso del aula de informática en un porcentaje de sesiones en torno al 30-50%. No obstante, también es posible adaptar los proyectos para su consecución con herramientas manuales, complementadas con el Aula Virtual y herramientas de Educamadrid para trabajar en casa, en el caso de que fuera necesario.

Por otra parte, se tendrá muy presente la consecución de aprendizajes significativos, para lo cual:

- Se planteará dar cabida a la creatividad y la interdisciplinariedad en diferentes grados y de acuerdo a los medios disponibles.

- Se tendrá en cuenta el nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir a partir de ahí, los aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Se proporcionarán oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que los alumnos puedan comprobar el interés y utilidad de lo aprendido.
- Se fomentará la reflexión personal de lo realizado y la elaboración de conclusiones, para que el alumno pueda valorar su progreso respecto a sus conocimientos previos.

Los proyectos planteados se basarán en **situaciones de aprendizaje**:

- Que supongan una **acción continua combinada con reflexión**, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles.
- Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar **vinculadas a contextos cercanos al alumnado**, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por la geometría y el diseño y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima.
- El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el **desarrollo del pensamiento divergente**. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las cuestiones que plantee cada proyecto, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La **metodología** empleada para la creación de estas situaciones de aprendizaje será una metodología activa y participativa, basada en crear actividades a través de distintas estrategias para fomentar el **aprendizaje activo**, potenciar la **relación colaborativa** entre los alumnos y lograr un clima adecuado en el aula.

Por un lado se fomentará la **búsqueda de información, el análisis**, el estudio y conocimiento de obras y referencias, y por otro, la **producción de creaciones propias**, trabajando en distintos formatos y de forma individual o en grupo, así como en proyectos

colaborativos del centro. En ambos casos serán fundamentales las proyecciones visuales durante las clases y las exposiciones en el centro con los trabajos de los alumnos.

En ambos casos, **la integración de las TIC** en la metodología de la asignatura será fundamental. Por un lado, se emplearán para las **explicaciones en el aula**, tales como programas de presentación de contenidos, herramientas online o páginas web. Por otro, se podrán utilizar como **herramienta de trabajo** de los alumnos para desarrollar algunos de los contenidos del curso.

Asimismo se emplearán las **plataformas educativas de la Comunidad de Madrid**: el aula virtual, el correo electrónico y Raíces. El aula virtual se utilizará como medio de comunicación e intercambio de información con los alumnos: anuncios, fechas importantes, explicación de ejercicios, etc. El correo electrónico se utilizará principalmente para las comunicaciones con el centro y ocasionalmente con el profesorado. Por último, Raíces se utilizará para poder llevar a cabo un seguimiento de cada alumno y como contacto continuo con las familias.

## 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

De acuerdo con el Decreto 23/2023, desde la asignatura de Proyectos en diseño y dibujo 2D y 3D debemos **garantizar la atención adecuada** a:

- las diferencias individuales de los alumnos
- alumnado con necesidades educativas asociadas a altas capacidades intelectuales
- alumnado con necesidades educativas asociadas integración tardía en sistema educativo español
- alumnado con necesidades educativas asociadas a dificultades específicas de aprendizaje por trastorno del desarrollo del lenguaje y la comunicación, trastorno de atención o trastorno del aprendizaje,
- alumnado con necesidad de compensación educativa o necesidad por condiciones personales salud o prematuridad

Dada la gran variedad de necesidades que pueden presentarse, se prevén medidas educativas ordinarias y específicas para atender a las necesidades de cada alumno que abarcan varios ámbitos, detalladas en el Plan Inluyo. Entre estas medidas se encuentran:

- **Adaptaciones del currículo** cuando el departamento las considere necesarias, generalmente cuando el desfase curricular sea de más de dos años. No obstante, hay que tener en cuenta las particularidades de esta materia, ya que en la mayoría de los casos las actividades son muy fácilmente adaptables a los distintos niveles, recurriendo a las adaptaciones metodológicas que sean necesarias.
- **Actividades de enriquecimiento**, cuando los saberes básicos ya se consideran adquiridos. Estas pueden ir encaminadas a desarrollar una competencia específica.
- Adecuación en los procesos e instrumentos de evaluación para aquellos alumnos que tengan derecho a ello.
- Actividades de profundización curricular para alumnos con altas capacidades.
- **Uso de metodología participativa** (aprendizaje cooperativo, aprendizaje entre iguales), que favorece la interrelación entre todos los alumnos y la puesta en valor de las distintas capacidades.
- Medidas de apoyo técnico y recursos materiales.

