

## 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 reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

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

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.

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.

## I. Competencias específicas

### Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 1:

**CE.DA.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.

#### Descripción

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 en las 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.

#### Vinculación con otras competencias

El carácter troncal del Dibujo Artístico le proporciona una marcada condición interdisciplinar en relación con el resto de materias de la misma modalidad. Esta competencia, por dirigirse hacia su reconocimiento como medio de expresión y comunicación, implica numerosas relaciones que no vamos a enumerar de manera exhaustiva. Nos ceñimos a resaltar, de una parte, las conexiones internas evidentes con la CE.DA.2 y la CE.DA.5 de la misma materia, dado que

todas ellas coinciden en el reconocimiento de las funciones comunicativas y expresivas del dibujo. Y, por otro lado, su vinculación externa pues conecta: con la CE.DTAGD.2 y la CE.DTAGD.3 de la materia de Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño, referidas al desarrollo de propuestas gráficas e ilustraciones; con la CE.DT.3 de la materia de Dibujo Técnico, relativa al análisis de estructuras en elementos arquitectónicos por compartir ámbitos artísticos y disciplinares semejantes; y complementa la CE.FA.1 y la CE.FA.2 colaborando, al igual que la materia de Fundamentos Artísticos, en reforzar el valor de la diversidad cultural y del patrimonio artístico y cultural.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 2:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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.

#### **Vinculación con otras competencias**

Por su cometido en el análisis funcional del dibujo, esta competencia se conecta con la CE.DA.1 y la CE.DA.5, de la misma materia. Y, por incidir en el reconocimiento de las técnicas y procedimientos empleados en otras manifestaciones plásticas, también presenta vinculación con la CE.DA.4 y la CE.DA.7, al tratarse éstas de dos competencias referidas a la experimentación con técnicas variadas.

Al igual que la anterior competencia, por favorecer y contribuir a una visión abierta hacia la diversidad cultural y la importancia del patrimonio artístico de cualquier época, también ésta presenta conexiones con la CE.FA.1 y la CE.FA.2 de Fundamentos Artísticos. Del mismo modo conecta con la competencia semejante de la materia de Volumen, CE.V.2.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 3:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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.

#### **Vinculación con otras competencias**

Como en los dos casos anteriores, también las capacidades de análisis e interpretación de la realidad que favorece esta competencia se nutren de referencias culturales precedentes y, a su vez, pueden orientarse hacia la expresión de sentimientos e ideas, estableciendo así conexiones internas con la CE.DA.5.

Dado que, tanto la representación analítica de la realidad como su interpretación o cualquier otra representación imaginada precisan de un soporte y del manejo de unos materiales y se sirven de las posibilidades expresivas que ofrecen los elementos del lenguaje gráfico, esta competencia se presenta ligada a la CE.DA.6, dirigida al conocimiento y empleo efectivo de estos elementos, y a las competencias CE.DA.4 y CE.DA.7, enfocadas en la experimentación con materiales, técnicas y soportes.

La representación, el interés por recrear gráficamente sobre soportes bidimensionales una realidad tridimensional y el desarrollo de la visión espacial son aspectos comunes con el Dibujo Técnico y el Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño, que se aprecian en la relación de esta competencia con la CE.DT.3, la CE. DTAGD.2 y CE. DTAGD.3.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

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

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 4:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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 llegando 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.

#### **Vinculación con otras competencias**

En la materia de Dibujo Artístico, la experimentación con los recursos materiales, técnicas y soportes que desarrolla la competencia CE.DA.4 está asociada a la representación y se fundamenta en el conocimiento de otras producciones plásticas de épocas y estilos diferentes. Por ello, esta competencia está relacionada con las dos competencias precedentes, la CE.DA.2 y la CE.DA.3.

Este uso y experimentación con los diferentes medios de expresión está estrechamente ligado, a su vez, a la CE.TEGP.4 de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica. El hecho de plantear la tridimensionalidad del espacio como soporte mismo del dibujo, enlaza directamente esta competencia con la CE.V.2 de la materia de Volumen.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 5:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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.

#### **Vinculación con otras competencias**

El potencial expresivo del dibujo y su uso en la transmisión de ideas y sentimientos enlaza esta competencia con la CE.DA.1 y la CE.DA.2 que subrayan las facultades comunicativa y significativa de esta especialidad en los distintos ámbitos disciplinares de localización y cronología diversa.

Como herramienta eficaz para la comprensión, análisis e interpretación de la realidad, el dibujo artístico está presente en variedad de lenguajes plásticos y es fundamental en la generación y transmisión de ideas. Por ello, esta competencia presenta una vinculación interna con la CE.DA.3 que favorece el uso de la visión objetiva o subjetiva de la realidad ofrecida por el dibujo, además, se relaciona con la CE.DA.8, la CE. DTAGD.2 de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño y la CE.PA.1 de la materia de Proyectos Artístico que inciden en el desarrollo de propuestas gráficas y de diseño a mano alzada y en la necesaria elaboración del proyecto a partir de la realización de bocetos.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 6:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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.

#### **Vinculación con otras competencias**

El hecho de que la representación de la realidad sea un método de análisis y conocimiento cuya práctica continuada permita al alumnado desarrollar su visión y estilo personales, establece conexiones entre esta competencia y la CE.DA.3 de la misma materia.

Esta competencia también conecta con la CE. DTAGD.3. de la materia Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño puesto que ambas coinciden en potenciar las destrezas gráficas del alumnado dotándolo de herramientas que mejoren su comunicación en los campos del arte y el diseño.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

#### **Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 7:**

**CE.DA.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.

#### **Descripción**

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.

#### **Vinculación con otras competencias**

La selección de los recursos materiales, técnicas y soportes está asociada a la representación tanto objetiva como subjetiva de la realidad, por lo que esta competencia está relacionada con la CE.DA.3 de esta materia.

La experimentación con diferentes técnicas de dibujo está también estrechamente ligado a la CE.DA.4 y a la CE.TEGP.4 de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica.

#### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 8:**

**CE.DA.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.

**Descripción**

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.

**Vinculación con otras competencias**

Las prácticas gráficas de algunas de las materias de la modalidad se fundamentan tanto en el análisis descriptivo derivado de la observación como en la representación emotiva de formas que emergen del recuerdo. De ahí que, para su desarrollo, las Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas o el Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño puedan servir de la adquisición de esta competencia, enlazando con las propias: CE.TEGP.2, CE. DTAGD.2 y CE. DTAGD.3.

**Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Competencia específica de la materia Dibujo Artístico 9:**

**CE.DA.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.

**Descripción**

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.

### Vinculación con otras competencias

El diseño creativo de un proyecto implica la exploración de posibles ideas a través de planteamientos gráficos y plásticos, por lo que esta competencia se vincula internamente con la CE.DA.3 de la misma materia. A su vez, conecta con la CE.PA.1 de la materia de Proyectos Artístico que favorece la realización de bocetos y la expresión gráfica como una de las posibles estrategias, válida en la generación y perfeccionamiento de ideas de proyecto.

### Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## II. Criterios de evaluación

Los referentes para valorar el nivel de adquisición, por parte del alumnado, de cada una de las nueve competencias específicas en las asignaturas de Dibujo Artístico I y II se estructuran en base a sus correspondientes criterios de evaluación, desarrollados de manera específica para cada uno de los cursos.

