



MANUEL  
GUTIÉRREZ  
ARAGÓN

## **Departamento de Artes Plásticas**

**Curso 2023/24**

# **Dibujo Artístico**

**2º de Bachillerato de Artes**

## ÍNDICE:

<b>I</b>	<b>Contextualización: (Profesorado, grupos y referencias normativas)</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Desarrollo de la Programación Didáctica:</b>	<b>3</b>
<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	3
<b>B)</b>	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	12
<b>C)</b>	Métodos pedagógicos y didácticos	30
<b>D)</b>	Materiales y recursos didácticos	32
<b>E)</b>	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	32
<b>F)</b>	Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado	44
<b>G)</b>	Medidas de atención a la diversidad	45
<b>H)</b>	Actividades complementarias y extraescolares	46
<b>I)</b>	Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores	46
<b>J)</b>	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente	46
<b>K)</b>	Indicadores de logro	48
<b>L)</b>	Objetivos coeducativos y elementos transversales	51

## I. Contextualización

- **Profesores:**

Juan Galindo Parodi y Laura Tejedor Bonhome

- **Grupos de alumnos/as:**

La materia “**Dibujo II**” se imparte a **tres grupos** de 19 y un grupo que se desdobra en 15 y 16 alumnos procedentes de los grupos A y B de 2º de Bachillerato de Artes del IES Manuel Gutiérrez Aragón de Viérnoles (Torrelavega). Hay tres alumnos repetidores, una alumna con dislexia y dos alumnas que cursas cambio de modalidad de bachillerato.

- La **Programación Didáctica** se ha elaborado a partir de la **Normativa de Aplicación General y Específica** (apartado B.2 Bachillerato) incluida en el **ANEXO I** de las **Instrucciones de inicio de curso 2023-2024**, estando en vigor para este nivel los siguientes decretos:

- Real decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del **Bachillerato**.

- 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.

## **II. Desarrollo de la Programación Didáctica**

### **A) 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:**

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 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 reinención 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. 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, materiales 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, «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 y 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 estudio 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.

**La materia “Dibujo Artístico” contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato 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 y su contribución a los descriptores del Perfil de salida:**

1. **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.**

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio. El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos y alumnas la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les

permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

**2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.**

El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto.

También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o la de la aportación de las culturas no occidentales.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1.

**3. 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.**

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte. Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

**4. 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.**

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico. Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación. Esta competencia

específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

**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.**

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

**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.**

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada

uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

**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.**

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos. El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**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.**

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus

finen en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los deshechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables. Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**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.**

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado. Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**9. 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.**

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir. Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## **B) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:**

**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 siete unidades didácticas que se exponen a continuación:**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: TRAZO Y TEXTURA	
<b>Competencia específica 1:</b>	
<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</li> </ul>	

<p>diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</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, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que</p>

<p>exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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</li> </ul>

<p>definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p>

8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

**Competencia específica 9:**

- 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.

Conexión con descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

**Saberes básicos:**

La línea

El dibujo y los distintos tipos de trazo

Texturas visuales y gráficas

Composición de los elementos visuales en el dibujo.

Cuaderno de artista semanal

**Situación de aprendizaje / Proyecto:**

- Animación en realidad aumentada: a partir de distintas obras de arte urbano de Santander, los alumnos por grupos realizarán intervenciones en animación digital.

**Recursos:**

- Presentaciones.
- Recursos audiovisuales.
- Láminas de técnicas.
- Material del alumno.

