

interesante que el profesorado promueva entre el alumnado la integración de la evaluación como un proceso de diálogo, resaltando su finalidad de progreso. Para ello, resulta conveniente compartir con el alumnado información puntual de su proceso de aprendizaje y aportarle una visión constructiva sobre la evolución del grupo, lo que ayudará a su motivación y a crearle expectativas realistas.

En esta línea, se recomienda proponer situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado aprender mientras el proceso es evaluado por todas las personas participantes (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación). Así, junto a la evaluación de las actividades por parte de la figura docente, se puede facilitar la de los y las pares tanto en los trabajos de análisis (fomentando, siempre que sea posible, el intercambio de opiniones y el debate respetuoso), como, especialmente, en la puesta en práctica de las destrezas necesarias para la realización de producciones audiovisuales, en la que darle peso de las coevaluaciones y las autoevaluaciones del desempeño de las tareas asignadas al alumnado puede ser de gran utilidad, ya que fomenta, por ejemplo, el ejercicio de la responsabilidad y la autocritica, cualidades muy necesarias en el trabajo en equipo. En este contexto, el uso de las herramientas digitales facilita en gran medida la gestión y el intercambio de las valoraciones, las informaciones y los datos que se generen. Por otra parte, para conseguir una dinámica que fomente los hábitos de evaluación continua del propio trabajo del alumnado, es conveniente que la figura docente fije los criterios de evaluación y los niveles, así como la escala o valores a tener en cuenta, siempre de acuerdo con los objetivos didácticos establecidos.

Entre los instrumentos planteados se encuentran: observación directa del trabajo individual del alumnado, rúbricas de evaluación, intercambios orales (exposiciones, debates, etc.), ejercicios prácticos (análisis de textos fotográficos y audiovisuales, ejercicios de guion, resoluciones sobre el papel de situaciones de puesta en escena, etc.), análisis de la documentación para la realización de audiovisuales producida por el alumnado (guion técnico, planta de cámara, plan de rodaje, etc.), ejercicios prácticos con programas informáticos para audiovisuales, observación del trabajo en equipo del alumnado (su actitud, el grado de implicación o participación, el rol asumido, etc.), o valoración y análisis de las producciones audiovisuales de todas clases realizadas por el alumnado (spots publicitarios, videoclips, cortometrajes de ficción, reportajes televisivos, etc.).

#### Evaluación del proceso de enseñanza

En cuanto a los procesos de enseñanza y la práctica docente, la evaluación del profesorado es fundamental para guiar adecuadamente el desarrollo del curso, y para ello no debe apuntar solo a los resultados finales, sino que ha de ser también un instrumento de información y mejora tanto del trabajo del alumnado como de la labor docente. A este fin, las listas de control docente que planteen los aspectos más importantes de la relación del profesorado con el alumnado pueden resultar una herramienta interesante. Además, resulta provechoso que se aporten opciones de mejora a partir de un análisis objetivo, y que este permita revisar el grado de adecuación al perfil del alumnado de las actividades propuestas, su adaptabilidad y su funcionalidad en cuanto a la adquisición de las competencias planteadas. Así pues, la autoevaluación del profesorado en diferentes momentos del proceso de enseñanza de la materia puede contribuir a su mejora de con efectividad.

En este sentido, y dado que esta materia, como se ha dicho anteriormente, está sujeta a cambios continuos debidos a la propia naturaleza del lenguaje audiovisual y a su dependencia de herramientas tecnológicas en continua evolución en el entorno digital, la valoración periódica de la puesta al día de los conocimientos del profesorado al respecto le permitirá detectar necesidades formativas de manera eficaz.

#### *Dibujo Artístico*

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, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y

ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas 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.

El apartado dedicado a las orientaciones metodológicas y para la evaluación propone algunas indicaciones que se pueden seguir en el diseño de las situaciones de aprendizaje. Las líneas principales para el desarrollo de la materia se esbozan en los distintos epígrafes que conforman estas orientaciones, que tienen en cuenta aspectos como la importancia que tiene aprender a mirar para el dibujo; el papel fundamental de la experimentación y de la práctica; o la vinculación de estas con diversas metodologías activas. Se aportan ideas, ejemplos e indicaciones sobre todo ello. Los dos epígrafes finales están dedicados a la evaluación, y en ellos se contempla tanto la evaluación del aprendizaje, para la que se recomienda que el alumnado la integre como un proceso de diálogo, como la de la práctica docente, en la que resulta imprescindible que se aporten opciones de mejora a partir de un análisis objetivo.

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.

#### Competencias específicas

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. 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.