CE.DA.1	
<i>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.</i>	
A lo largo del primer curso se introduce al alumnado en el conocimiento de las funciones del dibujo, su presencia y valor en manifestaciones diversas, para que progresivamente pueda identificar y valorar, crítica y razonadamente, estos aspectos.	
Dibujo Artístico I	Dibujo Artístico II
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.	1.1 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 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	1.2 Explicar 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.	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.
CE.DA.2	
<i>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.</i>	
Durante el primer curso, el alumnado debe desarrollar su capacidad de análisis y estudio formal del dibujo, adquiriendo progresivamente y utilizando con criterio la terminología propia de la materia, para poder llevar a cabo, ya en el segundo curso, una lectura crítica que alcance a valorar justificadamente los aspectos funcionales y expresivos.	
Dibujo Artístico I	Dibujo Artístico II
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.	2.1 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 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.	2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión
CE. DA.3	
<i>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.</i>	
Es conveniente que el alumnado sea capaz de representar gráficamente un conjunto de formas describiendo con claridad la disposición de los elementos entre sí mediante una definición lineal que refleje las proporciones y efectos espaciales (deformaciones perspectivas). A lo largo de la etapa el progreso de la percepción visual del alumnado le permitirá distinguir los aspectos característicos de una forma, la selección de partes y encuadres y las destrezas técnicas y gráficas para proporcionar una información suficiente sobre la naturaleza del modelo.	
Dibujo Artístico I	Dibujo Artístico II
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.	3.1 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 gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	3.2 Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.
<b>CE. DA.4</b>	
<i>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.</i>	
El alumnado debe de familiarizarse progresivamente con los materiales, técnicas y procedimientos propuestos y ser capaz de seleccionar, relacionar y emplear con criterio los diversos materiales, adecuándolos a la consecución de la finalidad pretendida, examinando críticamente su uso idóneo y procediendo de una manera racional y ordenada en su aplicación. Aunque en Dibujo Artístico I se puede introducir a la representación de la figura humana, será en Dibujo Artístico II donde se profundice en su estudio como parámetro universal del arte. Es conveniente que el alumnado interiorice el conocimiento de sus proporciones, los elementos constitutivos fundamentales y su posición en el espacio, valorando no solo la expresión global de las formas que la componen, sino también la articulación y orientación de la estructura que la define.	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. 4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	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.
<b>CE. DA.5</b>	
<i>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.</i>	
Es recomendable que a lo largo de toda la etapa el alumnado alcance a conocer variedad de referentes y vías expresivas, de calidad estética y formal, que enriquezcan y faciliten el desarrollo de las producciones propias.	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. 5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	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.
<b>CE. DA.6</b>	
<i>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.</i>	
A lo largo de toda la etapa el alumnado debe conocer y, progresivamente, emplear de modo eficaz los procesos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, las leyes básicas de asociación perceptiva y de composición, para aplicarlas conscientemente en la representación e interpretación de una misma forma o conjunto de ellas con diferentes intenciones comunicativas y expresivas.	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	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.
<b>CE. DA.7</b>	
<i>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.</i>	
En Dibujo Artístico I el alumnado debe de ser capaz de interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apuntes, esquema, boceto, estudio), utilizando procedimientos y técnicas en las que predomine el factor lineal o bien las superficies y la mancha. En su progresión hacia Dibujo Artístico II, el alumnado podrá considerar un mismo tema desde diferentes intenciones comunicativas y adecuar el carácter de la imagen a la finalidad pretendida, no sólo desde el punto de vista formal, sino también por la selección y uso apropiado de los materiales.	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las	7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un

<p>herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del clarooscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>	<p>pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.</p> <p>7.2 Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del clarooscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p> <p>7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
<b>CE. DA.8</b>	
<i>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.</i>	
<p>A través de esta competencia específica el alumnado es capaz de expresar el sentido espacial a través de las proporciones aparentes, la superposición de elementos y la comprensión de las distorsiones que en la forma produce la perspectiva. Se debe insistir en que el alumnado alcance a describir gráficamente lo esencial de las formas observadas con anterioridad, mediante definiciones lineales de su corporeidad que no se ciñan al contorno externo, y/o mediante la intervención de una mancha que traduzca su contraste tonal. Una vez que el alumnado haya superado la etapa meramente descriptiva, en la que aprehende la forma de modo fiel a su aspecto externo, se le introduce en cotas expresivas que le capaciten para articular una imagen, desde un trazo gestual significativo.</p>	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
<p>8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>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.</p>	<p>8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2 Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</p>
<b>CE. DA.9</b>	
<i>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.</i>	
<p>La generación de proyectos artísticos implica aspectos de diversa índole, desde la ideación y selección de propuestas hasta el reparto de funciones entre los componentes de cada grupo. Su valoración incluirá tanto el proyecto finalizado, como su planificación, el desarrollo de su ejecución o el análisis de sus resultados.</p>	
<i>Dibujo Artístico I</i>	<i>Dibujo Artístico II</i>
<p>9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p> <p>9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p> <p>9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>9.1 Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>

### III. Saberes básicos

#### III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos de Dibujo Artístico I

Los bloques de saberes en que se divide la materia se orientan hacia un cultivo riguroso de la agudeza perceptiva, suscitando en el alumnado el interés y el aprecio por la riqueza formal del entorno, ofreciéndole recursos procedimentales sólidos y específicos. Las cuestiones fundamentales tratan sobre el desarrollo de la capacidad para comprender las formas del entorno, sus relaciones y su expresión mediante este lenguaje. A la potenciación de su capacidad observadora y comprensiva se le suma el uso racional de los materiales, instrumentos y técnicas de representación gráfico-plástica que le permitan la expresión de su pensamiento visual y de su propia sensibilidad.

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

El diálogo con el arte de épocas pasadas ha determinado que en cada momento histórico sea constante la dicotomía entre la relación de dependencia con obras anteriores y la independencia de ellas. En cualquier caso, las producciones artísticas siempre estarán determinadas por el contexto en que aparecen, definido por las circunstancias históricas y por las tradiciones. De hecho, son numerosas las recomendaciones, por parte de los propios artistas, animando a aprender de los antiguos el modo de ver la naturaleza, subrayando el papel ejemplar del arte pasado y su necesario conocimiento.

La exploración sobre la presencia del dibujo en el arte y su evolución histórica en relación a la mentalidad imperante en cada época, nos permite distinguir diferentes enfoques y sistemas de resolver los problemas de la representación. El trazado de las sombras, por ejemplo, puede ser resuelto geométricamente, mediante un dibujo de línea, o por medio de la aguada, confrontando la racionalidad geométrica de lo lineal con la soltura de la mancha, más próxima al carácter subjetivo del pensamiento romántico.

Por otro lado, el Dibujo es un término que se incorpora a muchas disciplinas excediendo incluso el ámbito del discurso artístico, hacia contextos científicos o técnicos. Existen diversidad de modos de ver y dibujar: el dibujo descriptivo, la ilustración y la ornamentación, el dibujo de ideación, el de expresión, el constructivo, ...; cuya clasificación variará en función de las épocas y de los criterios seguidos para establecer estas categorías. En cualquier caso, su carácter interdisciplinar, encrucijada de fenómenos objetivos y subjetivos, se enriquece con su labor fundamental en la representación y la descripción. Por ello, su recorrido por la historia incluye las manifestaciones en las que se ha inscrito.

La presencia del dibujo, desde la Antigüedad hasta el Romanticismo, en ámbitos disciplinares diferentes forma parte de los saberes planteados en este bloque, con continuidad en Dibujo Artístico II, que se amplía con el análisis de las operaciones implicadas o derivadas de su ejercicio, al entenderlo como proceso. Con independencia de la forma que adopte y de su valor como expresión artística, el dibujo es un instrumento útil para ordenar y manifestar nuestros pensamientos y percepciones, muy eficaz para formular y encarar problemas de diseño. Es importante que el alumnado conozca y explore todos los atributos del dibujo, sirviéndose de él tanto para representar como para desarrollar o comunicar ideas.

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

Algunos procesos gráficos, próximos a la metodología de la proyectación, han permitido imaginar o adelantar otros trabajos artísticos de mayor envergadura. De hecho, una de las funciones fundamentales del dibujo es su labor en el desarrollo preliminar a la realización definitiva de otras obras. Este medio expresivo, por su agilidad, contribuye a la elaboración de ensayos partiendo de una idea inicial y favorece la generación de otras, colaborando en su selección y evolución. Pero, además, el dibujo es un instrumento muy útil para el estudio y análisis de las formas ya existentes, tanto naturales como artificiales. De ahí que adquiera múltiples nombres, en relación a la dirección y a la finalidad que adopte: apunte, boceto, esbozo, proyecto, ...

Generalmente, en el ámbito de las artes, las obras son, parcialmente, el producto de aplicar unos conocimientos técnicos, lo que induce a pensar que existe una estrecha relación de dependencia entre las técnicas y los resultados. De hecho, un debate frecuente en la enseñanza del dibujo enfrenta la consideración manualística de la técnica, que introduce el conocimiento de las técnicas y materiales como algo previo a las cuestiones de orden estético; en contraste a los planteamientos que priorizan la idea y el concepto previo sobre la solución técnica.

Es obvia la importancia que tanto materiales como procedimientos y técnicas tienen como función mediadora, sin cuya experiencia previa toda expresión plástica es imposible. El criterio para el empleo de los distintos materiales y técnicas dependerá de las representaciones gráficas concretas, generando así una reflexión sobre los medios que mejor sirven a los objetivos planteados. Por ello, la presencia de estos saberes es constante, ofreciendo continuas oportunidades de conexión con los restantes bloques.