## 10. PLAN DE LECTURA

El desarrollo de la lectoescritura se engloba dentro del marco general del lenguaje y, por tanto, se relaciona estrechamente con la **competencia lingüística**. De esta forma, el plan de lectura no se entenderá sólo como el desarrollo de **la comprensión lectora**, sino también la **expresión oral y la escritura**.

Proyectos en diseño y dibujo 2D y 3D está muy relacionada con esta competencia al tratarse también del desarrollo de un tipo de lenguaje, el visual. Por tanto, a través de las sesiones de esta asignatura se tratarán de relacionar los contenidos con esta competencia, de forma que se refuerce el dominio de ambos lenguajes.



Por tanto, nuestro Plan de Lectura se basará en las siguientes **estrategias**:

- **Los contenidos** introducidos en las sesiones, ya sean del libro de texto o de otros documentos proporcionados como recurso de aprendizaje, **se leerán en voz alta** perfeccionando aspectos como la velocidad de lectura, entonación y comprensión lectora.
- Se establecerán **presentaciones orales y escritas** de trabajos realizados, de forma que el alumno exponga, describa y explique los conceptos trabajados en el aula, fomentando el debate y la participación del resto de los alumnos.
- Se proporcionarán **textos relacionados con la materia** para trabajar en el aula, ya sean estos artículos, libros, comics, weebles o páginas web, sobre los que se identificarán sus **principales ideas y se extraerán conclusiones**.
- Se trata de despertar el placer por la lectura y hacer de la misma una práctica habitual. Consecuentemente, se tratará de introducir su práctica diariamente en las sesiones, de forma que el alumno adopte su uso de forma natural.

## 11. CONTENIDOS TRANSVERSALES

**Actividades para fomentar la integración de las competencias clave** (*Artículo 4, Decreto 65/2022*)

### **Actividades para el fomento de la correcta expresión oral y escrita del español**

En cada unidad didáctica los alumnos aprenderán y usarán el vocabulario específico de la materia, de forma oral y escrita.

### **Actividades para el fomento del uso de las matemáticas**

Las matemáticas están presentes en todo el bloque de dibujo técnico de la asignatura. Siempre que sea posible se incidirá en la relación entre ambas en el estudio de la geometría, aplicándolo en ejemplos concretos para favorecer una comprensión global por parte de los alumnos.

**Actividades para el fomento de la autoestima, la reflexión y la responsabilidad del alumnado**

Se trabajará en el análisis por parte de los alumnos de sus propias creaciones y de otras desde la objetividad. Desde la parte de diseño, más ligado a la expresión y la personalidad, se fomentará la expresión personal como valor en sí mismo.

**Actividades para el uso del inglés como lengua vehicular en el aula**

- Utilizaremos diferentes programas y recursos en los que el inglés será la lengua empleada. Asimismo, el ámbito del diseño contiene gran cantidad de términos asociados al inglés, lo que favorecerá su uso.
- Se incidirá en el aprendizaje de los términos asociados a cada unidad didáctica de la asignatura.

La **perspectiva de género** será un enfoque transversal a todas estas actividades, de forma que el alumno lo integre en sus conocimientos de una forma natural y continuada.

**Otros temas transversales** (*Artículo 12.3 y Anexo I, Decreto 65/2022*)

Compresión lectora	Creatividad
Expresión oral y escrita	Educación para la salud, incluida la afectivo-sexual
Comunicación audiovisual	Formación estética
Competencia digital	Educación ambiental y para el consumo
Emprendimiento social y empresarial	Educación vial
Fomento del espíritu crítico y científico	Educación para los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales
Educación emocional y en valores	
Igualdad de género	

Los términos: **ecodependencia, ecofeminismo, ecosocial, perspectiva de género, sexista y socioafectivo**, entre otros, incluidos en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, serán de aplicación de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6.4 de la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

## 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se proponen las siguientes actividades, recogidas en la tabla que figura a continuación. En todo caso, la realización de las mismas está supeditada a las diferentes situaciones, necesidades y dinámicas que durante el curso escolar puedan sobrevenir.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA O EXTRAESCOLAR	TEMPORALIZACIÓN	CURSO
Concurso de tarjetas de Navidad ( <i>Christmas</i> ).	Mes de noviembre y diciembre	4º de ESO
Concurso de agenda escolar para el curso 2024/2025. Participación libre.	Segundo trimestre.	4º de ESO

Se podrá participar en cuantos **concursos sean comunicados al centro desde distintas instituciones**, siempre que sean considerados de interés por su contenido o por su planteamiento. Estos serán objeto de publicación en un apartado del departamento de dibujo en el aula virtual.