**Metodología:**

- Explicaciones teóricas y prácticas.
- Trabajo individual.
- Investigación y bocetos.
- Exposición de los trabajos realizados

**UNIDAD DIDÁCTICA 2:**

**ENCAJE**

**Competencia específica 1:**

- 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

- 1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.
- 1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- 1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

**Competencia específica 2:**

- 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

- 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e

<p>identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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. Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</li> </ul>
<p>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado</p>

<p>a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</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 producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p>

<p>La retentiva y la memoria visual</p> <p>La línea, el dibujo y la tridimensionalidad</p> <p>Nociones de encaje: líneas de referencia, ángulos, espacios negativos, puntos de ancla y formas geométricas.</p> <p>Escala y representación de la tridimensionalidad</p> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bestiario: proyecto de dibujo aplicado al diseño de la creación de un personaje fantástico inspirado en los bestiarios medievales. El proyecto tendrá siempre las siguientes fases: investigación, moodboard o fuentes de referencia, bocetos, resultado final y exposición ante la clase.</li></ul>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Presentaciones.</li><li>- Recursos audiovisuales.</li><li>- Láminas de técnicas.</li><li>- Material del alumno.</li></ul>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicaciones teóricas y prácticas.</li><li>• Trabajo individual.</li><li>• Investigación y bocetos.</li><li>• Exposición de los trabajos realizados</li></ul>

### UNIDAD DIDÁCTICA 3:

#### CLAROSCURO

##### Competencia específica 1:

- 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

##### Criterios de evaluación:

- 1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.
- 1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de

su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

**Competencia específica 2:**

- 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.

2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

**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.

3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.

3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.

**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.

<p>Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la</p>

<p>realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</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</li> </ul>

<p>de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p> <p>Conexión con descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>La luz y la sombra</p> <p>El sombreado y la mancha</p> <p>Escalas y claves tonales</p> <p>Cualidades y relaciones del color</p> <p>Sombra propia y sombra arrojada</p> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visita al museo de reproducciones de escultura de Bilbao donde durante una mañana los alumnos tendrán que encajar y sombrear varias de la figuras del museo.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones.</li> <li>- Recursos audiovisuales.</li> <li>- Láminas de técnicas.</li> <li>- Material del alumno.</li> </ul>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicaciones teóricas y prácticas.</li> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Investigación y bocetos.</li> <li>• Exposición de los trabajos realizados</li> </ul>

**UNIDAD DIDÁCTICA 4:**

RETRATO
<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 la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</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, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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. Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</li> </ul>
<p>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas,</p>

<p>explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas,</p>

integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</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 producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>El retrato: morfología y oseología del rostro.</p> <p>Músculos más importantes.</p> <p>Proporciones del rostro y de la cabeza.</p> <p>Expresiones faciales</p> <p>El retrato como recurso expresivo</p> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Babel: Diseño de un retrato para un personaje de ficción femenino. El proyecto tendrá siempre las siguientes fases: investigación, moodboard o fuentes de referencia, bocetos, resultado final y exposición ante la clase.</li> </ul>
<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones.</li> <li>- Recursos audiovisuales.</li> <li>- Láminas de técnicas.</li> <li>- Material del alumno.</li> </ul>
<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicaciones teóricas y prácticas.</li> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Investigación y bocetos.</li> <li>• Exposición de los trabajos realizados</li> </ul>

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 5:</b> <b>ANATOMÍA ARTÍSTICA</b>
<b>Competencia específica 1:</b> <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>
<u>Criterios de evaluación:</u> <p>1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</p>
<b>Competencia específica 2:</b> <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</li> </ul>

<p>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.</p> <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, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas</p>

<p>bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto</li> </ul>

<p>ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</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 producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p>

<p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción.</p> <p>Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.</p> <p>Nociones básicas de anatomía artística y estudio de su movimiento</p> <p>Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.</p> <p>El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.</p> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anatomía artística: a partir de una pintura clásica, se extraerán las formas anatómicas de las figuras humanas a partir de un papel vegetal.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones.</li> <li>- Recursos audiovisuales.</li> <li>- Láminas de técnicas.</li> <li>- Material del alumno.</li> </ul>
<p><b>Metodología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicaciones teóricas y prácticas.</li> <li>• Trabajo individual.</li> <li>• Investigación y bocetos.</li> <li>• Exposición de los trabajos realizados</li> </ul>