En el ámbito de la expresión gráfica, punto y línea, como elementos gráficos fundamentales, tienen una importancia decisiva a la hora de definir las formas. Sin embargo, es conveniente proporcionar al alumnado abundantes situaciones en las que reflexione sobre otras de sus funciones. Por una parte, sensibilizándole hacia los diferentes tipos de gestos

y trazados, para que sea capaz de apreciar sus diferentes calidades y pueda reconocer tanto su dimensión descriptiva como expresiva. Y, por otra parte, mostrándolos como elementos estructuradores e implícitos en la organización del espacio y en la composición del dibujo.

El uso adecuado de la línea tendrá su aplicación inmediata en la representación gráfica de elementos tridimensionales, utilizando el proceso analítico del dibujo para la descripción de sus configuraciones geométricas. Para ello se plantean las diferencias entre forma y estructura formal y se introducen los conceptos de proporción y axialidad, así como las diferentes deformaciones perspectivas, significados estéticos y connotaciones expresivas, dependiendo de las diferentes alternativas de representación: proyectiva, en escorzo y por superposición. En este bloque de saberes, se observa la comprensión global de la forma como consecuencia de la estructura que la origina, por medio del estudio de proporciones y contornos aparentes. Se profundiza, también, en las calidades superficiales y particulares de los elementos representados, completando el uso de la línea como elemento configurador de formas volumétricas, con la línea de tramado para la creación de texturas aplicables a elementos naturales y artificiales.

La aplicación práctica del concepto de proporción implica la búsqueda de las relaciones entre las partes de una misma forma y de varias formas entre sí. Para ello, se presentan y practican, mediante la copia objetiva, los métodos de toma de medidas objetivos y adecuados para la representación de sólidos, introduciendo al alumnado en las variaciones de la forma con el punto de vista, el centrado y la ocupación del soporte, experimentando con encuadres diferentes y con la selección de partes.

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

La composición es un proceso fundamental y significativo en la resolución de cualquier mensaje visual. A diferencia del lenguaje verbal, en la sintaxis del lenguaje visual no se plantean normas absolutas. El término sintaxis se refiere, más bien, a la ordenación espacial de las partes y a las posibles relaciones que se establezcan entre ellas. El estudio de los mecanismos perceptivos nos orientará en la manera de comprender el significado de las formas visuales y nos proporcionará algunos criterios decisivos para apreciar el potencial sintáctico de la estructura en el lenguaje visual. La percepción será el medio de seleccionar la realidad y la representación la manifestación de esa selección.

En el dibujo artístico se plantea el reto de representar en una superficie plana volúmenes y relaciones en el espacio. Al desafío, ya mencionado, de ordenar el espacio plano del formato se le suma la estructuración de un espacio o profundidad ficticia y de transmitir la existencia de objetos tridimensionales realizados sobre una superficie bidimensional. En este sentido, es preciso el estudio de la perspectiva para conocer el modo en que determinadas disposiciones de las líneas, formas, tonos y texturas en la superficie de dibujo son capaces de activar la percepción del mundo tridimensional que lleva a cabo nuestro sistema óptico.

Dado que el entorno puede sintetizarse en cuerpos geométricos y formas volumétricas elementales que interactúan entre sí, el dibujo de memoria resulta ser una herramienta muy eficaz para la ideación de formas y estructuras inventadas mediante la adición, intersección y sustracción de otras más sencillas. Para su desarrollo, este proceso analítico, fundamentado en el uso de estructuras, necesita utilizar diferentes tipos de dibujo (esbozos, esquemas y bocetos).

El tratamiento de la superficie, a través de la modulación de valores y de tonos, completará este dibujo previo de estructuras en perspectiva elaborando el perfil externo de la forma y su configuración global. Por otra parte, este conjunto de saberes proporciona la base para introducir los conceptos de proporción y axialidad, y desarrolla las destrezas necesarias para abordar el encaje de las formas.

En el Dibujo Artístico I, la representación perspectiva incluye el uso del dibujo analítico construido con líneas diagramáticas que, inicialmente, esbocen y, luego, fijen la estructura volumétrica interna de los elementos representados, mostrando las partes ocultas del mismo.

El estudio de las formas planas ayudará al alumnado a comprender cómo se combinan para comunicar la configuración tridimensional del volumen y la representación perspectiva.

La representación, de memoria, de volúmenes sencillos en perspectiva axonométrica y cónica será el punto de partida para su posterior transformación, mediante operaciones de adición y sustracción, y servirán de fundamento en la representación de composiciones más complejas, por medio de su ensamblaje e intersección.

La realización de estas composiciones inventadas, basadas en la disposición de elementos volumétricos en diferentes posiciones, introduce al conocimiento de las relaciones organizativas en la representación gráfica, subrayando la importancia decisiva del encuadre y valorando posibles alternativas en la representación de un mismo modelo o tema.

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

En dibujo, la representación de la luz y de las sombras que indica el relieve de los objetos incluye aspectos formales y semánticos: por un lado, la resolución técnica de las diferencias de tono o valoración; por otro, su cualidad expresiva y el valor simbólico, variable según épocas y culturas. Sin embargo, este bloque de saberes se orienta hacia el conocimiento y uso de diferentes métodos y técnicas de sombreado, realizando tanto estudios de sombras, en los que se parta de trazados lineales previos, como dibujos de mancha, que enfatizan la claridad u oscuridad de los cuerpos, los planos y relieves imitando distintos tipos de iluminación. Especialmente estos últimos exigen al alumnado la visión consciente y minuciosa de las zonas de luz y las de sombra y la transferencia lógica de los diferentes matices de claros y oscuros, de valores, sobre el soporte. Y para ello, de manera progresiva, podrán hacer uso de diferentes materiales y técnicas, tanto acromáticas como cromáticas, enlazando así con el aprendizaje del color.

Al igual que el estudio del claroscuro, también el uso del color abarca cuestiones puramente técnicas y otras que trascienden al nivel del significado. La teoría del color se inicia presentando los diferentes factores implicados en su percepción, diferenciando entre la síntesis aditiva y sustractiva, para pasar a conocer sus cualidades. Estas se trabajan de manera sistemática mediante la realización y aplicación de escalas y modulaciones controladas, ampliando el conocimiento de las técnicas, secas y húmedas.

Estos saberes ofrecen oportunidades de conexión para aplicar en el bloque referido a la ordenación espacial, pues algunos de los aspectos relativos a las formas, entre los que se incluyen el color y la luminosidad, interfieren de manera decisiva en la composición, estableciendo equivalencias o variaciones entre el peso y la distancia de los elementos. De ahí que el aprendizaje sobre las cualidades del color se acompañe de su aplicación práctica a composiciones ideadas por el alumnado, en las que, al estructurar las formas dentro del formato, valoren como componentes expresivos los aspectos relativos a la iluminación y al cromatismo. Por otro lado, las modulaciones de tono y saturación entre colores adyacentes y complementarios, introducen al estudio de las relaciones armónicas del color y a su valor simbólico, con continuidad en Dibujo Artístico II.

La utilización de la luz y del color es muy variada dependiendo de los periodos históricos: la iluminación en una obra manierista, tamizada y atemporal, contrasta con la luz en el barroco que define las sombras arrojadas y remite a un momento puntual. El desinterés por la representación mimética durante las vanguardias dio pie a que el claroscuro pasara a ser una escala abstracta de valores, sin atender a los efectos de volumen. El análisis de diferentes obras gráficas de ámbito y cronología diferente evidencia el uso intencionado de armonías cromáticas concretas. Todo ello nos permite también relacionar estos saberes con los que tratan la historia del dibujo.

#### **E. Tecnologías y herramientas digitales.**

Ya sea sobre un papel o sobre una pantalla, el dibujo es el fundamento de las artes visuales. Por medio de una tableta digital o con un ratón se pueden generar imágenes que, gracias al desarrollo tecnológico, transmiten los diferentes matices de presión y el trazo realizado con herramientas tradicionales sobre papel. En el panorama contemporáneo, la creación digital de imágenes está muy presente en los medios y es muy común entre los profesionales de las artes visuales, siendo la asignatura de dibujo artístico una de las vías posibles para aproximar el grafismo vectorial al alumnado.

Este bloque de saberes ofrece oportunidades de conexión con la materia de Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño, al iniciar también en el conocimiento de las herramientas y técnicas de dibujo vectorial.

### F. Proyectos gráficos colaborativos

Los saberes incluidos en este bloque, también presente en Dibujo Artístico II, introducen al alumnado en el desarrollo de proyectos gráficos. La incorporación del dibujo en su elaboración se entiende como imprescindible y estará siempre adaptado a la finalidad y disciplina de la que trate el proyecto. De ahí que, parte de los saberes de este bloque se encaminen al conocimiento de los criterios de selección para elegir las técnicas y las herramientas más óptimas para su desempeño.

