

la importancia del proceso, el tratamiento de la imagen y el retoque digital en el lenguaje audiovisual.

– La participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación con el aumento gradual de la complejidad, con el fin de favorecer el progreso de actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora.

– El fomento en el alumnado de la utilización de un razonamiento lógico y del análisis y juicio crítico, en las producciones ajenas y en las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, de la madurez emocional, personal y académica, de la autoconfianza y de la socialización; en definitiva, el desarrollo de su inteligencia emocional.

– La potenciación del desarrollo de competencias que permitan al alumnado un encuentro con la creación audiovisual, impulsándolo a mirar, actuar y hacer de otro modo, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos específicamente audiovisuales e implicándolo emocional e intelectualmente en el lenguaje que define nuestra época.

– La inclusión de contenidos transversales referidos a la creación de proyectos sostenibles, al consumo eléctrico responsable y a la seguridad en el desempeño de las tareas, lo que contribuirá a una formación global y a una educación ambiental del alumnado.

## 8. Dibujo Artístico.

### 8.1. Introducción.

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 lo tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, así como 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 y el comportamiento de la luz y del 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 consiguieron a lo largo de la historia ni las soluciones que se aportaron a los problemas de la representación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar



los caminos que ya se recorrieron, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que es un medio de análisis y de 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 que 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 de comunicación, ya que al utilizarlo se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la localización espacial fueron 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 objetivos 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 hacia las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estos objetivos específicos de la materia emanan de las competencias clave y de los objetivos generales 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. Estos objetivos están diseñados para que



varios de ellos puedan trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en que están presentados no es vinculante.

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

Los contenidos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa:

A. El bloque «Concepto e historia del dibujo», común a Dibujo Artístico I y Dibujo Artístico II, recoge los contenidos 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.

B. El segundo bloque, «La expresión gráfica y sus recursos elementales», también común a los dos cursos de la etapa, contiene los contenidos relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje.

C. «Percepción y ordenación del espacio» es un bloque específico de Dibujo Artístico I que engloba los contenidos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio.

D. «Dibujo y espacio» es un bloque específico de Dibujo Artístico II y supone una profundización en los contenidos del bloque anterior referidos a la percepción visual del espacio y de la naturaleza, como la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría.

E. El bloque titulado «La luz, el claroscuro y el color», común a Dibujo Artístico I y Dibujo Artístico II, incluye los contenidos relacionados con la comprensión y con el tratamiento de la luz y sus dimensiones, así como con los usos de las técnicas del claroscuro y del color.

F. «Tecnologías y herramientas digitales», bloque específico de Dibujo Artístico I, recoge una introducción a las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición de la imagen artística.

G. «La figura humana», bloque específico de Dibujo Artístico II, contiene los aspectos relacionados con la representación del ser humano a través de la historia, con los conocimientos anatómicos básicos, con las técnicas de apunte, con el estudio y con el retrato, así como con la función de la figura humana en el dibujo.



H. El bloque «Proyectos gráficos colaborativos», también común a Dibujo Artístico I y Dibujo Artístico II, engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo este tipo de proyectos, en los que el papel del dibujo artístico es fundamental.

Para la adquisición de los objetivos de la materia, estos no deben entenderse como independientes, sino que pueden y deben trabajarse en su conjunto. Esto requiere situaciones de aprendizaje diversas que permitan la exploración de una amplia gama de experiencias de expresión gráfica en las que, además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, una serie de aspectos relacionados con la sostenibilidad, la seguridad y el impacto ambiental de los diferentes procedimientos y materiales artísticos.

Por último, es necesario añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y del disfrute estético, de la creatividad y de la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, de análisis y de 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.

## 8.2. Objetivos.

Objetivos de la materia
<p>OBJ1. 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 de la promoción del patrimonio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos que generan 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 a que el alumnado lo comprenda 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.</li> <li>• 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 las alumnas y en los alumnos 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.</li> </ul>



OBJ2. Analizar con actitud crítica y reflexiva, utilizando la terminología específica adecuada, producciones plásticas de distintas épocas y estilos artísticos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y los procedimientos, la función significativa y la expresividad del dibujo presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético, y ampliar las posibilidades de disfrutar del arte.

- Una recepción artística completa requiere situarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de las técnicas y de 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, incidiendo en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como 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, lo que favorece la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, y aumenta las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

OBJ3. 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 nos ofrece una visión objetiva de esta y también 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, lo que favorece 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, realizar 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.

