

- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
- Principales *softwares* de edición no lineal.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

## Dibujo Artístico

El dibujo es un medio de expresión desde el principio de los tiempos, anterior a otros como puede ser la escritura. Se considera al dibujo como un lenguaje gráfico universal utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y, en un sentido más amplio costumbres y cultura. Dibujamos para expresar sentimientos, comunicar ideas, unas veces de modo intuitivo y emocional y otras de forma racional, desde la infancia dibujamos por puro placer, casi sin darnos cuenta.

El dibujo es un lenguaje universal, porque sin mediar palabras, podemos transmitir ideas de modo gráfico. Es un proceso que ayuda a definir formas dentro de la proyección de ideas visuales. Es parte fundamental de la producción artística pues es la forma plástica más inmediata y cercana al pensamiento y se establece como vehículo importante para el conocimiento y análisis de la realidad.

El desarrollo de un lenguaje mediante formas, signos y efectos visuales, en diversas concepciones gráficas, constituye la base del dibujo como mecanismo de trabajo y su uso ayuda a comprender los conceptos espaciales, así como la capacidad crítica de pensar y visualizar en tres dimensiones.

En el dibujo coexisten dos finalidades o usos dentro de su función comunicativa: la analítica y la subjetiva. Cuando el interés es analítico, el dibujo es fruto del escrutinio de una realidad que se observa y aprehende por nuestros sentidos, reparando en sus cualidades, forma, estructura, así como en sus usos y funciones. Es un ejercicio intelectual descriptivo destinado a comprender y explicar nuestro entorno u objetos que nos rodean. Sin embargo, cuando la finalidad es subjetiva, transmite o evoca sentimientos y emociones, añadiendo el sesgo personal de quien lo hace y sus circunstancias, buscando una finalidad expresiva. Ambas finalidades no son excluyentes y podrían coexistir en una misma obra en mayor o menor protagonismo.

Las materias de Dibujo Artístico I y II aportan conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre las bases teóricas y prácticas que facilitan los saberes básicos y las destrezas necesarias para el desarrollo de la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente.

Esta materia es de una importancia relevante ya que incide de forma directa en las restantes materias de la modalidad tanto en el primer curso como en el segundo. El dibujo forma parte del proceso creativo en casi todas las modalidades artísticas, aparte de la importancia que tiene por sí mismo, como forma de arte propiamente dicha.

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Los bloques comunes a ambos cursos son: «Concepto e historia del dibujo», «La expresión gráfica y sus recursos elementales», «La luz, el claroscuro y el color» y «Proyectos gráficos colaborativos». El primer curso se completa con los bloques «Tecnologías y herramientas digitales» y «Percepción y ordenación del espacio», mientras que el segundo curso se completa con los bloques «La figura humana» y «Dibujo y espacio».

El bloque «Concepto e historia del dibujo» 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.

El bloque «La expresión gráfica y sus recursos elementales» contiene lo saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje.

En el bloque «La luz, el claroscuro y el color» se incluyen los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color.

«Proyectos gráficos colaborativos» es un bloque que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos.

Además, en el primer curso se incluyen los bloques «Percepción y ordenación del espacio» que recoge aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio y «Tecnologías y herramientas digitales» que incluye saberes relacionados con las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición.

En segundo curso se han incluido los bloques «Dibujo y espacio» que contiene saberes relativos a la perspectiva, al encuadre o a la relación de la naturaleza con la geometría y «La figura humana» que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

Transversalmente a todos los saberes se trabajarán temas como la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Asimismo, se fomentará la prevención de la violencia de género y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Desde la materia se pretende fomentar el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad del alumnado, incorporando intenciones expresivas de carácter subjetivo al dibujo y proporcionándole recursos procedimentales, contribuyendo no solo a una formación específica, sino a la mejora general de la persona, capacitándola para formar criterios de valoración propios dentro del ámbito de la plástica en general, necesarios durante la formación escolar y a lo largo de la vida.

## Metodología

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando materiales tradicionales y alternativos, al igual que medios y herramientas tecnológicas. En el desarrollo de estos escenarios, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples facetas.

Las situaciones de aprendizaje contribuirán además de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares, a la formación de un pensamiento ágil y productivo, racional, reflexivo e imaginativo que facilita una percepción crítica y una expresión más personal.

Esta materia prepara al alumnado para la comprensión y análisis del entorno social, cultural, natural y artístico a través del desarrollo de una metodología variada, activa y participativa, fomentando el aprendizaje competencial, desde una planificación adaptada a contextos específicos y favoreciendo didácticas que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa y activa.

La enseñanza individualizada permite conocer el desarrollo personal del alumnado, al tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, adaptando los objetivos y saberes básicos de la materia para favorecer el desarrollo competencial.

La enseñanza del Dibujo Artístico irá acompañada de un método creativo, que fomente el interés del alumnado y que sepa relacionar los aspectos teóricos de las diferentes materias con sus

aplicaciones prácticas. Para desarrollar la creatividad debemos tener en cuenta los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, siendo los tres primeros, base del funcionamiento del pensamiento divergente.

La materia de Dibujo Artístico contribuye a la adquisición y desarrollo de las competencias clave del currículo, establecidas en el presente Decreto, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los saberes básicos de la materia con el fin de lograr la realización satisfactoria de los retos propuestos.

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), se logra promoviendo la utilización del lenguaje verbal, tanto en su expresión oral como escrita, estableciendo la base para el pensamiento propio y el desarrollo de una actitud crítica.

En la Competencia Plurilingüe (CP) será imprescindible la correcta utilización de terminología específica de la materia para defender ideas, argumentar soluciones, presentar obras o discutir sus posibilidades, ya sea de forma individual o colaborativa.

La Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) se consigue al aplicar conceptos matemáticos para el análisis de la forma, estudio de la geometría como base del dibujo, el conocimiento de las unidades de medida, la interrelación de las partes con el todo, los distintos cánones de proporción basados en ecuaciones matemáticas, las nociones de escala y la utilización de los sistemas de representación. Conocer las aplicaciones que el dibujo tiene en diversos campos de la ciencia (botánica, zoología, representaciones cartográficas, estudios de anatomía...) o de la tecnología (desarrollo de procesos proyectivos mediante bocetos, croquis y planos en los que se emplea una expresión gráfica normalizada) refuerza en el alumnado la adquisición de esta competencia.

Al promover el uso de los recursos digitales para la investigación, la exposición, la comunicación de trabajos y proyectos, así como el empleo de herramientas digitales para los procesos creativos, se contribuye a adquirir la Competencia Digital (CD).

La Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) se alcanza mediante el ejercicio permanente de la percepción y el desarrollo de la atención a través de la pluralidad de procedimientos fomentando en el alumnado el aprecio y la valoración de creaciones propias.

Como algunas actividades artísticas se trabajan en equipo, mostrando tolerancia y respeto hacia el trabajo ajeno, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes se contribuirá a lograr la Competencia Ciudadana (CC).

Promoviendo al alumnado un pensamiento divergente y un desarrollo de la creatividad, buscando alternativas y soluciones variadas con herramientas propias del lenguaje visual ante una propuesta de trabajo, favorecemos la Competencia Emprendedora (CE). El alumnado mediante la elección, planificación y gestión de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización con criterio propio y para unos fines concretos conseguirá esta competencia.

Y por último, esta materia está expresamente orientada hacia el desarrollo de la Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC), porque es objeto continuado de referencia y fuente de información relativo a las artes, en cualquiera de sus ámbitos. Además, fomenta la visita a lugares expositivos, impulsando una actitud de compromiso y acercamiento del alumnado al patrimonio artístico-cultural, en particular al patrimonio asturiano. Esta competencia implica apreciar, respetar y valorar las distintas manifestaciones artísticas de cualquier época con una actitud abierta y respetuosa.

El enfoque competencial y práctico es fundamental para conseguir en el alumnado que sepa expresarse a través de la imagen, aplicando con rigor los conocimientos y técnicas que deben de adquirir, generando participación y desarrollo de la capacidad creativa.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de tareas, el equipo conozca las estrategias utilizadas por el conjunto y puedan aplicarlas a situaciones similares.

La metodología debe tener en cuenta propuestas y modelos organizativos que, generalizados al contexto de aula, permitan la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. Por ello, se debe buscar la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Este diseño se basa en tres principios que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), de manera que se conecte con los centros de interés del alumnado, así como con la programación multinivel de saberes básicos del área. Este diseño promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza-aprendizaje y es a través de los principios, del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), como se puede lograr la equidad para todo el alumnado.

La materia de Dibujo Artístico tiene que partir de una planificación precisa, teniendo muy claro cuáles son los objetivos, los métodos didácticos, recursos necesarios y evaluación del aprendizaje. Se tendrá en cuenta las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características del alumnado, siendo necesario elegir un método de enseñanza que se ajuste a estos requisitos para conseguir las exigencias competenciales en el alumnado.

Las actividades deben de caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, promoviendo la interrelación con otras materias, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento, procurando una coordinación metodológica entre equipos docentes con el planteamiento de proyectos interdepartamentales, para propiciar el desarrollo de las competencias claves y el logro de los objetivos generales del Bachillerato.

## Competencias específicas

**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.*

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.

## Criterios de evaluación

### Dibujo Artístico I

- 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.
- 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- 1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

## *Dibujo Artístico II*

- 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.*

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 informado ante cualquier 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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.
- 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

## *Dibujo Artístico II*

- 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.*

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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.
- 3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

### *Dibujo Artístico II*

- 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.*



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 o 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 representación del espacio se ha 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 artística, 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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.
- 4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

### *Dibujo Artístico I*

- 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.
- 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 perspectivas de profundidad.
- 4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.

**Competencia específica 5.** *Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.*

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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.
- 5.2. Incorporar en los dibujos y creaciones gráficas propios los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado, utilizando la práctica creativa para comunicar y expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones.

### *Dibujo Artístico II*

- 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.
- 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.

**Competencia específica 6.** *Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.*

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 nos descubren 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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.
- 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.



## *Dibujo Artístico II*

- 6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo.
- 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.

**Competencia específica 7.** *Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.*

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 fines 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 estos 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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
- 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.
- 7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

### *Dibujo Artístico II*

- 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.
- 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.

- 7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

**Competencia específica 8.** *Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.*

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.

#### *Criterios de evaluación*

##### *Dibujo Artístico I*

- 8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.
- 8.2. Utilizar el encuadre el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

##### *Dibujo Artístico II*

- 8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.
- 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.*

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.

## *Criterios de evaluación*

### *Dibujo Artístico I*

- 9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.
- 9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.
- 9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.
- 9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

### *Dibujo Artístico II*

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

## **Saberes básicos**

### *Dibujo Artístico I*

#### *Bloque A. Concepto e historia del dibujo*

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

- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

## *Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales*

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

## *Bloque C. Percepción y ordenación del espacio*

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

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

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

## *Bloque E. Tecnologías y herramientas digitales*

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

## *Bloque F. Proyectos gráficos colaborativos*

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

## *Dibujo Artístico II*

### *Bloque A. Concepto e historia del dibujo*

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.
- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- La Bauhaus y el diseño.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

### *Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales*

- La retentiva y la memoria visual.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Textura visual y táctil.
- Técnicas gráficos-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

### *Bloque C. Dibujo y espacio*

- La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
- La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza.

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

- El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- Perspectiva atmosférica.