## UNIDAD DIDÁCTICA 6:

### PERSPECTIVA

#### Competencia específica 1:

- 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</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, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que</p>

<p>exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>
<p><b>Competencia específica 4:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>
<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>
<p><b>Competencia específica 5:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.</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</li> </ul>

<p>definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
<p><b>Competencia específica 7:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul> <p>Conexión con descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p>

8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.
<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 producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p>
<p><b>Saberes básicos:</b></p> <p>La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.</p> <p>La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.</p> <p>Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</p> <p>Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>Perspectiva atmosférica.</p> <p><b>Situación de aprendizaje / Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciudades invisibles: a partir de un relato de Eduardo Galeano, se realizará un dibujo en perspectiva de un espacio o una ciudad inventada siguiendo las reglas de perspectiva aprendidas en clase. El proyecto tendrá siempre las siguientes fases: investigación, moodboard o fuentes de referencia, bocetos, resultado final y exposición ante la clase.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones.</li> <li>- Recursos audiovisuales.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>- Láminas de técnicas.</li><li>- Material del alumno.</li></ul>
<b>Metodología:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicaciones teóricas y prácticas.</li><li>• Trabajo individual.</li><li>• Investigación y bocetos.</li><li>• Exposición de los trabajos realizados</li></ul>

**Distribución temporal de estas unidades didácticas y número de sesiones de cada unidad:**

Presentación de la asignatura – 1 sesión

**Primera evaluación:**

Unidad 1 – 20 sesiones

Unidad 2 – 18 sesiones

**Segunda evaluación:**

Unidad 3 – 20 sesiones

Unidad 4 – 16 sesiones

**Tercera evaluación:**

Unidad 5 – 18 sesiones

Unidad 6 – 16 sesiones

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

**C) Métodos pedagógicos y didácticos:**

Desde el punto de vista metodológico hay que tener presente que toda formación estética debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, que fomenten la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente. Pero además el Dibujo Artístico debe enfocarse desde la interdisciplinaridad, ya que esta materia tiene un claro reflejo en otras materias de la modalidad de Artes, como son el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño, Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas, Fundamentos Artísticos, Cultura Audiovisual, Volumen, Diseño y Proyectos Artísticos. El dibujo aporta un valor global al conjunto de enseñanzas que recibe el alumno, facilitando el aprendizaje significativo y un pensamiento divergente.

Dibujo Artístico II el alumnado trabaja la materia profundizando en el análisis de la realidad y también en aspectos más subjetivos, expresivos y comunicativos, desarrollando su potencial creador, orientado hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses y especialmente hacia las posibilidades que ofrece al dibujo las TIC. Al trabajar la materia de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros, pero también se aproxima al hecho artístico, al sensibilizarse con el entorno cultural próximo y lejano, facilitando la valoración de las manifestaciones culturales y su disfrute estético, y además le sirve como elemento motivador para su propio desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural. Para lo cual debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho el Dibujo a las Artes Plásticas y el Diseño en general a través de la Historia, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y la valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata.

Finalmente, destacar que la asignatura de Dibujo Artístico debe proporcionar, además, un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines; enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

Por todo esto, a lo largo de todas las unidades se desarrollarán las metodologías indicadas en las tablas anteriores:

- Explicaciones teóricas y prácticas.
- Trabajo individual.
- Investigación y bocetos.
- Exposición de los trabajos realizados

#### **D) Materiales y recursos didácticos:**

- No se empleará libro de texto. Teams servirá como plataforma para que todos los alumnos tengan acceso a las presentaciones, apuntes, actividades y contenidos que se trabajen en clase. El alumno podrá utilizarlos como forma de repaso y estudio de los temas tratados.

- El correo electrónico de educantabria se utilizará para la comunicación con el alumno y el envío de algunas actividades.