OBJ4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, y analizar la importancia de este 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 produjeron por la incesante experimentación que diferentes artistas introdujeron en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento como en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y localización 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 realizaron tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano traspasó 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 traspasó 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.



OBJ5. 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 estas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

- El conocimiento y el análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas tuvieron sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Pueden 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.

OBJ6. 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 permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte, de este modo, 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 nos 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 emplearlas en nuestros proyectos.

- El dibujo es, al mismo tiempo, un método de conocimiento y un método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales y llegan a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

OBJ7. 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 desechos que produce, 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, supone 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 y buscar, además, un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de estas para conseguir resultados personales.





OBJ8. Adaptar los conocimientos y las 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 del 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, los recuerdos y las imágenes mentales, y es por ello que en las producciones gráficas se transmite tanto la visión y la interpretación exterior del mundo como la interior, lo que propicia una expresión personal y diferenciada del resto.

OBJ9. 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, 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.

- Evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto descubriendo los posibles errores y aciertos facilita procesos posteriores de creación y elaboración y permite 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.

## 8.3. Criterios de evaluación y contenidos.

### 1<sup>er</sup> curso.

Materia de Dibujo Artístico I	
1 <sup>er</sup> curso	
Bloque 1. Concepto e historia del dibujo	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. 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 estas.	OBJ1
• CE1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	OBJ1



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.3. Valorar la pluralidad cultural y artística relacionándola 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.	OBJ1
• CE1.4. Analizar el lenguaje, las técnicas y los procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se produjeron en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	OBJ2
• CE1.5. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en estas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	OBJ2
• CE1.6. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen entre ellos y en diferentes ámbitos disciplinares.	OBJ5
• CE1.7. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones, a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	OBJ5
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, expresión, imaginación, representación y comunicación.</li> <li>• El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.</li> <li>• El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos y técnicos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</li> </ul>	
Bloque 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.1. Analizar el lenguaje, los materiales, las técnicas y los procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se produjeron en su uso a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	OBJ2
• CE2.2. 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.	OBJ3
• CE2.3. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante esbozos y croquis, utilizando las técnicas y herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	OBJ3
• CE2.4. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos combinando de manera adecuada el uso tradicional de diferentes materiales, soportes y técnicas, con una manipulación personal y creativa.	OBJ4
• CE2.5. Expresar, a través del trazo y del gesto del dibujo, una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico y con sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	OBJ6
• CE2.6. 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.	OBJ7
• CE2.7. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.	OBJ8





Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.8. 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.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminología y materiales del dibujo.</li> <li>• El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</li> <li>• La línea: trazo y grafismo. Las tramas.</li> <li>• La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.</li> <li>• Niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>• El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</li> <li>• Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.</li> <li>• Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.</li> </ul>	
Bloque 3. Percepción y ordenación del espacio	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo, la composición y los sistemas de ordenación en la sintaxis visual, mejorando el proceso de creación gráfica.	OBJ3
• CE3.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y la ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	OBJ4
• CE3.3. Comprender y 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.	OBJ6
• CE3.4. Representar gráficamente el espacio elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.	OBJ8
• CE3.5. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando los diferentes volúmenes, sus proporciones y posición relativa y también el espacio que completa el conjunto.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos de la percepción visual.</li> <li>• Principios de la psicología de la Gestalt.</li> <li>• Ilusiones ópticas.</li> <li>• La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.</li> <li>• Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.</li> <li>• Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.</li> </ul>	



Bloque 4. La luz, el claroscuro y el color	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada con relación al uso de la luz y del color que se hace en ella, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen.	OBJ5
• CE4.2. Expresar ideas, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas de claroscuro y color utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	OBJ5
• CE4.3. Analizar y emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual referidos a la luz, al claroscuro y al color y sus leyes y principios, mostrando interés en sus aplicaciones.	OBJ6
• CE4.4. 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.	OBJ7
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La luz y el volumen.</li> <li>• Tipos de luz y de iluminación.</li> <li>• Valoración tonal y claroscuro.</li> <li>• Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.</li> <li>• Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</li> </ul>	
Bloque 5. Tecnologías y herramientas digitales	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE5.1. Comparar las múltiples funciones del dibujo y de la pintura digital a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	OBJ1
• CE5.2. Aportar una huella y un hacer propios a la realización de producciones gráficas, combinando el uso de las tecnologías y de las herramientas de edición digitales, de forma personal e innovadora.	OBJ4
• CE5.3. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas de edición propias de cada programa de pintura o dibujo digital más adecuadas a la intención creativa, en una interpretación gráfica personal de la realidad.	OBJ7
• CE5.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	OBJ7
• CE5.5. Representar gráficamente el modelo elegido mediante procedimientos de dibujo digital, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al dibujo y a la imagen digital. Su uso en diferentes ámbitos disciplinares.</li> <li>• Dibujo vectorial.</li> <li>• Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.</li> <li>• Programas de pintura y dibujo digital.</li> </ul>	