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.

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 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.

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.

#### *Dibujo Artístico I*

#### Criterios de evaluación

##### Competencia específica 1.

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.

Competencia específica 2.

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.

Competencia específica 3.

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.

3.3 Analizar gráficamente las diferentes relaciones básicas entre formas, identificando su repercusión en la representación y comprensión de la realidad.

Competencia específica 4.

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

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

Competencia específica 5.

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

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

5.3 Establecer relaciones entre diferentes manifestaciones artísticas contemporáneas y referentes culturales anteriores, identificando las influencias y las reinterpretaciones

Competencia específica 6.

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

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

Competencia específica 7.

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.

#### Competencia específica 8.

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.

#### Competencia específica 9.

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.

### Saberes básicos

#### 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.
- Influencias del dibujo clásico en el arte contemporáneo. Reinterpretaciones y analogías.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

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

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Relaciones básicas: proporción entre los elementos, la dimensión, la simetría, la repetición, y el ritmo.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje. Cuaderno de esbozos.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

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

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la *Gestalt*.
- 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. Elementos básicos de la perspectiva cónica: línea de horizonte, punto de vista puntos de fuga.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen. Sombras propias y arrojadas.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro. Escalas tonales de grises. Degradados, rayados, tramas y plumeados.

- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales.

- Dibujo vectorial.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión, la creación y la composición de imágenes.

- Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

- Fases de los proyectos gráficos.

- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

### *Dibujo Artístico II*

#### Criterios de evaluación

##### Competencia específica 1.

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.

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.

2.3 Analizar la influencia de la geometría en el arte y la arquitectura, identificando sus elementos en distintas manifestaciones de estas disciplinas y valorándola como fuente de inspiración y expresividad.

##### Competencia específica 3.

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.

3.3 Realizar producciones gráficas que evidencien una evolución de la representación objetiva a la subjetiva, mostrando una expresividad y un análisis formal propios.

Competencia específica 4.

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.

4.4 Interpretar gráficamente un mismo modelo, experimentando con diferentes técnicas y utilizando distintos encuadres y puntos de vista, con fines expresivos diversos.

Competencia específica 5.

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.

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.

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.

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.

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

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.

8.3 Realizar estudios gráficos de la figura humana, progresando hacia una representación correcta de las proporciones, el movimiento y el escorzo.

Competencia específica 9.

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.

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

Saberes básicos

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo en el arte 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.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- El proceso gráfico y la observación. La retentiva y la memoria visual.
- Representación objetiva y subjetiva. Figuración y abstracción. 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 gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

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. El punto de vista.
- Deformación y espacio: deformaciones perspectivas. Anamorfismos.
- El apunte al natural: espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza. El arte y la arquitectura.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- El sombreado y la mancha en escalas de grises y en color. 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. Conceptos de saturación, tono y valor. Aplicaciones prácticas.
  - Perspectiva atmosférica.
  - El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

E. La figura humana.

- Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística.
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.
- El retrato. Facciones y expresiones.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

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.

#### Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia de Dibujo Artístico tiene un papel clave en la formación del alumnado del Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño, puesto que es una herramienta esencial en el desarrollo del pensamiento visual, así como de la expresión y experimentación artísticas. En este sentido, es conveniente tener en cuenta el tipo de salidas académicas y profesionales a las que puede optar el alumnado de esta modalidad una vez acabado este periodo formativo, que requieren una formación de base sólida en lo que respecta a la representación plástica y la cultura visual. En consecuencia, es conveniente que el proceso de enseñanza-aprendizaje de Dibujo Artístico se organice teniendo en cuenta los principales propósitos metodológicos, desarrollados en los cinco primeros epígrafes de estas orientaciones, sobre los que se estructura la materia a lo largo de los dos cursos de Bachillerato. Esto se conseguirá a través de situaciones de aprendizaje variadas y con diversos grados de complejidad, que deberán garantizar la activación de los conocimientos, destrezas y actitudes de manera integrada, acompañadas de un proceso de evaluación formativo, compartido y reflexivo que fomente en el alumnado una actitud de superación y de mejora continua.