Otros saberes que incorpora el bloque se encaminan al proceso de planificación del trabajo de un proyecto, conociendo previamente las fases implicadas, las estrategias para el reparto de tareas y los criterios para evaluar tanto los resultados directos del proyecto como su desarrollo.

Dado que durante la evolución y ejecución de un proyecto gráfico se aplica un gran número de los saberes de esta materia, este bloque presenta numerosas relaciones con los restantes. Y, a su vez, el aprendizaje de los contenidos que incluye también complementa los saberes de la materia de Proyectos Artísticos relativos a su gestión y a la metodología proyectual.

## III.2. Concreción de los saberes básicos

### III.2.1. Dibujo Artístico I

A. Concepto e historia del dibujo	
En este bloque de saberes se incorporan aquellos aspectos funcionales del lenguaje del dibujo que subrayan sus cualidades comunicativas y expresivas, incitando al alumnado al conocimiento y examen de sus atributos.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>– El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.</li> <li>– El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.</li> <li>– El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</li> </ul>	<p>Situaciones de aproximación a las diferentes funciones del dibujo y de reconocimiento de sus campos de actuación en relación a la diversidad de intenciones comunicativas (analítica, descriptiva, expresiva, ...).</p> <p>Observación y valoración de los múltiples factores plásticos que intervienen en diferentes obras y medios de creación.</p> <p>Situaciones de reconocimiento y análisis de soluciones plásticas de un mismo tema, analizando la variedad de enfoques según las épocas y las corrientes artísticas.</p>
B. La expresión gráfica y sus recursos elementales	
Los saberes de este bloque incluyen los elementos conceptuales del lenguaje expresivo bidimensional: imagen, forma y elementos gráficos (punto y línea) que convergen en la representación, llevando a cabo su aplicación práctica por medio de la introducción al encaje.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Terminología y materiales del dibujo.</li> <li>– Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.</li> <li>– Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.</li> <li>– El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</li> <li>– La línea: trazo y grafismo. Las tramas.</li> <li>– La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.</li> <li>– Niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>– El boceto y el esbozo. Introducción al encaje.</li> </ul>	<p>Situaciones de reconocimiento y uso de los diferentes tipos de dibujo (apunte, esbozo, esquema, boceto) y de sus ámbitos de aplicación.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de los diferentes soportes adecuados al dibujo. El papel, sus tipos y características diferenciadoras en función de su gramaje y calidad superficial. Elección del soporte más adecuado en función de la técnica y finalidad comunicativa.</p> <p>Definición de los conceptos básicos (pigmento, aglutinante, disolvente) y de la clasificación de los materiales en técnicas secas y húmedas.</p> <p>Promover el uso responsable de los materiales advirtiendo de la posible toxicidad y del impacto medioambiental de algunos de ellos.</p> <p>Composición y propiedades de algunos de los materiales de técnica seca. Experimentación sobre las posibilidades técnicas del grafito, el lápiz de color, el carboncillo, el lápiz carbón, la barra conté y el rotulador, mediante las variaciones intencionadas en el empleo del material y el uso de diferentes trazos para la creación de texturas.</p> <p>Composición, instrumentos de aplicación y propiedades de algunos de los materiales de técnica húmeda. Experimentar las diversas características plásticas del gouache produciendo un muestrario de texturas que, posteriormente, recortarán y utilizarán para la creación de un collage.</p> <p>Definición y ejemplificación visual del concepto de forma y de sus componentes.</p> <p>Situaciones para observar las diferencias entre forma y estructura formal.</p> <p>Ejemplificación visual de la clasificación de las formas atendiendo a sus dimensiones, configuración y origen.</p>

	<p>Situaciones de reconocimiento de los diferentes elementos morfológicos implicados en la representación: el punto, la línea y el plano.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de las funciones del punto como elemento morfológico elemental.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de la línea como elemento configurador de formas planas y de volúmenes en el espacio.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de diferentes tipos de línea (de contorno, de relieve, de tramado).</p> <p>Actividades de aplicación y práctica con los diferentes tipos de línea, experimentando con sus posibilidades descriptivas, la creación de texturas gráficas y las capacidades expresivas, reforzando la sensibilidad hacia el trazo.</p> <p>Actividades de experimentación con las variaciones en el dintorno de una misma forma, aplicando texturas diferentes.</p> <p>Actividades de aplicación de diferentes niveles de iconicidad en la representación de un mismo elemento.</p> <p>Introducción al encaje:</p> <p>Situaciones de reconocimiento de diferentes tipos de representación, exponiendo las diferencias entre los tipos de representación proyectiva y en escorzo y subrayando la influencia que ejerce el punto de vista sobre la apariencia de los objetos.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de los conceptos de proporción y módulo.</p> <p>Actividades de aplicación del concepto de proporción y de relación entre las partes de una forma a la representación de elementos tridimensionales de revolución, partiendo de su alzado.</p> <p>Situaciones de aprendizaje donde el alumnado utilice el proceso analítico del dibujo y los conceptos de axialidad y proporción, representando en posiciones diferentes elementos de origen natural y artificial, partiendo de modelos tridimensionales cotidianos de pequeño tamaño. Alternar el análisis estructural realizado a línea con el estudio descriptivo de sus superficies, recreando el claroscuro, el color y la textura de los modelos con lapiceros de grafito y de color. En ambos casos se plantearán situaciones donde observar las deformaciones perspectivas ocasionadas por su orientación respecto al punto de vista.</p> <p>En base a los elementos naturales anteriores, llevar a cabo su representación subjetiva, experimentando con su grado de iconicidad y sintetizando dichos elementos en diversas formas figurativas simplificadas en planos, planos con detalle, líneas, combinación de líneas con superficies o superficies texturadas.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual sobre los pasos a seguir en la representación objetiva de un modelo centrado en el papel y los sistemas de medición de ángulos, alineaciones y proporciones, atendiendo a la relación de tamaños entre elementos, entre sí y de cada uno de ellos con el total del modelo.</p> <p>Actividades de aplicación del concepto de proporción a la copia de modelos del natural que incluyan varios elementos.</p>
<b>C. Percepción y ordenación del espacio</b>	
El bloque de saberes introduce al conocimiento de las relaciones sintácticas, teniendo en cuenta los aspectos perceptivos y su aplicación en la representación gráfica de espacios y volúmenes.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<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 volumen y del espacio mediante la perspectiva.</li> </ul>	<p>Exposición y ejemplificación visual sobre la percepción visual y los condicionamientos perceptivos.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual de los principios básicos de la Gestalt (leyes visuales asociativas, relación fondo-figura, ley de cierre).</p> <p>Actividades de aplicación práctica en imágenes de los principios básicos de la Gestalt, analizando la relación de las diferentes formas en el plano e introducción al concepto de ordenación compositiva.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual de los factores que intervienen en la composición: formato, esquema compositivo, orientación de las formas, peso y direcciones visuales.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual del concepto de encuadre y de las relaciones entre fondo-figura y formato.</p> <p>Realizar composiciones que experimenten con el reparto de las formas y los espacios negativos en relación con el formato.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual de los tipos de equilibrio compositivo, estático y dinámico.</p> <p>Actividades de experimentación con diferentes organizaciones compositivas que se ajusten a una misma temática.</p> <p>Realización de composiciones que atiendan a un esquema compositivo definido y al reparto equilibrado de los pesos sobre el soporte.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual de los sistemas de ordenación y leyes compositivas: ley de la balanza, ley de compensación de masas, ley de tercios, simetrías y ritmos.</p> <p>Realización de composiciones que ejemplifiquen una o varias leyes compositivas.</p>

