



**Departamento de Artes Plásticas**

**Curso 2022/23**

**Dibujo Artístico I**

**1º de Bachillerato de Artes**

**Información para alumnos/as**

## ÍNDICE

<b>A)</b>	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	1
<b>B)</b>	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	11
<b>C)</b>	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	29

<b>A)</b>	<b>Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:</b>
-----------	--

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que es un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que

es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio.

El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal. Su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo», que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales», que contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, de dibujo así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas profesionales en sus múltiples posibilidades. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así

como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

**Desde la materia “Dibujo Artístico” se contribuye a las competencias clave en el siguiente modo:**

- **Competencia lingüística [CL]:** La expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información. Los contenidos de la materia incluyen buscar, recopilar y procesar información, además de la utilización activa y efectiva de los elementos de la comunicación visual y el uso de un vocabulario específico. El objeto artístico permite pues, desarrollar habilidades para interpretar y comprender la realidad y expresar ideas, experiencias y emociones en diversos contextos y situaciones de comunicación.
- **Competencia plurilingüe[CPL]:** Se potencia con la búsqueda y tratamiento de la información, que implica utilizar distintas lenguas, respetando la diversidad lingüística y cultural con el objetivo de fomentar la convivencia democrática y respetuosa.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología [STEM]:** Estas competencias cobran realidad en el dibujo artístico ya que los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados especialmente para representar e interpretar la realidad, estudiando las propiedades, posiciones y relaciones de los objetos, entre ellos y en el espacio, la perspectiva de los mismos y sus representaciones en el plano, así como la transformación de las formas a partir de la interpretación de la información visual que recibimos.
- **Competencia digital [CD]:** Es objetivo de la materia como un recurso más de expresión, la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones. La decodificación y transferencia de producciones visuales y gráficas, conlleva al conocimiento de las principales aplicaciones informáticas y de actitudes y valores que permitan

al usuario adaptarse a las nuevas necesidades tecnológicas. En la era actual, el lenguaje de la imagen y el empleo de los elementos multimedia y de comunicación, nos envuelven con multitud de mensajes que nos involucran en lo artístico.

- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** El objetivo principal de la materia es iniciar al alumno en el aprendizaje de una serie de habilidades, para que sea capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más autónoma y conseguir unas producciones más completas y personales. El dibujo artístico puede servir como un instrumento de acción mediante la observación y la reflexión de obras propias y ajenas o mediante la observación del natural o modelos estáticos.
- **Competencia emprendedora [CE]:** Con esta competencia se favorece la motivación. El dibujo artístico favorece el sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor personal de los alumnos, mediante la elección, planificación y gestión de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización, con criterio propio y para unos fines concretos. Reconociendo las distintas posibilidades expresivas que conlleva el dibujo, siendo conscientes y asumiendo los posibles errores y cambios que puedan producirse durante el proceso de ejecución de una tarea, corrigiendo y llegando a la transformación de las ideas en actos, aportando distintas propuestas y soluciones gráfico-plásticas con iniciativa y determinación.
- **Competencia ciudadana [CC]:** Con el dibujo artístico como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través del conocimiento de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio en la Historia del Arte, se favorece la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y sus problemas. Los contenidos de la materia permiten la comprensión crítica de esa realidad y la obtención de distintas perspectivas de la misma. Además favorece la capacidad de comunicarse de manera constructiva, mostrando tolerancia y respeto hacia el trabajo ajeno, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y adquiriendo un compromiso social con disposición para la comunicación intercultural.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CCEC]:** La materia adopta precisamente como objeto de estudio el hecho artístico, con la observación de obras, géneros, estilos y artistas significativos, relacionándolos con la sociedad en la que se crean. Su concepción como lenguaje expresivo con diferentes posibilidades según la intención comunicativa que se pretenda,

desarrolla la autoconciencia valora la libertad de expresión y potencia la realización de producciones artísticas insertadas en su contexto cultural. Esta materia, facilita por lo tanto, el hecho de expresarse y comunicarse, así como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura

### **Competencias específicas:**

- 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.**

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas. Entre los ejemplos analizados es imprescindible que aparezcan creaciones de artistas de distintos géneros y contextos históricos y culturales, con el objetivo de que el alumnado conozca la historia del arte con perspectiva de género e interculturalidad.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

**2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.**

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

**3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.**

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad suponen un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario



propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

**4. 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 descubrirlas diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.**

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el “video mapping”, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

**5. 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.**

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la auto reflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

**6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.**

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia

identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, y el respeto de las otras identidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

**7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y 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.**

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades técnicas y expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes gráfico-artísticos en la elaboración de un proyecto artístico o de diseño que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

**8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.**

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las

posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis.

Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades de planificación, expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

<b>B)</b>	<b>Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:</b>
-----------	--

**Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia** (según el *Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*) **se organizan en ocho unidades didácticas que se exponen a continuación:**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: INTRODUCCIÓN AL ENCAJE
<b>Justificación:</b> comprender el lenguaje del dibujo y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones,
<b>Competencia específica 3:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</li></ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>
<u>Criterios de evaluación:</u> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y</p>

esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

**Competencia específica 8:**

- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas secas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma.
- Monocromía.

**Situaciones de aprendizaje:**

- Representaciones gráficas de distintos objetos del aula, valorando especialmente el encaje y la proporción.

**Recursos:** Presentación de la unidad mediante imágenes proyectadas e impresas. Objetos variados y elementos de la naturaleza para crear composiciones para dibujo del natural. Imágenes impresas. Caballetes y mesas.

**Metodología:**

Trabajo individual.

**UNIDAD DIDÁCTICA 2:**

**ENCAJE DE FIGURA . EL CLAROSCURO, LA LUZ Y EL COLOR.**

- **Justificación:** el dibujo como herramienta de conocimiento e instrumento de expresión y comunicación. Y como apoyo en el estudio analítico de la realidad y reinención que de ella hace la imaginación. Analizar el comportamiento de la luz y el color. Permitirá desarrollar habilidades para interpretar y comprender la realidad y expresar ideas, experiencias y emociones en diversos contextos y situaciones de comunicación.

**Competencia específica 3:**

- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación:

3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica, aplicando la luz y el color.

3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

**Competencia específica 4:**

- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo, el color, la luz y el claroscuro, así como descubrir la representación del espacio como medio de autoexpresión y aceptación personal.

Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

Criterios de evaluación:

4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando

el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.

4.2. Realizar composiciones bi y tridimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio, con la técnica del claroscuro aplicándolo con color, e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

**Competencia específica 6:**

- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.

6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

D. La luz, el claroscuro y el color.

<ul style="list-style-type: none"><li>- La luz y el volumen.</li><li>- Tipos de luz y de iluminación.</li><li>- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma.</li><li>- Monocromía.</li></ul> <p><b>Contenidos complementarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Morfología de la mano humana. Elementos de la naturaleza, objetos variados.</li></ul> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Estudio gráfico de distintas figuras y de objetos y formas de la naturaleza.</li></ul>
<p><b>Recursos:</b> Formas naturales, modelos escayola, objetos variados. Caballetes, tableros y mesas. Disponer de agua y recipientes para mezcla de colores. Modelos del natural y de imagen impresa.</p>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo individual.</li><li>• Metodología activa: aprendizaje basado en proyectos.</li></ul>

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 3:</b></p> <p><b>ESTUDIO CREATIVO A PARTIR DE FORMAS ABSTRACTAS</b></p>
<p><b>Justificación:</b> el dibujo como instrumento de expresión y comunicación y como medio para exteriorizar los pensamientos y emociones. Además como herramienta directa, liberadora en su inmediatez.</p>
<p><b>Competencia específica 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</li></ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. 3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad</p>



mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

**Competencia específica 5:**

- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación:

5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

**Competencia específica 6:**

- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.

6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

**Competencia específica 7:**

- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen.
- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

**Contenidos complementarios:**

- Concepto de abstracción: aproximación a la obra de artistas abstractos.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Composición abstracta creativa combinando las técnicas de acuarela y tinta china.

**Recursos:** Modelos del natural y de imagen impresa. También presentación de la unidad con imágenes proyectadas y/o vídeos.

**Metodología:**

- Trabajo individual.

- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 4:</b> <b>LA SIMETRÍA EN LA COMPOSICIÓN</b>
<p><b>Justificación:</b> descubrir el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollar en el alumnado la facultad de una observación activa, así como desarrollo de la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio.</p>
<p><b>Competencia específica 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p>
<p><b>Competencia específica 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>

**Competencia específica 7:**

- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Criterios de evaluación:**

7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma.</li> <li>- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</li> </ul> <p><b>Contenidos complementarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La simetría en la naturaleza y en el arte. Tipos de simetría: axial y radial.</li> <li>- Morfología de los insectos.</li> </ul> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición simétrica creativa basada en imágenes de insectos.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> Presentación de la unidad con variedad de documentación gráfica, utilizando imágenes proyectadas, libros, y/o vídeos. Modelos del natural.</p>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.</li> </ul>

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 5:</b> <b>EL DIBUJO COMO FORMA DE CONOCIMIENTO</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Justificación:</b> descubrir el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollar en el alumnado la facultad de una observación activa. El dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</li> </ul>
<p><b>Competencia específica 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones</p>

culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

**Competencia específica 5:**

- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación:

5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.

5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

**Competencia específica 8:**

- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.

**D. La luz, el claroscuro y el color.**

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- (Primera parte) Investigación y presentación sobre datos relevantes de la obra de un artista.
- (Segunda parte) Creación de una obra propia tomando como referente principal el artista investigado previamente.

**Recursos:** Presentación de la unidad con recurso de imágenes y/o vídeos.

Documentación gráfica. Recipientes para mezcla de colores, agua, pinceles, materiales de dibujo variados.

**Metodología:**

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en parejas, en pequeño grupo...
- Metodologías activas: aprendizaje por proyectos.

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 6:</b> <b>PRODUCCIONES A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL ARTE</b>
<p><b>Justificación:</b> que el alumno pueda servirse de los avances que se han conseguido a lo largo de la historia del arte y de las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. Y así hacer su propia incursión en el dibujo. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido,</p>
<p><b>Competencia específica 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p>
<p><b>Competencia específica 9:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus</p>



recursos.

9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

#### **Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.

E. Tecnologías y herramientas digitales.

- Dibujo vectorial.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.

#### **Contenidos complementarios:**

- Conocer y comprender las manifestaciones artísticas contemporáneas y la relación entre el concepto y la formalización de las obras.

#### **Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- (Primera parte) Investigación y presentación sobre datos relevantes de la obra de un artista.
- Segunda parte) Creación de una obra propia tomando como referente principal el artista investigado previamente.

**Recursos:** Presentación de la unidad didáctica mediante imágenes, y/o vídeos. mesas, ordenadores, documentación gráfica, pantalla proyección.

**Metodología:**

- Trabajo cooperativo: en grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos
- Aula invertida (flipped classroom).

**UNIDAD DIDÁCTICA 7:**

**GESTO Y EMOCIONES**

**Justificación:** que el alumno/a valore el dibujo por contener la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte. La necesidad creativa también se expresa mediante el trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa, que ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad.

**Competencia específica 4:**

- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

Criterios de evaluación:

4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.

4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

**Competencia específica 5:**

- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación:

5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.

5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

**Competencia específica 8:**

- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

**Saberes básicos:**

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.</li> <li>- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</li> </ul> <p>E. Tecnologías y herramientas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo vectorial.</li> <li>- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.</li> <li>- Programas de pintura y dibujo digital.</li> </ul> <p><b>Contenidos complementarios:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuevos referentes artísticos en base al trazo.</li> </ul> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Serie de ejercicios y pieza/s final/es que permitan representar diferentes emociones y el lenguaje personal probando diferentes métodos de trazado a través de materiales y soportes múltiples.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b> Portafolio de actividades, presentación de la unidad utilizando proyección de imágenes. Mesas, caballetes, documentación gráfica, recipientes para mezcla de colores, agua, pinceles, materiales de dibujo variados.</p>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.</li> <li>• Aula invertida (flipped classroom).</li> </ul>

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 8:</b> <b>PERCEPCIÓN Y COMPOSICIÓN</b></p>
<p><b>Justificación:</b> Desarrollar en el alumnado la facultad de una observación activa y promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás. Desarrollar destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos, así como investigación y puesta en común de artistas, movimientos artísticos y sus obras.</p>
<p><b>Competencia específica 6:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

Criterios de evaluación:

6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.