Siempre que sea posible se **colaborará con otros departamentos del centro educativo** para trabajar distintos temas desde esta asignatura, por ejemplo: celebración de la fiesta de Halloween, Navidad, Escuelas embajadoras, etc. Además, se organizarán exposiciones para mostrar el trabajo de los alumnos.

Se podrán realizar también **salidas del centro** con motivo de visitas a exposiciones, eventos culturales y/o lugares, edificios o monumentos que se consideren interesantes con el objetivo de complementar la acción formativa dentro de las aulas. Las experiencias fuera del aula permiten a los alumnos no solo afianzar valores y normas de comportamiento, sino

aprender a orientarse en el espacio y explorar y comprender el medio social y cultural del que forman un todo. La realización de estas salidas está supeditada a la oferta cultural disponible en el año en curso y a las diferentes situaciones, necesidades y dinámicas que durante el curso escolar puedan sobrevenir.

### 13. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para la asignatura de Proyectos en diseño y dibujo 2D y 3D, los materiales y recursos a utilizar serán los siguientes:

- **Recursos impresos y/o digitales a través del Aula Virtual** que se proporcionarán a los alumnos con material didáctico, instrucciones para el desarrollo de los proyectos, actividades de ampliación,... que resulten útiles para el desarrollo de la asignatura.
- **Materiales de dibujo** necesarios para cada alumno, para poder realizar las actividades planteadas en la asignatura, tales como escuadras, compás, lápices y rotuladores de colores, entre otros. Los materiales de dibujo podrán variar en función de las características y casuísticas del curso escolar, pero en todo caso se pondrán en conocimiento del alumnado con la suficiente antelación.
- Maquetas, modelos de dibujo, figuras geométricas tridimensionales.
- Será necesario disponer de un **ordenador con audio y proyector** en buenas condiciones para el uso del profesor, ya que al trabajar con lo visual será un elemento que se utilice a menudo. Además, debe contar con conexión a internet.
- Aula de plástica, con mesas grandes y un grifo disponible.
- Aula de informática, con ordenadores con conexión a internet para, al menos, un alumno por grupo o, idealmente, uno para cada dos.
- **Materiales de apoyo a la guardia** (en previsión de una ausencia, se facilitarán al centro los ejercicios o tareas para el alumnado).

## - WEBGRAFÍA RECOMENDADA Y RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

A continuación, se enumeran una serie de páginas o portales de recursos educativos que reúnen apuntes y ejercicios resueltos sobre los contenidos del ámbito del dibujo técnico.

- <https://dibujotecni.com/>
- <https://www.mongge.com/es/>
- Diego de Miguel. <http://www.dtecnico.com/>
- Trazoide. <https://trazoide.com>
- <https://dibujotecnico.com/>
- <http://www.tododibujo.com>
- Arturo Geometría <https://www.youtube.com/@ArturoGeometria>

## 14. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El **profesor/a de Educación Plástica y Visual**, como coordinador/a central del proceso de trabajo debe procurar:

- **Motivar** a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.
- **Orientar** y **organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, recursos informáticos, Internet, etc.
- **Planificar** y **programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- **Tratar** de que los alumnos disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas y respeten las expresiones y creaciones de los demás.

- **Valorar** el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.
- **Elegir el material** a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc.) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.
- Diseñar las **actividades** a realizar en función de las distintas necesidades de los alumnos y de la organización del aula.

Para la **evaluación de la práctica docente** se utilizarán los siguientes **instrumentos de medición con sus correspondientes indicadores de logros**:

- **Análisis y valoración en la memoria final**, fruto del seguimiento del desarrollo de la programación y los resultados académicos en las reuniones de departamento.
- **Encuestas realizadas al alumnado** sobre el grado de satisfacción del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura a final de curso. Estas encuestas se realizarán preferentemente a través del Aula Virtual. Las preguntas planteadas en las encuestas contarán con una respuesta numérica del 1 al 5 donde el alumno podrá elegir su grado de satisfacción. En función de la respuesta mayoritaria obtenida en cada pregunta se comprobará el grado de consecución de los objetivos marcados.

VALOR	RESPUESTA	INDICADORES DE LOGRO
1	No estoy en absoluto de acuerdo	NO CONSEGUIDO
2	Estoy poco de cuerdo	
3	Estoy de acuerdo	EN PROGRESO
4	Estoy bastante de acuerdo	
5	Estoy totalmente de acuerdo	CONSEGUIDO

## **15. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS (FORMATO PAS)**

\*Ver PMR 23-24