- La plataforma Pinterest servirá como diario de clase para las propuestas del cuaderno de artista. Los alumnos tendrán acceso a ver los tableros de inspiración con la propuesta de cada semana.
- Los alumnos tendrán que disponer de material de dibujo: carpeta A3, láminas, lápices de distintas durezas, carboncillos y cuaderno de artista (cuaderno blanco A5).
- También se emplearán puntualmente otros materiales de dibujo para los que se avisará con el tiempo suficiente para que puedan conseguirlos: papel vegetal, bolígrafo milimetrado, papel ingress, etc.
- Las clases se impartirán en el aula de dibujo y en el aula de fotografía. Las dos aulas cuentan con proyector, ordenador y mesas pero la de fotografía no dispone del material suficiente para dibujo (caballetes, esculturas etc.)

#### **E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:**

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 y sus compañeros.**

**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...). Estos ejercicios prácticos serán imágenes gráficas realizadas por los alumnos/as, en las que se evaluarán los siguientes aspectos:
  - Aspectos perceptivos. Niveles conceptuales. Análisis estructurales lineales. Análisis esquemáticos de planos. Análisis formales lineales. Análisis de valores cromáticos. Análisis rítmicos. Formas lineales esquemáticas. Definiciones acromáticas formales. Interpretaciones cromáticas formales. Interpretaciones.
  - Aspectos icónicos: niveles conceptuales de expresión. Esquemas, apuntes bocetos, estudios.

- Adecuación forma-contenido. Interpretación del tema (intención descriptiva, intención emotiva).
  - Aspectos procesuales. Imágenes secuenciadas. Imágenes unitarias (cambio de escala).
  - Aspectos de investigación. Relaciones (de semejanza, de familias formales, de unidades de contraste). Variables espaciales (punto de vista, orientación objetual). Comportamiento cromático (estudio de variables, estudio de situaciones).
  - Resolución técnica. Destreza en el uso de instrumentos y materiales. Calidad expresiva (gestualidad, plasticidad).
  - Creatividad. Alternativas conceptuales (modos de ver). Alternativas formales (modos de hacer: experimentación).
- **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...
- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** para promover la coevaluación y la autoevaluación entre el alumnado.
- **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	Instrumento
<b>CE 1</b>	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 2</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica

	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. <b>(5%)</b>		Rúbrica
<b>CE 3</b>	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. <b>(7,5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. <b>(7,5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 4</b>	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración

	4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 5</b>	5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. <b>(4%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. <b>(6%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
<b>CE 6</b>	6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 7</b>	7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad,	Cuaderno de artista	Lista de control

	con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. <b>(5%)</b>		
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. <b>(3%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(2%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
<b>CE 8</b>	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración

<b>CE 9</b>	9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica

**Segunda evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumento
<b>CE 1</b>	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones	Proyecto	Rúbrica

	de distintos ámbitos disciplinares. <b>(4%)</b>		
	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 2</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. <b>(5%)</b>		Rúbrica
<b>CE 3</b>	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. <b>(7,5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades	Trabajo de clase	Escala de valoración

	expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. <b>(7,5%)</b>		
<b>CE 4</b>	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 5</b>	5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. <b>(4%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como	Cuaderno de artista	Lista de control

	punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. <b>(6%)</b>		
<b>CE 6</b>	6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 7</b>	7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. <b>(5%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la	Cuaderno de artista	Lista de control

	realidad y en la representación del mundo interior. <b>(3%)</b>		
	7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(2%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
<b>CE 8</b>	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 9</b>	9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado	Proyecto	Rúbrica

	final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(4%)</b>		
--	--	--	--

**Tercera evaluación:**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumento
<b>CE 1</b>	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. <b>(4%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 2</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica

	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. <b>(5%)</b>		Rúbrica
<b>CE 3</b>	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. <b>(7,5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. <b>(7,5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 4</b>	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración

	4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
<b>CE 5</b>	5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. <b>(4%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. <b>(6%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
<b>CE 6</b>	6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(5%)</b>	Proyecto	Rúbrica
<b>CE 7</b>	7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad,	Cuaderno de artista	Lista de control

	con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. <b>(5%)</b>		
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. <b>(3%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
	7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(2%)</b>	Cuaderno de artista	Lista de control
<b>CE 8</b>	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración
	8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. <b>(5%)</b>	Trabajo de clase	Escala de valoración

<b>CE 9</b>	9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(3%)</b>	Proyecto	Rúbrica
	9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(4%)</b>	Proyecto	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 (10%)</b>	1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión <b>(4%)</b>

	1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. <b>(4%)</b>
	1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. <b>(4%)</b>
<b>CE 2 (10%)</b>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. <b>(5%)</b>
	2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. <b>(5%)</b>
<b>CE 3 (15%)</b>	3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. <b>(7,5%)</b>
	3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. <b>(7,5%)</b>
<b>CE 4 (15%)</b>	4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. <b>(5%)</b>
	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. <b>(5%)</b>

	<p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. <b>(5%)</b></p>
<p><b>CE 5 (10%)</b></p>	<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. <b>(4%)</b></p>
	<p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. <b>(6%)</b></p>
<p><b>CE 6 (10%)</b></p>	<p>6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. <b>(5%)</b></p>
	<p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. <b>(5%)</b></p>
<p><b>CE 7 (10%)</b></p>	<p>7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. <b>(5%)</b></p>
	<p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la</p>

	realidad y en la representación del mundo interior. <b>(3%)</b>
	7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. <b>(2%)</b>
<b>CE 8 (10%)</b>	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. <b>(5%)</b>
	8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. <b>(5%)</b>
<b>CE 9 (10%)</b>	9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. <b>(3%)</b>
	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(3%)</b>
	9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. <b>(4%)</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 2º 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).

**F) Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado:**

A aquellos alumnos cuyo progreso no se adecuado durante el curso se les brindará la oportunidad de repetir o entregar de nuevo aquellas actividades o proyectos que se consideren necesarios para adquirir las competencias específicas. Asimismo, se diseñarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos que por sus circunstancias lo necesitaran.

**G) Medidas de atención a la diversidad:**

Las medidas de atención a la diversidad tratan de flexibilizar el currículo y adaptarlo a algunas necesidades educativas específicas. Dado que el grupo no presenta alumnos cuyas peculiaridades requieran necesidades educativas especiales, las medidas de atención a la diversidad se centran en los materiales de refuerzo y de ampliación, que nos permiten actuar en función de las necesidades específicas de cada alumno o grupo de alumnos, tanto si el progreso del alumno no responde a los objetivos programados, como si algún alumno avanza más rápidamente o presenta mayor interés en el desarrollo de los contenidos.

El profesor contemplará una serie de medidas que permitan individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Distinguir entre saberes básicos y contenidos complementarios o de ampliación.
- Proponer actividades diferenciadas para adquirir las competencias específicas.
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.

Para el alumno/a que presentase problemáticas que le impidieran seguir el ritmo normal de las clases se realizará un estudio en profundidad de esa circunstancia concreta y se determinaría una adaptación de materiales y metodologías, siempre con el asesoramiento del Departamento de Orientación.

Otro recurso será la utilización de técnicas de trabajo cooperativo en los proyectos grupales. El aprendizaje es en esencia una construcción social del conocimiento, por estas técnicas resultan idóneas. Pero, además, favorecen la mutua aceptación del alumnado, la integración e inclusión social y la autonomía, por lo que tienen una función añadida de atención a la diversidad. En estas técnicas de trabajo se puede dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje de cada persona, por lo que deberán ser abiertas y con alto grado de flexibilidad.