	<p>Situaciones para observar las diferencias entre los conceptos de forma y configuración.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de diferentes sistemas de representación.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual del concepto de perspectiva y de su aplicación al dibujo artístico en la representación de formas tridimensionales y espacios.</p> <p>Resaltar la importancia de la línea como elemento configurador de las formas volumétricas y estructuras geométricas sencillas, incluyendo y diferenciando partes vistas y ocultas.</p> <p>Actividades de aplicación del dibujo analítico en el análisis estructural interno y la representación en perspectiva axonométrica y cónica de volúmenes sencillos, como fundamento de la representación de composiciones más complejas.</p> <p>Actividades donde representen volúmenes geométricos básicos (pirámide, cilindro y cono) a partir de cubos.</p> <p>Actividades donde representen la transformación de formas tridimensionales básicas mediante operaciones de adición y sustracción.</p> <p>Actividades donde representen el ensamblaje y la intersección de formas geométricas básicas para generar nuevas formas y espacios.</p>
<b>D. La luz, el claroscuro y el color</b>	
Este bloque de saberes, con continuidad en el curso siguiente, introduce al alumnado en el estudio del claroscuro y el color, abordando cuestiones netamente técnicas y otras que trascienden al nivel del significado.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<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.</li> </ul> <p>Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</p>	<p>Definición y ejemplificación visual del concepto de claroscuro, introduciendo a su terminología.</p> <p>Ejemplificación visual del trazado de las sombras propias y arrojadas dependiendo de la naturaleza (luz natural o artificial) y dirección de la luz.</p> <p>Actividades de trazado de sombras propias y arrojadas inventadas en sólidos geométricos básicos (cubo, cilindro, cono y esfera) aplicando sobre ellos modulaciones diferentes de tono y de valor: acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</p> <p>Generar situaciones de aprendizaje que evidencian la importancia del claroscuro en la representación del volumen.</p> <p>Actividades de aplicación de diferentes métodos y/o técnicas de creación del claroscuro:</p> <p>La mancha como elemento configurador de la forma, a través de la valoración tonal o escala de grises, esfumatos o difuminados.</p> <p>La línea de tramado como elemento generador de volumen y configurador de texturas visuales.</p> <p>El plano como elemento morfológico generador de volúmenes y espacios en construcciones a partir de tintas planas, sintetizando el claroscuro en dos valores extremos, blanco y negro, o en un número limitado de valores.</p> <p>Utilización de diferentes técnicas acromáticas o monocromáticas experimentando posibles usos y procedimientos en la creación de claroscuro.</p> <p>Definición y ejemplificación visual del concepto de color, introduciendo a su terminología.</p> <p>Observación de la percepción del color como influencia de tres factores: la naturaleza de la luz, los aspectos fisiológicos de la visión y la composición físico-química de los objetos.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de los conceptos de síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</p> <p>Definición y ejemplificación visual del concepto de complementariedad en color luz y color materia.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de las dimensiones del color y de los conceptos de tono, valor, saturación.</p> <p>Realización de escalas (monocromáticas y policromáticas) y composiciones donde se modulen las tres dimensiones del color.</p> <p>Definición y ejemplificación visual de las relaciones armónicas del color y de los conceptos de afinidad y contraste.</p> <p>Realización de variaciones de color partiendo de una misma ordenación espacial, aplicando diferentes armonías: de análogos, de complementarios, de complementarios adyacentes, por tríadas.</p> <p>Definición y ejemplificación visual en torno a la semántica del color, sus sensaciones térmicas y su simbología.</p> <p>Utilización de diferentes técnicas cromáticas, experimentando con materiales y procedimientos básicos.</p>
<b>E. Tecnologías y herramientas digitales</b>	
En este bloque se incluye una aproximación a las herramientas digitales de dibujo y edición de imágenes como posible vía de creación.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dibujo vectorial.</li> <li>– Programas de pintura y dibujo digital.</li> <li>– Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.</li> </ul>	<p>Ejemplificación visual de las diferencias entre imagen vectorial y la imagen bitmap, definiendo y comparando sus características esenciales.</p> <p>Situaciones de acercamiento a las posibles aplicaciones o programas con los que se pueden desarrollar gráficos vectoriales.</p> <p>Introducción al uso de las herramientas básicas para el dibujo vectorial: pluma, pincel y lápiz.</p>
<b>F. Proyectos gráficos colaborativos</b>	

Se proponen las estrategias para afrontar proyectos gráficos de manera sistematizada, con el fin de resolver la propuesta inicial a través del trabajo colaborativo.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fases de los proyectos gráficos.</li> <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>– 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>	<p>Situaciones de explicación y ejemplificación de las fases que abarca la metodología proyectual.</p> <p>Situaciones de identificación y explicación de la presencia del dibujo en el proceso, como instrumento de análisis y representación necesario en determinadas fases del modelo proyectual.</p> <p>Actividades de diseño donde aplicar los diferentes niveles icónicos del dibujo (apunte, esquema, boceto, estudio), utilizando procedimientos y técnicas ajustadas a las diferentes intenciones comunicativas, en función de la fase en que se localice y del ámbito hacia el que se oriente el proyecto.</p> <p>Realización de proyectos gráficos, individuales o grupales, en los que el alumnado resuelva planteamientos compositivos aplicando adecuadamente las posibilidades expresivas de los elementos gráfico-plásticos, la representación perspectiva y los sistemas de ordenación espacial.</p> <p>Actividades de diseño que generen situaciones en las que el alumnado ponga en práctica la metodología proyectual, mediante una planificación y temporalización del trabajo adecuadas que faciliten y estimulen el trabajo colaborativo.</p> <p>Situaciones de autoevaluación y evaluación de los proyectos durante su desarrollo, de forma individual o en grupo, anticipando y previniendo posibles obstáculos en la consecución de un resultado favorable.</p> <p>Situaciones de análisis y valoración crítica sobre los resultados del proyecto ya finalizado.</p>

### III.3. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos de Dibujo Artístico II

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

Los saberes aquí propuestos dan continuidad al bloque homónimo de Dibujo Artístico I, incluyendo una trayectoria del dibujo a través de su presencia en el arte a partir del siglo XIX, desde el Romanticismo, hasta la actualidad.

Aunque introducida en el siglo XVII, la conciencia de la visión subjetiva, fundamentada en la actitud anímica del dibujante y en las impresiones creadas a partir de la realidad que le circunda, se radicalizó en el siglo XIX con el pensamiento romántico. Los diferentes contextos históricos impulsaron, no solo esta relación sentimental entre el autor y su obra, también el cambio de los ideales estéticos que priorizaron la mancha y el color por encima del dibujo de línea, más común en los autores realistas. El dibujo propio de la mentalidad romántica que considera la capacidad de éste para expresar aspectos de carácter personal: las emociones, la imaginación o la personalidad propias del dibujante, fue el fundamento para algunos de los movimientos de vanguardias, extremándose en las obras que se adjetivaron como expresionistas.

Las primeras vanguardias del siglo XX se enfrentaron a la tradición, poniendo en entredicho algunos de sus preceptos académicos de carácter normativo. La ruptura vanguardista buscó un universo expresivo diferente, ajustado a la nueva sensibilidad de la época, que afectaba tanto a aspectos materiales como formales, relacionados con el tratamiento del color, la ordenación espacial o el análisis de las formas.

Sin embargo, esta necesidad de cambio no suponía el rechazo de las manifestaciones pasadas. Algunos de los profesores y de las profesoras de la Bauhaus incluían en sus enseñanzas una aproximación al análisis formal de las obras de antiguos maestros, donde la prioridad era la comprensión intuitiva de su composición, sus contrastes lumínicos y cromáticos, su construcción. Incluso las propuestas de Le Corbusier en cuanto a la necesidad de crear un trazado regulador que estructure la obra artística hacían referencia a producciones pasadas y al modo de construir del hombre primitivo.

También la idea contemporánea de una ruptura con el arte del pasado ha de entenderse desde unas determinadas coordenadas históricas. La actualidad reclama una actitud abierta, sin restricciones, que se alimente de las manifestaciones anteriores y se permita utilizar el magisterio del pasado.

La formación en el dibujo y en el arte en general se hace posible por medio del conocimiento y el estudio de las obras ya realizadas, siendo el respeto por la cultura pasada la clave de los sistemas de aprendizaje de cualquier época. Los diferentes modos de concebir, en el transcurso de la historia, los materiales y los elementos de expresión (luz, color, composición, ...) pueden servir de hilo conductor que ponga en relación los contenidos de este bloque con el resto de saberes.

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

Los saberes contenidos en este bloque se iniciaron ya, bajo el mismo epígrafe, en Dibujo Artístico I. A su vez, la mención explícita al uso de técnicas gráfico-plásticas digitales, vincula este bloque con el primer curso referido al uso de tecnologías y herramientas digitales.

Con estos saberes se avanza en el conocimiento de la representación tridimensional mediante el estudio espacial basado en el análisis de cuerpos geométricos y formas tridimensionales elementales que interactúan entre sí. Se propone llevar a cabo dibujos de memoria y retentiva que describan gráficamente, por medio de configuraciones lineales claras y explícitas, las propiedades y las formas esenciales de elementos observados previamente en un breve espacio de tiempo. Frente a las representaciones de carácter descriptivo y analítico, soportado por una labor minuciosa de observación y plasmación del detalle, el dibujo de retentiva se fundamenta en una operación de síntesis y selección de los datos formales que mejor expresan las formas y espacios de los entornos elegidos.

El dibujo de memoria puede orientarse también al concepto de dibujo entendido como ideación o medio de visualizar una idea sobre el papel. Es parte de un proceso que puede derivar en algo más elaborado, permitiendo tantear previamente sus posibles variaciones formales, lo que aproxima este tipo de dibujo al concepto de proyecto gráfico.