Bloque 6. Proyectos gráficos colaborativos	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE6.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada y determinando las diferentes fases del proyecto.	OBJ9
• CE6.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	OBJ9
• CE6.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	OBJ9
• CE6.4. 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 y expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	OBJ9
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.</li> <li>• Fases de los proyectos gráficos.</li> <li>• Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</li> <li>• Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.</li> </ul>	

2º curso.

Materia de Dibujo Artístico II 2º curso	
Bloque 1. Concepto e historia del dibujo	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.	OBJ1
• CE1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	OBJ1
• CE1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística a través de un discurso razonado, argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	OBJ1
• CE1.4. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluidas las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	OBJ2
• CE1.5. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	OBJ2



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.6. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen entre ellas y reconociendo la importancia de la herencia cultural.	OBJ5
• CE1.7. Expresar de forma autónoma ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y obras artísticas de interés personal.	OBJ5
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.</li> <li>• De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.</li> <li>• La Bauhaus y el diseño.</li> <li>• El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.</li> <li>• Dibujo y artes plásticas en Galicia en los siglos XIX y XX. El Laboratorio de Formas.</li> </ul>	
Bloque 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.1. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, experimentando con ellas y empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	OBJ3
• CE2.2. Usar el dibujo como medio de autoexpresión experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.	OBJ4
• CE2.3. Expresar a través 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.	OBJ6
• CE2.4. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad con diferentes niveles de iconicidad experimentando con las formas y sus transformaciones, 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.	OBJ7
• CE2.5. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	OBJ7
• CE2.6. Interpretar gráficamente la realidad observada abstrayendo la información recibida y desarrollando la capacidad de análisis y observación, la retentiva y la memoria visual.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La retentiva y la memoria visual.</li> <li>• Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.</li> <li>• Textura visual y táctil.</li> <li>• Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.</li> </ul>	



Bloque 3. Dibujo y espacio	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Recrear gráficamente la realidad tridimensional en el plano mediante el dibujo del natural, bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada de los espacios circundantes como de la propia imaginación.	OBJ3
• CE3.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con el efecto perspectiva de profundidad.	OBJ4
• CE3.3. Representar gráficamente las formas, su geometría, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de estos intencionado y selectivo.	OBJ6
• CE3.4. Expresar a través 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.	OBJ6
• CE3.5. Plantear soluciones alternativas a la representación de la realidad para partir del análisis de las relaciones entre geometría y naturaleza, en diferentes niveles de iconicidad, utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados y buscando activamente un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.	OBJ7
• CE3.6. Interpretar gráficamente la realidad observada abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	OBJ7
• CE3.7. Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo correctamente a las normas básicas de la perspectiva visual, a las proporciones y a los contrastes lumínicos, y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.</li> <li>• La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.</li> <li>• Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</li> <li>• Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</li> <li>• Geometría y naturaleza.</li> </ul>	
Bloque 4. La luz, el claroscuro y el color	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.1. Recrear gráficamente la realidad mediante el uso del claroscuro o del color partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	OBJ3
• CE4.2. Analizar, interpretar y representar las cualidades y las relaciones del color, explorando sus posibilidades expresivas y empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	OBJ3
• CE4.3. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas con relación al uso del color, de los efectos ópticos y de la geometría, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen entre ellas.	OBJ5