#### Observación y análisis

Dentro de los principales objetivos de la materia se encuentra el desarrollo progresivo de la capacidad de observar con atención y precisión, que se encuentra en la base del complejo proceso de dibujar. Para favorecer que el alumnado se ejercite en ello debe plantearse, en primer lugar, la necesidad de aprender a mirar, de detenerse para observar y entender la realidad. Entre otras actividades, los ejercicios de esbozos o bocetos y el apunte del natural, poniendo en práctica la retentiva y la memoria visual, son claves en la enseñanza del dibujo artístico. Además, el diseño integral de propuestas didácticas enfocadas hacia la adquisición de la destreza y la habilidad manual propias del dibujo permite incluir progresivamente el conocimiento de las técnicas, los recursos y los elementos del lenguaje gráfico y su organización; la representación del espacio y del volumen; las interacciones de la línea, la mancha y el color; o la representación de la figura humana, haciendo que las competencias específicas de la materia se trabajen de forma interconectada y nivelada. Las actividades que se planteen en este sentido deben ser motivadoras y despertar el interés por la comprensión de las formas y el espacio, acercándose al entorno más inmediato del alumnado y a problemáticas reales de representación gráfica.

Para conocer y pensar el dibujo artístico como un proceso de observación y análisis, que integra tanto la comprensión de las formas y del espacio como una reinención personal y expresiva de la realidad, es necesario descifrar las estrategias utilizadas en diferentes manifestaciones culturales y artísticas de distintas épocas y estilos, descubriendo las soluciones que aportan en la representación gráfica y el ejercicio del dibujo. De esta forma, las propuestas didácticas de análisis y comparación de diferentes producciones plásticas son esenciales para abrir caminos a la resolución de los problemas gráficos que se propongan en clase, así como para la construcción de un acervo cultural y artístico que amplíe las posibilidades de disfrute del arte. Además, uno de los objetivos de Dibujo Artístico es integrar en el aula perspectivas de análisis y dinámicas de trabajo relacionadas con el momento que viven los alumnos y alumnas. Por lo tanto, es esencial incorporar en las propuestas didácticas las manifestaciones artísticas contemporáneas, que permiten hacer de la enseñanza de esta materia un proceso integrador de diferentes disciplinas.

Del mismo modo, se hace imprescindible analizar la presencia de mujeres artistas en el arte, además de aplicar la perspectiva de género en la aproximación a las diversas

propuestas que se seleccionen, ya que el alumnado de esta etapa debe abordar una reflexión crítica de la historia y la evolución del arte.

#### La importancia de la práctica

La eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Dibujo Artístico solo puede tener lugar por la vía de la experimentación y la práctica, ya que es a través del propio acto de dibujar que se puede poner en marcha el conjunto de aprendizajes y desempeños esencial para la adquisición de las competencias específicas de la materia. Para ello, se ha de tener en cuenta que el aprendizaje de la práctica de dibujar implica una estructuración, una definición previa y una secuenciación ordenada de los mecanismos necesarios. Las propuestas didácticas y las actividades deben ayudar a la comprensión de los problemas inherentes a la representación gráfica, sin evitar el enriquecimiento producido por las tentativas de hacer y deshacer tan habituales en el dibujo, mostrándose abiertas a las diferentes soluciones propuestas por el alumnado. Una estrategia pedagógica fundada en una práctica continuada, organizada y secuenciada adecuadamente a lo largo de los dos cursos de Bachillerato, permitirá al alumnado adquirir las competencias específicas de la materia.

También se debe tener en cuenta que el análisis compartido en clase de los resultados obtenidos supone un camino más para pensar el dibujo y reconocer los problemas planteados y la diversidad de sus posibilidades representativas y expresivas. Así pues, a la hora de abordar el desarrollo del currículo de la materia, es conveniente que se realicen propuestas didácticas que busquen el equilibrio entre la dimensión productiva y la reflexiva y crítica. Para ello, se deben utilizar metodologías activas que se basen en los siguientes principios: que doten de protagonismo al alumnado promoviendo un aprendizaje autónomo a la vez que cooperativo; que sean combinables entre ellas; que fomenten la utilización de soportes digitales; que propicien la colaboración con otros agentes del entorno; que favorezcan la comunicación entre el alumnado y el profesorado; y que proporcionen un aprendizaje competencial contextualizado e integrado. En definitiva, metodologías en las que el papel del profesorado sea actuar como guía, y en las que el alumnado autogestione su propio aprendizaje, obtenga progresivamente más independencia y asuma responsabilidades crecientes en la realización de diferentes tareas.

#### La experimentación como recurso pedagógico

Pariendo de la práctica como premisa (a dibujar se aprende dibujando), las propuestas didácticas de la materia deben avanzar hacia el aprendizaje autónomo del alumnado mediante la experimentación y la investigación, haciendo del dibujo una herramienta de búsqueda y descubrimiento.