6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

**Competencia específica 5:**

- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación:

5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.

5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

**Competencia específica 7:**

- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y

expresivo propio.
<p><b>Competencia específica 9:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p> <p>9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p> <p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.</li> </ul> <p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</li> <li>- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.</li> <li>- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.</li> <li>- Niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</li> <li>- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.</li> </ul> <p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos de la percepción visual.</li> </ul>

- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

**E. Tecnologías y herramientas digitales.**

- Dibujo vectorial.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- Programas de pintura y dibujo digital.

**F. Proyectos gráficos colaborativos.**

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

**Contenidos complementarios:**

- Conocer y evaluar las implicaciones de la Bauhaus en el contexto artístico actual.

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Investigación sobre obras y artistas relevantes de la Bauhaus y elaboración de una serie de composiciones gráficas basadas en un briefing, que reflejen los conocimientos sobre la percepción y la Gestalt adquiridos a lo largo de la unidad.

**Recursos:** Porfolio de actividades, presentación de la unidad utilizando proyección de imágenes. Mesas, caballetes, documentación gráfica, recipientes para mezcla de colores, agua, pinceles, materiales de dibujo variados.

**Metodología:**

- Trabajo cooperativo: en grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

**Distribución temporal de estas unidades didácticas:**

**Primera evaluación:**

Unidades 1, 2 y 3

**Segunda evaluación:**

Unidades 4, 5 y 6

**Tercera evaluación:**

Unidades 7 y 8

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características de los grupos de alumnos.

<b>C)</b>	<b>Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:</b>
-----------	---

Los **procedimientos** de evaluación son los métodos que emplearemos para la obtención de información sobre el aprendizaje del alumnado. Serán los siguientes:

- **Análisis del trabajo del alumnado:** El profesor hará un registro continuo de datos en su cuaderno de profesor sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos.
- **Observación directa del alumnado en el aula y de su interacción con el profesor.**

Las **actividades de evaluación** servirán para valorar el aprendizaje del alumno/a, y su adquisición de conocimiento y habilidades serán variadas, diseñadas en función de las competencias específicas que deba adquirir el alumnado:

- **Portfolio:** ejercicios prácticos (para realizar en el aula y en casa, apuntes, bocetos estudios preliminares, trabajos en grupo...).
- **Proyectos:** actividades de mayor complejidad que abarcan los saberes más significativos de las unidades didácticas y que constan de distintos tipos de tareas (producciones gráficas finales, bocetos, trabajos de investigación, exposiciones orales...)



Para valorar las actividades de evaluación y por tanto, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación**:

- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de una actividad o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.
- **Listas de control o cotejo:** para registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados; evaluar procesos de aprendizaje; identificar logros y áreas de mejora; evaluar productos terminados...
- **Diario de clase del profesor:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

#### Criterios de calificación:

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se emplearán una o varias actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.
- La **calificación de cada evaluación (\*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.
- Se especifican a continuación los criterios y actividades de evaluación, **por evaluaciones**:

#### Primera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
<b>CE 3</b>	3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. <b>(15 %)</b>	Portfolio	Diario
		Proyecto UD 2	Rúbrica
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia,	Proyecto UD 3	Rúbrica
		Portfolio	Diario
		Proyecto UD 2	Rúbrica
		Proyecto UD 3	Rúbrica

	espontánea y creativa. <b>(15 %)</b>		
<b>CE 4</b>	4.1. Aportar una huella y un gesto propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. <b>(5 %)</b>	Proyecto UD 2	Rúbrica
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. <b>(5 %)</b>	Proyecto UD 2	Rúbrica
<b>CE 5</b>	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. <b>(5 %)</b>	Proyecto UD 3	Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. <b>(10 %)</b>	Proyecto UD 2  Proyecto UD 3	Lista de control  Lista de control
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(10 %)</b>	Proyecto UD 2  Proyecto UD 3	Rúbrica  Rúbrica

<b>CE 7</b>	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. <b>(5 %)</b>	Proyecto UD 3	Rúbrica
<b>CE 8</b>	8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. <b>(15 %)</b>	Portfolio	Diario
	8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. <b>(15 %)</b>	Portfolio	Diario