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE4.4. 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 clarooscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	OBJ7
• CE4.5. Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a los contrastes lumínicos y cromáticos y valorando la perspectiva atmosférica como un método para recrear la tridimensionalidad.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.</li> <li>• Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.</li> <li>• Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.</li> <li>• Perspectiva atmosférica.</li> <li>• El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.</li> </ul>	
Bloque 5. La figura humana	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE5.1. Identificar la presencia del dibujo de la figura humana a lo largo de la historia en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorando los estereotipos de belleza en diferentes épocas.	OBJ1
• CE5.2. Recrear gráficamente la figura humana mediante bocetos o esbozos y apuntes del natural, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	OBJ3
• CE5.3. Usar el dibujo como medio de autoexpresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso y forma de expresión.	OBJ4
• CE5.4. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	OBJ4
• CE5.5. Interpretar gráficamente la realidad observada analizando la información recibida para captar trazos, gestos, proporciones y movimiento, y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	OBJ8
• CE5.6. Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando el escorzo como un método para recrear la tridimensionalidad en la representación de la figura humana.	OBJ8
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.</li> <li>• Nociones básicas de anatomía artística.</li> <li>• Apunte del natural y del escorzo.</li> <li>• El retrato. Facciones y expresiones.</li> <li>• El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.</li> </ul>	





Bloque 6. Proyectos gráficos colaborativos	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE6.1. 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.	OBJ9
• CE6.2. 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.	OBJ9
• CE6.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y a la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	OBJ9
• CE6.4. 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, y expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	OBJ9
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.</li> <li>• Fases de los proyectos gráficos.</li> <li>• Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</li> <li>• Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y de aprendizaje.</li> </ul>	

## 8.4. Orientaciones pedagógicas.

La intervención educativa en la materia de Dibujo Artístico desarrollará su currículo y tratará de asentar de manera gradual y progresiva en los distintos niveles de la etapa los aprendizajes que faciliten al alumnado el logro de los objetivos de la materia y, en combinación con el resto de las materias, una adecuada adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

En este sentido, en el diseño de las actividades, el profesorado tendrá que considerar la relación existente entre los objetivos de la materia y las competencias clave a través de los descriptores operativos y de las líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se presentan en los apartados siguientes, y seleccionar aquellos criterios de evaluación del currículo que se ajusten a la finalidad buscada, así como emplearlos para verificar los aprendizajes del alumnado y su nivel de desempeño.



Relación entre los objetivos de la materia de Dibujo Artístico y las competencias clave a través de los descriptores operativos establecidos en el anexo I.

Objetivos de la materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBJ1	1					1-3		1-2
OBJ2	1	2-3				1-3		1-2
OBJ3					1.1-1.2	1-2		3.1
OBJ4					5	1-3		1-3.1-3.2
OBJ5						1-3		1-2-3.1
OBJ6					1.1-5			3.2-4.1-4.2
OBJ7			1	2	5	1-4	1	4.1-4.2
OBJ8					1.1-5	1		4.1-4.2
OBJ9			2-3		3.1-4		1-3	4.1-4.2

Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

– La exploración de una amplia gama de experiencias de expresión gráfica utilizando diversas técnicas, soportes, materiales tradicionales y alternativos, así como la incorporación de medios y herramientas tecnológicos.

– El desarrollo de la sensibilidad artística y del disfrute estético del alumnado facilitando su conocimiento y análisis de las diferentes tendencias y propuestas artísticas, incluidas las contemporáneas, y utilizando correctamente el vocabulario y la terminología específica.

– El uso de estrategias para el fomento de una dinámica creativa y de la expresividad del alumnado, así como el desarrollo de la observación, del análisis y de la reflexión sobre la realidad, estimulando un pensamiento divergente y una conexión inmediata de la imaginación con la realidad.

– El trabajo conjunto de los diferentes contenidos y competencias haciendo que intervinieran aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad.

– El desarrollo en el alumnado de una cultura visual propia y de una postura abierta y respetuosa ante la pluralidad y la divergencia de diferentes propuestas estéticas y cultura-



les, de forma que entienda, desde el reconocimiento de su propia identidad, la importancia de la diversidad como riqueza cultural.

– La realización de proyectos gráficos colaborativos significativos para el alumnado, generando situaciones de trabajo colaborativo que promuevan la resolución de problemas y que refuercen la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Además, estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de las diversas posibilidades formativas y profesionales del dibujo en sus múltiples facetas.

– El uso de distintos métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, que favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y que promuevan el trabajo en equipo.

– El empleo de estrategias para trabajar transversalmente la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos, la seguridad de los proyectos y el estudio de la toxicidad e impacto ambiental de los diferentes materiales artísticos, con el fin de contribuir a una formación global y a una educación ambiental del alumnado.

## 9. Dibujo Técnico.

### 9.1. Introducción.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y la fabricación de un producto, y es un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo con convenciones que garanticen su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, y por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinario de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave correspondientes y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de manera integrada durante los dos años