#### **H) Actividades complementarias y extraescolares:**

Se ha diseñado por parte del Departamento de Artes Plásticas un programa de actividades extraescolares y complementarias que intenta ser un apoyo y en ocasiones refuerzo de los contenidos del aula, ajustadas a la normativa del reglamento del centro. Se ha programado una visita al Museo de Reproducciones de Escultura de Bilbao para realizar dibujos al natural durante la mañana.

También se organizará una intervención para la feria de arte de la galería “Aca de Santander, donde nos ceden un espacio para el alumnado de Dibujo del Bachillerato de Artes.

Se fomentará la participación del alumnado en el “Concurso de diseño de portada para el petirrojo” que organiza la Biblioteca del IES, contribuyendo así al Plan Lector.

Así mismo, se promoverá la participación en otros certámenes de diseño que surjan durante el curso.

#### **I) Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores:**

Esta asignatura solo se cursa en el segundo curso de Bachillerato por lo que ningún alumno/a de otros cursos tiene la materia pendiente.

**J) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:**

Evaluar la programación didáctica supone evaluar la práctica docente y por ello es una estrategia muy importante para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente tendrá los siguientes criterios:

- Analizar la adecuación o no del número de sesiones dedicadas a cada unidad en función del grado de consecución de los objetivos. Con este criterio se pretende corregir el reparto de las sesiones del curso en las diferentes unidades didácticas de programaciones futuras.
- Valorar la calidad y cantidad de actividades propuestas. Con este criterio se quiere valorar si las actividades programadas son suficientes o no para la consecución de los objetivos didácticos.
- Observar durante el curso las unidades didácticas y/o bloques de saberes que presenten más complicaciones para el alumnado. Con este criterio se pretende diferenciar los saberes donde sea más necesario variar y mejorar en el futuro tanto la metodología como los materiales didácticos empleados.
- Estimar si el ordenamiento del aula favorece el desarrollo de cada unidad didáctica y la convivencia entre profesor y alumnos y entre los alumnos. Con este criterio se pretende diferenciar los tipos de ordenamientos que mejor funcionen según las situaciones de aprendizaje que se propongan.
- Comparar los resultados de las evaluaciones con los de grupos similares y cursos escolares anteriores. Con este criterio se pretende valorar los resultados del grupo, para analizar después las causas del éxito o fracaso en los mismos.
- Apreciar si las actividades propuestas responden a las expectativas e intereses de los alumnos. Con este criterio se pretende observar la satisfacción de los alumnos sobre el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

Estos criterios permitirán comprobar si se cumplen los siguientes aspectos:

- La programación está ajustada a la legalidad vigente.
- La programación es realista y se puede cumplir (en caso contrario habrá que modificarla).
- La programación es flexible y se puede adaptar a las circunstancias del aula.
- Se consiguen los objetivos planteados; los resultados académicos de los alumnos están siendo satisfactorios.
- Se atiende a la diversidad adecuadamente.

Procedimientos para evaluar la Programación didáctica:

Al final del curso se pasará una **encuesta** a los alumnos para que valoren:

- Los materiales didácticos empleados.
- Las explicaciones del profesor.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que les hayan resultado más fáciles.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos donde hayan encontrado mayores dificultades.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que consideren más interesantes.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que encuentren menos útiles.
- La objetividad de las calificaciones.
- Su satisfacción con el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

#### K) Indicadores de logro:

- a) Para evaluar la práctica docente se emplearán los **indicadores de logro** que se presentan en la **tabla**:

	INDICADORES DE LOGRO:	SÍ	NO	A/V
	<b>Indicadores referidos a los resultados de la evaluación:</b>			
	<u><b>Resultados de la evaluación:</b></u>			
<b>1</b>	Analizo los resultados en cada evaluación contrastándolos con los de otras evaluaciones y/o cursos académicos.			
<b>2</b>	Comparo los resultados con los de otras áreas.			
<b>3</b>	Observo en qué momentos de la Programación se obtienen peores resultados e interpreto las posibles causas.			
	<b>Indicadores referidos a la adecuación de los materiales y recursos didácticos y a la distribución de espacios y tiempos:</b>			