**Segunda evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	
<b>CE 1</b>	1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 5	Diario  Rúbrica
	1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 5	Diario Rúbrica

	1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 5	Diario  Rúbrica
<b>CE 2</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 6	Diario  Rúbrica
	2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. <b>(5 %)</b>		
<b>CE 3</b>	3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 4	Diario  Rúbrica
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 4	Diario  Rúbrica

Departamento de Artes Plásticas / IES M.G.A. – DIBUJO ARTÍSTICO I  
 Información para alumnos/as

<b>CE 5</b>	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. <b>(10 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 5	Diario  Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 4	Diario  Rúbrica
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(10 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 4	Diario  Rúbrica
<b>CE 7</b>	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. <b>(15 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 4	Diario  Rúbrica
<b>CE 8</b>	8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 5	Diario  Rúbrica
	8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de	Portfolio	Diario

	problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. <b>(5 %)</b>	Proyectos UD 5	Rúbrica
<b>CE 9</b>	9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 6	Diario  Rúbrica
	9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 6	Diario  Rúbrica
	9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	Portfolio  Proyectos UD 6	Diario  Rúbrica
	9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyectos UD 6	Diario  Rúbrica

**Tercera evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	
<b>CE 4</b>	4.1. Aportar una huella y un gesto propio a la	Portfolio	Diario

	realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. <b>(10 %)</b>	Proyecto UD 7	Rúbrica
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. <b>(10 %)</b>	Portfolio  Proyecto UD 7	Diario  Rúbrica
<b>CE 5</b>	5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 7 Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. <b>(10 %)</b>	Portfolio  Proyecto UD 7 Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
<b>CE 6</b>	6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(5 %)</b>	Portfolio  Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
<b>CE 7</b>	7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando	Portfolio Proyecto	Diario Rúbrica

	diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. <b>(5 %)</b>	UD 8	
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
	7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
<b>CE 8</b>	8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. <b>(10 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 7	Diario Rúbrica
	8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. <b>(10 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 7	Diario Rúbrica
<b>CE 9</b>	9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
	9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica



	9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica
	9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. <b>(5 %)</b>	Portfolio Proyecto UD 8	Diario Rúbrica

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final Ordinaria** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<b>CE 1 (5%)</b>	1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. <b>(1,6%)</b>
	1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. <b>(1,7%)</b>
	1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. <b>(1,7%)</b>
<b>CE 2 (3%)</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. <b>(1,5%)</b>

	2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. <b>(1,5%)</b>
<b>CE 3 (13%)</b>	3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. <b>(6,5%)</b>
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. <b>(6,5%)</b>
<b>CE 4 (10%)</b>	4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. <b>(5%)</b>
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. <b>(5%)</b>
<b>CE 5 (10%)</b>	5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. <b>(1,6%)</b>
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. <b>(8,4%)</b>
<b>CE 6 (15%)</b>	6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. <b>(6,7%)</b>
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(8,3 %)</b>
<b>CE 7 (12 %)</b>	7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad,

	identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. <b>(1,8 %)</b>
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. <b>(8,4 %)</b>
	7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(1,8 %)</b>
<b>CE 8 (20%)</b>	8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. <b>(10 %)</b>
	8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. <b>(10 %)</b>
<b>CE 9 (12%)</b>	9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(3,4%)</b>
	9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. <b>(3,4%)</b>
	9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. <b>(3,4 %)</b>
	9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. <b>(1,8%)</b>

- Aquellos alumnos/as que, en la ponderación global de estas competencias, no logren en total una calificación positiva (media superior al 50 %), tendrán que

presentarse a la **Prueba Extraordinaria** en la fecha del mes de junio que determine la dirección del centro.

Esta Prueba Extraordinaria será diseñada de forma individual para cada alumno/a, según las competencias específicas que no hubiera adquirido durante el curso.

- Para la obtención de la **calificación de la Evaluación Final Extraordinaria** se tendrán en cuenta las calificaciones de las competencias específicas adquiridas por el alumno/a durante el curso, así como las que obtenga del resultado de la Prueba Extraordinaria, empleándose la misma ponderación que se especifica en la tabla anterior.

\* De acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para 1º de Bachillerato los resultados de evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).