Para la ideación de estructuras y espacios inventados se retoma el dibujo analítico y las operaciones de transformación vistas el curso anterior (adición, intersección y sustracción), construyendo en base a ellas volúmenes más complejos. Esta práctica conecta con los saberes del bloque siguiente referido al dibujo espacial. Por otro lado, el estudio de los perfiles externos se completará con la descripción de las cualidades superficiales y la aplicación de diferentes texturas, vinculando estos saberes al bloque de aquellos relacionados con los conceptos de claroscuro y color.

### **C. Dibujo y espacio.**

La idea de seleccionar un punto de vista particular de entre una serie de posibles puntos de vista comenzó a plantearse sistemáticamente desde la teoría de la perspectiva. Durante el primer Renacimiento se concebía el cuadro como una ventana a través de la cual observar el mundo natural. Esta idea se relaciona directamente con el concepto de encuadre, un término que no es monopolio del dibujo, pues es de uso habitual en otras disciplinas.

Aunque la elección de un fragmento del mundo visual dentro de los límites de un marco fue una actitud consciente y constante en el arte previo a la fotografía, son sus aportaciones las que han configurado la conciencia de fragmento visual que poseemos actualmente. Mientras que el arte clásico necesitaba una preparación del tema, una puesta en escena, en la estética derivada de la fotografía se arrebató un fragmento a la realidad, mostrando composiciones caracterizadas por el azar y la asimetría.

Una constante a lo largo de la historia de la perspectiva defiende que la geometría es el mejor camino para entenderla, dominarla y explicarla. Sin embargo, la comprensión cartesiana del espacio no es la única y se critica, en ocasiones, por resultar muy rígida. Desde el dibujo artístico, la perspectiva puede plantearse experimentalmente y discurrir alrededor de aplicaciones concretas y soluciones intuitivas; necesitando además la perspectiva aérea y los colores para expresar, especialmente en el paisaje, la percepción de la profundidad y de la lejanía.

Respecto a la enseñanza de la perspectiva, es preferible introducirla ilustrando las formas diversas de obtenerla, aclarando que el sistema de perspectiva renacentista fue la expresión de una concepción cultural particular que implica una fuerte alteración de formas y tamaños; y que, desde el siglo XV, los artistas la han utilizado libremente.

La copia mimética de la naturaleza ha sido un ejercicio recurrente en las enseñanzas del dibujo. Sin embargo, esta práctica no puede estar justificada si es entendida simplemente como un sistema de reconstruir lo verosímil. Saber mirar y entender las formas de la realidad que nos rodea implica conocer su geometría subyacente. Ya desde las vanguardias se proclamó la necesidad de superar la visión natural para acercarse a la Naturaleza, subrayando la necesidad de adoptar una visión que, partiendo de lo particular y la apariencia, pudiera construir lo universal para, posteriormente, recorrer el camino inverso. Es decir, utilizar las constantes abstraídas de la observación de la Naturaleza para aplicarlas en la resolución de problemas concretos.

La observación y representación de formas naturales estarán orientadas a sensibilizar al alumnado hacia el análisis de la geometría reconocible en ella.

Tanto el estudio del espacio como el de las formas naturales están presentes en la materia de Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño y, también, vinculados con los saberes del bloque anterior de ésta y con otros de Dibujo Artístico I, dado que el uso de la línea en la representación perspectiva y volumétrica ya se trató en los bloques B y C del primer curso. Los conocimientos y destrezas adquiridos durante su aprendizaje y referidos al trazado de estructuras mediante dibujo analítico, son necesarios para abordar con éxito los del presente bloque.

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

Este grupo de saberes refuerza ciertos aspectos ya planteados en un bloque anterior que, con el mismo nombre, se incorporó en Dibujo Artístico I. Y, a su vez, por tratar otros referidos a la perspectiva atmosférica, complementa el bloque anterior.

Aunque con objeto de facilitar el estudio de los efectos lumínicos, inicialmente se plantean en un solo tono, hay que tener en cuenta que el color y la luz se presentan asociados y, en este bloque, se estudiarán por su influencia diferenciadora o globalizadora de conjunto. La iluminación, analizada ya como factor definidor de volúmenes, se concibe también como fundamental en la creación de atmósferas donde instalarlos. Las dimensiones del color, ya conocidas, se aplican en la representación de objetos y de ambientes, teniendo en cuenta no solo el color local de cada uno, también atendiendo al color tonal, al reflejado o al que depende de la iluminación.

En este bloque también se profundiza sobre el valor compositivo y dinámico del color en la configuración de la imagen, analizando los efectos gráficos y cromáticos de obras Op-art, lo que permite vincular estos saberes con los que tratan a cerca de la expresión artística del siglo XX o la contemporánea.

#### **E. La figura humana.**

La figura humana y su representación no solo han sido uno de los temas principales de atención en el dibujo, en general, gran parte de nuestra cultura no puede renunciar a la necesidad de reconocerse y expresarse a través de su propia imagen corporal.

Los orígenes de la cultura antropocéntrica que sitúa al ser humano como unidad de medida del universo se remontan al mundo clásico. Estas etapas iniciales están marcadas por la idealización simbólica del cuerpo humano y por la necesidad de resolver los problemas puramente técnicos de su representación. Algunos tratados y teorías artísticas han situado al ser humano en el origen de sus planteamientos e, incluso, las figuras que han ilustrado sus principios, como es el caso del *Hombre vitruviano* dibujado por Leonardo da Vinci, se han convertido en símbolo de validez universal. La mayoría de modelos del mundo antiguo, en busca de fórmulas estables de perfección, eligieron la medida y el número como vía de acceso hacia el conocimiento racional del cuerpo humano, apareciendo la noción de canon y los distintos sistemas de proporción. Éstos se revalorizaron a mediados del siglo XIX alrededor del concepto de sección áurea, término que, si bien se acuñó en ese siglo, representaba un sistema proporcional conocido ya en el mundo antiguo. La representación científica del cuerpo humano, derivada de los sistemas geométricos existentes ya desde el Renacimiento y desarrollada en la segunda mitad del siglo XIX, influyó notablemente en el arte contemporáneo.

Los sistemas de proporciones simbolizan la búsqueda y la fijación de unas leyes de la belleza expresadas a través de la geometría y el número. Sin embargo, a lo largo de la historia han evolucionado e, incluso, se ha prescindido de ellos en momentos o lugares en los que ha prevalecido una visión subjetiva, donde la proporción es una cuestión relativa al gusto que depende de la intuición y la sensibilidad de cada autor.

Otro de los capítulos incluidos en el estudio de la figura humana a través del dibujo es la anatomía artística. Si bien son necesarios algunos conocimientos de anatomía para comprender las características, acciones y posiciones del cuerpo, su estudio puede desarrollarse una vez comenzado el trabajo con el modelo. La introducción al estudio anatómico del cuerpo humano a través de unas nociones básicas puede auxiliar al alumnado en una observación más adecuada del modelo.

También en este bloque se plantea el reto de representar el rostro de una persona concreta. El retrato es uno de los temas más interesantes del dibujo, muy atractivo y recurrente en la historia del arte, que completa el aprendizaje del estudio de la cabeza con el de los rasgos individuales y la personalidad del individuo retratado.

En el estudio de la figura humana es importante establecer un equilibrio razonable entre el conocimiento anatómico y el uso de los sistemas de proporciones, sin perder la idea intuitiva de la proporción, deducida por la comparativa entre las dimensiones e incluida en otros bloques de saberes de Dibujo Artístico I y II.

#### F. Proyectos gráficos colaborativos.

En este bloque de saberes, también presente en Dibujo Artístico I, el alumnado profundiza sobre el desarrollo de proyectos gráficos.

La incorporación del dibujo en su elaboración se entiende como imprescindible y estará siempre adaptado a la finalidad y disciplina de la que trate el proyecto. De ahí que, parte de los saberes de este bloque se encamine al conocimiento de los criterios de selección para elegir las técnicas y las herramientas más óptimas para su desempeño.

Otros saberes que incorpora el bloque se encaminan al proceso de planificación del trabajo de un proyecto, conociendo previamente las fases implicadas, las estrategias para el reparto de tareas y los criterios para evaluar tanto los resultados directos del proyecto como su desarrollo.

Dado que durante la evolución y ejecución de un proyecto gráfico se aplica un gran número de los saberes de esta materia, este bloque presenta numerosas relaciones con los restantes. Y, a su vez, el aprendizaje de los contenidos que incluye también complementa los saberes de la materia de Proyectos Artísticos relativos a su gestión y a la metodología proyectual.