La pedagogía del dibujo artístico, que abarca desde el conocimiento de sus recursos formales y de los convencionalismos de la representación gráfica hasta las técnicas gráfico-plásticas, debe plantearse como un procedimiento experimental, por lo que no se pueden separar los contenidos de su desarrollo práctico. Los procesos de trabajo propios del dibujo tienen un aspecto formal establecido y las representaciones y sus técnicas se rigen por unas normas reconocidas y frecuentemente aplicadas, pero la práctica de la expresión gráfica debe contemplar tanto la norma como la posibilidad de quebrantarla en pro de una idea o intención expresiva. En consecuencia, las propuestas didácticas que se diseñen deben tener un carácter abierto, dando margen al ensayo y a la exploración, permitiendo a los alumnos y alumnas realizar diferentes tentativas y estudios. Aun así, es conveniente graduar el nivel de experimentación de estos trabajos, comenzando con actividades donde se realicen ensayos controlados y guiados por parte del profesorado, para ir avanzando posteriormente hacia propuestas más abiertas donde incluso el azar juegue un papel importante. El posterior análisis y puesta en común de sus descubrimientos y de los resultados obtenidos enriquecerá aún más el carácter práctico de la materia.

Igualmente, durante la creación de estos espacios de trabajo experimental, se debe fomentar el uso de las nuevas tecnologías como una zona creativa más en la que poder reflexionar sobre los elementos formales y de otro tipo del dibujo, abordando parte de sus enseñanzas de la materia mediante la investigación. Además, los procedimientos

pedagógicos que incorporan los medios digitales acercan al alumnado a las producciones artísticas contemporáneas, en las que las fronteras entre técnicas y disciplinas son cada vez más débiles, permitiéndole explorar nuevas posibilidades de la expresión gráfica y empatizar con el proceso creativo de los y las artistas. Por otra parte, las aplicaciones de edición y manipulación de imágenes facilitan tanto ajustar composiciones como generar imágenes de manera eficiente y rápida. De la misma forma, la versatilidad de la digitalización de recursos gráficos, imágenes o texturas permite registrar y acceder a materiales que pueden servir de referencia rápidamente a la hora de elaborar producciones gráficas o formar parte de las fases de realización de un proyecto en este terreno.

#### El dibujo como medio de expresión

A través de una práctica y experimentación de complejidad gradual, planteadas de manera continuada a lo largo de los dos cursos de Bachillerato, el alumnado descubrirá distintas posibilidades expresivas del dibujo, evolucionando hacia un trazo y un gesto cada vez más personales y definidos. Así, es recomendable que las actividades diseñadas por el profesorado incluyan la necesidad de que el alumnado se enfrente a la acción de dibujar desde una actitud íntima y personal, entendiendo el acto gráfico como una manera de aprehender la realidad mediante un gesto propio.

Las metodologías que se utilicen en esta materia deben promover un aprendizaje activo, que genere capacidad de reflexión y análisis además de adquisición de conocimientos y destrezas, reforzando también las aptitudes creadoras y expresivas de los alumnos y alumnas. Para ello, deben diseñarse actividades que fomenten en el alumnado un aprendizaje autónomo por medio de la experimentación y la investigación y que favorezcan la progresiva adquisición de seguridad en sus aptitudes artísticas y en su capacidad de afrontar un futuro relacionado con esta disciplina. Estas actividades se pueden enfocar desde varios puntos de vista, que permitan ser trabajados de forma independiente o en su conjunto, pero incidiendo siempre en la relevancia de la decisión personal del alumnado en torno los objetivos perseguidos y la narrativa final de la propuesta artística: qué se quiere contar o expresar y de qué modo se puede hacer.

En primer lugar, esta búsqueda se puede desarrollar mediante la exploración de los recursos propios del dibujo, sus elementos formales, la organización y composición del espacio y la expresividad del claroscuro o el color, fomentando la realización de algo nuevo y diferente.

En segundo lugar, es posible apoyarla trabajando el dibujo como una herramienta de apropiación del espacio, tanto a nivel de transcripción de la tridimensionalidad a la bidimensional, como buscando una apropiación literal de espacios como soporte para la representación gráfica. En el primer caso, es oportuno fomentar en el alumnado la búsqueda de una mirada particular, por ejemplo, en la elección del motivo a interpretar, en el punto de vista elegido, en la elección del nivel de iconicidad de la imagen resultante, etc. En el segundo caso, se puede partir de manifestaciones artísticas contemporáneas en las que se dibuja literalmente en espacios concretos (salas de exposición, calles, edificios, monumentos públicos, etc.) mediante instalaciones o *performances*, motivando así al alumnado a la aproximación a estas manifestaciones y a involucrarse con ellas, como espectador y como artífice de nuevas experiencias gráficas.