	<b><u>Motivación de los alumnos:</u></b>			
4	Presento y propongo cada unidad didáctica y/o situación de aprendizaje, explicando su finalidad.			
5	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
6	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad y aplicación en la vida real.			
7	Doy información de los progresos, así como de las dificultades encontradas.			
	<b><u>Presentación de los contenidos:</u></b>			
8	Relaciono los saberes básicos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.			
9	Propongo a mis alumnos actividades y proyectos variados (de recuperación, ampliación, autoevaluación...)			
	<b><u>Recursos y organización del aula:</u></b>			
10	Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición, actividades, corrección) de acuerdo con los métodos didácticos y pedagógicos.			
11	Adopto distintos agrupamientos en función del momento y de la tarea a realizar y/o situación de aprendizaje.			
	<b><u>Materiales didácticos:</u></b>			
12	Compruebo la adecuación de los materiales didácticos que elaboro con respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.			
13	Rediseño materiales en función de las necesidades del alumnado.			
14	Mantengo en orden y buen estado los materiales del aula específica.			
	<b>Indicadores referidos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y su contribución a la mejora del clima del aula y del centro:</b>			
	<b><u>Clima del aula:</u></b>			
15	Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido, mediante preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.			
16	Controlo asiduamente, de diferentes modos, el trabajo de los alumnos.			

17	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sugerencias y aportaciones tanto para la organización de las clases como para las situaciones de aprendizaje.			
	<b><u>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:</u></b>			
18	Reviso y corrijo frecuentemente los saberes básicos, actividades de clase y de casa, adecuación de los tiempos, agrupamientos, etc.			
19	Proporciono al alumno información sobre la ejecución de las tareas y cómo mejorar.			
20	Propongo nuevas actividades a los alumnos que no adquieran alguno de los objetivos.			
21	Diversifico los instrumentos y procesos de evaluación en función de las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.			
	<b><u>Análisis de la práctica docente:</u></b>			
22	Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, teniendo en cuenta las propuestas hechas en la memoria del curso anterior.			
23	Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzo de un tema, de nuevos bloques de saberes básicos...			
24	Evalúo los aprendizajes del alumno de acuerdo con la Programación.			
25	Aplico los Criterios de calificación de acuerdo con la Programación.			
	<b>Indicadores referidos a la eficacia de las medidas de atención a la diversidad:</b>			
	<b><u>Diversidad:</u></b>			
26	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de cada alumno y su ritmo de aprendizaje para adaptar a ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
27	Me coordino con otros Departamentos para modificar y/o adaptar contenidos, actividades metodología, recursos, etc. a los diferentes ritmos de aprendizaje.			
28	Llevo a cabo las medidas de atención a la diversidad que se proponen desde el Departamento de Orientación.			

29	Elaboro adaptaciones significativas y/o no significativas para todos los alumnos que las necesitan.			
30	Me reúno con frecuencia con los profesores especialistas del Departamento de Orientación para recibir indicaciones sobre las adaptaciones curriculares.			

El profesor que se encarga de la materia en este curso tendrán en cuenta estas apreciaciones y todas las que puedan recabar de las conversaciones que efectúen con los miembros de la comunidad educativa: alumnos, padres, equipo directivo, servicio de inspección..., para efectuar cambios pertinentes y mejoras en las programaciones didácticas de próximos cursos escolares.

Todas las conclusiones de la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente se especificarán en la **memoria final** del departamento.

#### **L) Objetivos coeducativos y elementos transversales:**

Asimismo, de acuerdo con la Ley 2/2019, de 7 de marzo, la materia contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.
- c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.
- d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

Además, se trabajarán **elementos transversales**, como son: la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

- Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- Se propondrán actividades orientadas al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
- Por último, se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.