### III.4. Concreción de los saberes básicos

#### III.4.1. Dibujo Artístico II

A. Concepto e historia del dibujo	
Los saberes aquí propuestos dan continuidad al bloque homónimo de Dibujo Artístico I, incluyendo una trayectoria del dibujo a través de su presencia en el arte a partir del siglo XIX, desde el Romanticismo, hasta la actualidad.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
<ul style="list-style-type: none"> <li>– El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.</li> <li>– De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.</li> <li>– La <i>Bauhaus</i> y el diseño.</li> <li>– El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.</li> </ul>	<p>Observación y valoración de los múltiples factores plásticos que intervienen en diferentes obras y medios de creación.</p> <p>Situaciones de reconocimiento y análisis de soluciones plásticas de un mismo tema, analizando la variedad de enfoques según las épocas y las corrientes artísticas.</p>
B. La expresión gráfica y sus recursos elementales	
Estos saberes se enfocan a la práctica del dibujo de memoria y retentiva, avanzando en el conocimiento de la representación tridimensional, iniciada durante el curso anterior, mediante el estudio espacial basado en el análisis de cuerpos geométricos y formas tridimensionales elementales que interactúan entre sí.	
Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
<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>	<p>Situaciones de observación donde se aprecie la utilidad de la memoria visual: bien como método de almacenaje del gran repertorio formal de la realidad, bien como fuente de información a la que poder acudir en el proceso creador de imágenes.</p> <p>Situación introductoria que ejemplifique algunas consideraciones nemotécnicas útiles para la captación de los aspectos sustanciales de las formas y su fijación en la memoria visual.</p> <p>Actividades de dibujo de retentiva, experimentando con diferentes técnicas y niveles de iconicidad en la representación de un modelo propuesto.</p> <p>Actividades para observar y diferenciar los conceptos de constancia y relatividad de la forma, atendiendo a los espacios negativos y positivos de la misma y a las variaciones de su apariencia formal respecto al cambio de punto de vista perceptivo.</p> <p>Actividades de dibujo en las que el alumnado represente las diferentes apariencias de un mismo elemento, ocasionadas por las variaciones del punto de vista. Analizar gráficamente el producto de estas variaciones a través de las diversas formas que presenta, apreciando sus transformaciones y sus aspectos inusuales.</p> <p>Actividades de dibujo en las que el alumnado analice gráficamente la estructura interna de los objetos del entorno.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual del concepto de textura, sus tipos y los factores involucrados en su representación.</p> <p>Actividades de dibujo en las que el alumnado analice gráficamente y represente las calidades superficiales y las variaciones de textura de los elementos propuestos.</p>

	Actividades de dibujo de ideación donde el alumnado experimente con la interrelación de formas tridimensionales en el espacio, aplicando las operaciones formales de adición, sustracción e intersección.
<b>C. Dibujo y espacio</b>	
Este bloque reúne los saberes que permiten entender los fundamentos de la representación del espacio tridimensional y la representación de formas naturales, sensibilizando al alumnado hacia el análisis de la geometría reconocible en ambos.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.</li> <li>– Geometría y naturaleza.</li> <li>– Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</li> <li>– La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.</li> <li>– Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</li> </ul>	<p>Ejemplificación visual e identificación de patrones de desarrollo y formas geométricas en la naturaleza, estableciendo analogías entre ellas.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de estructuras y elementos naturales que presentan semejanzas con organizaciones estructurales y funcionales presentes en la pintura, la arquitectura o el diseño.</p> <p>Ejemplificación visual sobre las pautas a seguir en la representación de formas naturales y la adaptación de la geometría a las formas orgánicas.</p> <p>Ejemplificación visual sobre los diferentes modos de ver y dibujar los elementos naturales: descriptivo, ornamental y expresivo.</p> <p>Actividades de dibujo donde se representen e interpreten, según niveles icónicos distintos, formas naturales que presenten un patrón geométrico evidente (semillas, piñas, caracolas, ramas):</p> <p>Estudios de línea de formas naturales mediante encajes en formas geométricas básicas que deriven en formas orgánicas complejas, analizando sus partes más características.</p> <p>Estudios descriptivos de formas naturales, atendiendo minuciosamente al detalle, cualidades superficiales y valoraciones tonales.</p> <p>Transformación plástica de formas naturales con fines expresivos, sintetizando su estructura y superficie por medio de la línea y de la mancha.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual del concepto de encuadre, su valor expresivo y los criterios de selección útiles para el dibujo del natural.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de diferentes tipos de encuadre, analizando y valorando su evolución en manifestaciones artísticas posteriores a la invención de la fotografía.</p> <p>Estudio descriptivo de un conjunto de elementos tridimensionales, naturales y artificiales, atendiendo a su encuadre, disposición y proporciones relativas.</p> <p>Definición y ejemplificación visual del concepto de perspectiva y de los distintos sistemas perspectivos. Identificación de la perspectiva cónica como sistema gráfico de representación. Exposición sobre sus antecedentes en el arte, fundamentos y los tipos.</p> <p>Exposición y ejemplificación visual sobre el modo de dividir o multiplicar espacios y representar sólidos básicos, profundizando en la importancia de seleccionar la altura del punto de vista y su situación respecto al centro del espacio representado.</p> <p>Actividades de dibujo donde se represente de memoria y mediante esquemas geométricos, espacios interiores y exteriores en cónica frontal y oblicua que incluyan volúmenes simples (rectos y curvos), planos inclinados y escaleras.</p> <p>Actividades de dibujo donde se represente de memoria y mediante esquemas geométricos en cónica oblicua: varias perspectivas de un mismo objeto, modificando únicamente la altura del punto de vista, y el boceto de un espacio interior que lo contextualice.</p> <p>Estudios gráficos que representen aspectos del entorno del aula, el edificio del centro, el entorno urbano y los exteriores naturales, valorando diferentes encuadres y trasladando con fidelidad las proporciones y los contrastes lumínicos más significativos.</p>
<b>D. La luz, el claroscuro y el color</b>	
Se revisan y refuerzan los conceptos de claroscuro y color profundizando en su valor expresivo y en las diferentes intenciones comunicativas según su uso.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<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>	<p>Situaciones de reconocimiento de diferentes tipos de luz, analizando su función y valorando su expresividad en diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Definición y ejemplificación visual del concepto de perspectiva atmosférica, analizando los aspectos lumínicos y cromáticos que intervienen en su percepción.</p> <p>Actividades de aplicación de la mancha como elemento configurador de las formas y del espacio, a través de la valoración tonal o escala de grises, y atendiendo a los contrastes lumínicos.</p> <p>Utilización de diferentes técnicas, acromáticas o monocromáticas, experimentando posibles usos y procedimientos en la creación de sombreados.</p> <p>Actividades de afianzamiento en la práctica de la modulación cromática en sus diferentes dimensiones: tono, valor y saturación.</p> <p>Ejemplificación visual que refuerce el valor simbólico del color y su capacidad para comunicar sensaciones y evocar emociones y sentimientos.</p> <p>Definición y ejemplificación visual sobre la interacción cromática y las influencias recíprocas: contraste simultáneo y sucesivo.</p>