Por último, es conveniente trabajar con el alumnado la importancia del cuerpo en proceso de dibujar, algo que resulta tan complejo como inmediato. Para ello pueden plantearse actividades y ejercicios donde se ponga de relieve la conexión entre la mirada, la mente y la mano. Así, realizar propuestas didácticas donde se generen territorios de cierta incertidumbre, en los que se promueva la libertad creativa y gestual, favorecerá que los alumnos y alumnas descubran y reconozcan un trazo propio, una proyección gestual de su visión de la realidad o de sus sentimientos y emociones. Al mismo tiempo, un análisis compartido y un encuentro con propuestas artísticas contemporáneas, donde el cuerpo puede tener un papel mucho más amplio, resultan esenciales para abrir caminos hacia la autoexpresión.

### El aprendizaje del dibujo artístico mediante proyectos y prácticas colaborativas

El hecho de que el dibujo sea el origen de múltiples procesos artísticos permite que la materia resulte idónea para el trabajo en proyectos gráficos colaborativos, los cuales pueden desarrollarse mediante situaciones de aprendizajes de diferentes grados de complejidad y que pueden ser enfocados a muy diversos ámbitos disciplinares. La metodología proyectual posibilita la incorporación de diferentes técnicas y materiales, activando varias competencias específicas simultáneamente y, además, permite vincular la materia con las diferentes profesiones derivadas de la práctica artística y creativa, otorgando sentido práctico a lo que se propone en el aula.

De esta metodología parte el aprendizaje-servicio, que logra conectar con el compromiso social vinculando el aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores con la presentación de una propuesta de intervención real en el entorno del alumnado. En esta etapa educativa es muy importante involucrar a los alumnos y alumnas en su proceso de aprendizaje, por lo que plantear proyectos donde se propongan soluciones a necesidades reales de su entorno puede resultarles motivador, a la vez que enriquece su formación de una manera integral.

### Organización de tiempos y espacios

Un enfoque de la educación por competencias llevado al aula precisa de un cambio en cuanto a las características y a la organización del espacio de trabajo. En primer lugar, es importante que el espacio sea accesible, bien iluminado y cómodo, y que su mobiliario se pueda adaptar a diferentes configuraciones según las necesidades de trabajo. Además, ha de ser un espacio que permita atender una parte experimental, pero también una actividad expositiva y reflexiva en torno a las producciones del alumnado, y que facilite su interacción y la participación en los procesos de trabajo, evitando la exclusión. Igualmente, resulta necesaria una disposición que favorezca, a la hora de afrontar los proyectos gráficos colaborativos que se planteen, tanto el trabajo individual, más intimista y concentrado, como el grupal.

En lo que respecta a los recursos disponibles, es interesante impulsar el reciclaje y trabajar sobre el uso adecuado de los materiales atendiendo a su toxicidad y a su impacto medioambiental. El aula de Dibujo Artístico debe ser, en definitiva, un espacio dinámico, sostenible y transformable según las necesidades de cada actividad o proyecto, un lugar que estimule la creatividad y la exploración con diferentes técnicas y materiales, y en el que se impulse el trabajo con medios digitales.

Resulta también recomendable que el trabajo que se desarrolle en esta materia se proyecte fuera del aula hacia el propio centro educativo, e incluso se pueden considerar otros ámbitos del entorno más próximo, ya sea urbano, natural, museístico o profesional. Este aspecto se conseguirá a través de unas situaciones de aprendizaje que incluyan la experimentación plástica, la experiencia expositiva y la exploración de manifestaciones culturales y artísticas de interés para el alumnado, de forma directa si están disponibles en un contexto más cercano y de forma más globalizada a través de entornos digitales.

Finalmente, en un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y colaborativo, la distribución de los tiempos es tan importante como la organización y la elección del espacio. Así pues, el profesorado, como guía conductor de toda propuesta de trabajo o proyecto que se plantee, debe establecer previamente las necesidades materiales y de organización del aula, y, además, determinar unos tiempos y unos recursos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, por lo que es necesario un cierto margen de flexibilidad. En los proyectos gráficos colaborativos, es conveniente que estas necesidades organizativas sean consensuadas entre el profesorado y el alumnado.

### Evaluación del proceso de aprendizaje

El éxito de la evaluación implica realizarla en diferentes momentos clave durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es recomendable realizar una evaluación inicial que aporte información sobre el nivel competencial del alumnado y servirá como punto de partida para diseñar y ajustar las propuestas didácticas que se desarrollen en la materia, orientando las estrategias a seguir. Además, para llevar a cabo un sistema de evaluación