	<p>Situaciones en las que se valore el potencial compositivo del color, apreciando su peso visual y la perspectiva cromática.</p> <p>Actividades de aplicación donde, partiendo de un modelo, el alumnado cree imágenes de carácter subjetivo interpretando su color.</p> <p>Estudios gráficos que representen aspectos del entorno del aula, el edificio del centro, el entorno urbano y los exteriores naturales, trasladando con fidelidad las variaciones lumínicas y cromáticas más significativas.</p> <p>Ejemplificación visual del concepto de Op-art.</p> <p>Actividades de aplicación donde el alumnado resuelva distintas composiciones, en las que experimente con las variaciones del color asociado a la geometría.</p> <p>Utilización de diferentes técnicas cromáticas, experimentando con materiales y procedimientos básicos.</p>
<b>E. La figura humana</b>	
Se agrupan los saberes que conciernen a la figura humana tanto como motivo u objeto de representación como materia prima de partida.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<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. Estudio y representación del escorzo.</li> <li>– El retrato. Facciones y expresiones.</li> <li>– El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.</li> </ul>	<p>Definición y ejemplificación visual del concepto de canon y módulo aplicados al estudio de la figura humana.</p> <p>Ejemplificación visual sobre distintos cánones, diferenciados según épocas y culturas, analizando los valores expresivos que pueda entrañar el uso de la proporción.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de las relaciones de proporcionalidad implícitas en la figura humana.</p> <p>Ejemplificación visual del uso de diferentes niveles icónicos en la representación la figura humana.</p> <p>Ejemplificación visual y exposición de las nociones básicas de anatomía: el sistema óseo y el muscular a niveles muy elementales.</p> <p>Situaciones de reconocimiento de los esquemas estructurales y volumétricos presentes en la figura humana.</p> <p>Actividades de dibujo donde se represente e interprete la figura humana según niveles icónicos distintos:</p> <p>Apuntes a línea donde se represente la figura humana de manera sintética, mediante sus esquemas estructurales, evitando los detalles superfluos.</p> <p>Estudios descriptivos detallados, tomando la totalidad de la figura humana o zonas parciales, atendiendo a la relación de proporciones.</p> <p>Situaciones de observación de la influencia del punto de vista del dibujante sobre la apariencia de las formas.</p> <p>Actividades de dibujo en las que se represente en escorzo la figura humana, valorando la expresión global de las formas que la componen, sus deformaciones perspectivas y la articulación y orientación de la estructura que la define.</p> <p>Ejemplificación visual que exponga aproximaciones diferentes, desde el ámbito artístico, a la temática del retrato, analizando las variaciones en la representación según las épocas o la función a la que fuera destinada la imagen.</p> <p>Ejemplificación visual y explicación de las proporciones de la cabeza, de frente de perfil y en posición tres cuartos, introduciendo el estudio de la estructura ósea del cráneo y la mandíbula inferior y los músculos relacionados con las funciones de comer y hablar.</p> <p>Actividades de dibujo donde se represente e interprete una cabeza humana según niveles icónicos distintos:</p> <p>Estudios descriptivos en los que se aplique la teoría de las proporciones de la cabeza humana y se practique la toma de medidas y el sistema de comprobación mediante alineaciones de puntos, trasladándolas fielmente al dibujo.</p> <p>Apuntes gráficos de una cabeza atendiendo a su expresión, sintetizando el gesto y evitando detalles innecesarios.</p> <p>Estudio de mancha, mediante técnica acromática o monocromática, trasladando al dibujo la mayor cantidad de valores y variaciones lumínicas de tono que se observen.</p> <p>Retrato mediante técnica cromática, trasladando al dibujo la mayor cantidad de valores y variaciones lumínicas y cromáticas que se observen.</p> <p>Interpretación a color de una cabeza asimilando un estilo artístico del siglo XX.</p>
<b>F. Proyectos gráficos colaborativos</b>	
Se proponen las estrategias para afrontar proyectos gráficos de manera sistematizada, con el fin de resolver la propuesta inicial a través del trabajo colaborativo.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<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> </ul>	<p>Situaciones de explicación y ejemplificación de las fases que abarca la metodología proyectual.</p> <p>Situaciones de identificación y explicación de la presencia del dibujo en el proceso, como instrumento de análisis y representación necesario en determinadas fases del modelo proyectual.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p>Actividades de diseño donde aplicar los diferentes niveles icónicos del dibujo (apunte, esquema, boceto, estudio), utilizando procedimientos y técnicas ajustadas a las diferentes intenciones comunicativas, en función de la fase en que se localice y del ámbito hacia el que se oriente el proyecto.</p> <p>Realización de proyectos gráfico, individuales o grupales, en los que el alumnado resuelva planteamientos compositivos aplicando adecuadamente las posibilidades expresivas de los elementos gráfico-plásticos, la representación perspectiva y los sistemas de ordenación espacial.</p> <p>Actividades de diseño que generen situaciones en las que el alumnado ponga en práctica la metodología proyectual, mediante una planificación y temporalización del trabajo adecuadas que faciliten y estimulen el trabajo colaborativo.</p> <p>Situaciones de autoevaluación y evaluación de los proyectos durante su desarrollo, de forma individual o en grupo, anticipando y previniendo posibles obstáculos en la consecución de un resultado favorable.</p> <p>Situaciones de análisis y valoración crítica sobre los resultados del proyecto ya finalizado.</p>
--	--

## IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

### IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Dibujo Artístico se fundamentará en la planificación rigurosa de los objetivos a alcanzar, anticipando los posibles recursos necesarios para ello y seleccionando las estrategias didácticas que mejor atiendan a la diversidad de individualidades.

Con el fin de favorecer un aprendizaje competencial del alumnado, el método a seguir por el profesorado de Dibujo Artístico se ajustará a las condiciones socioculturales en las que se desarrolla dicho aprendizaje, los recursos disponibles, las características del alumnado y la naturaleza propia de la materia impartida.

El docente o la docente diseñarán situaciones de aprendizaje que les permitan orientar al alumnado y facilitarle su desarrollo competencial. Partiendo de un objetivo concreto, propondrán la realización de tareas o situaciones-problema que el alumnado podrá resolver, sirviéndose de los saberes, conocimientos, destrezas y actitudes, que la materia de Dibujo Artístico le proporciona.

La metodología se ajustará al nivel competencial inicial del alumnado y atenderá a su diversidad, respetando sus diferencias individuales y los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. La enseñanza se secuenciará, gradualmente, desde los aprendizajes simples hacia los más complejos, buscando la funcionalidad de lo aprendido.

Para que la práctica docente despierte y mantenga la actividad y la motivación por aprender del alumnado, éste debe sentirse protagonista y responsable de su aprendizaje. En las metodologías activas, la relación con el alumnado no se limita a la simple transmisión de conocimientos. En coherencia con una orientación constructivista del aprendizaje, la labor del profesorado implica la organización de su aprendizaje. Por ello, es conveniente establecer un fin valioso y asequible, determinando la trayectoria para conseguirlo y promoviendo una crítica constructiva que incite a retomar nuevas actividades.

Para generar aprendizajes transferibles y duraderos, el profesorado ha de generar en el alumnado la curiosidad y la voluntad por adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes que facilita la materia. Las situaciones de aprendizaje deben de poner al alumnado en contacto con contextos reales donde aplicar lo aprendido. En este sentido, la metodología de aprendizaje por proyectos resulta relevante pues, su carácter colaborativo promueve la resolución conjunta de problemas, facilitando la interrelación de contenidos y la transferencia de estrategias entre el alumnado, para su posterior aplicación a situaciones similares. El carácter experimental y práctico de la materia da lugar a la manipulación de materiales, la necesaria organización en el trabajo y la interacción del alumnado que debe colaborar en la limpieza del espacio y en el respeto por las normas.

Ciertas metodologías, tales como el estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas o fundamentado en los centros de interés, fomentan la experimentación y la participación activa del alumnado, logrando un aprendizaje significativo y funcional que le mantendrá motivado y le facilitará el desarrollo de las competencias.

Estas propuestas metodológicas colaboran en la formación integral del individuo, pues ayudan a estructurar su pensamiento, reforzando sus capacidades reflexivas, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso donde valora la eficacia y validez de lo aprendido, aplicándolo a proyectos gráficos reales.

El profesorado de Dibujo elaborará y diseñará los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de la materia, adaptándolos a los diferentes niveles, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado. En esta labor, tendrá presente la integración, en el proceso de enseñanza aprendizaje, de aquellas tecnologías digitales que permiten el acceso a recursos virtuales.

#### **IV.2. Evaluación de aprendizajes**

La evaluación analiza los procesos educativos con la finalidad de comprobar la eficacia de los resultados, tomar conciencia de cómo evoluciona el proceso enseñanza-aprendizaje y modificar aspectos relacionados con el mismo, para reconducirlo en caso de que fuera necesario. La calidad de los resultados finales estará supeditada a la integración de la evaluación en el propio proceso de aprendizaje, por lo que el profesorado deberá de evaluar tanto la progresión del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.

La evaluación debe atender a la diversidad de capacidades, actitudes, ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado y estar atenta a la evolución del proceso global de desarrollo del alumnado (intelectual, afectivo y social); debe de ser continua y estar presente en todas las fases del proceso enseñanza-aprendizaje. De ahí que, de cara a constatar los progresos realizados por cada individuo, se precise conocer su situación y capacidades individuales. Por ello, es imprescindible una evaluación inicial o diagnóstica en la que se obtenga información sobre el nivel de conocimientos previos y los hábitos gráficos del alumnado, siendo ésta el punto de partida desde el que organizar y planificar el desarrollo de la materia.

Por su carácter continuo y formativo, el proceso de evaluación debe servir como instrumento orientador en la elección de los procedimientos más adecuados para la adquisición de las competencias específicas, abordando el desarrollo práctico desde tres puntos de vista:

- Adecuando la acción del profesorado a las necesidades colectivas e individuales del alumnado.
- Induciendo al estudiante a una reflexión continua sobre su propio aprendizaje.
- Observando el equilibrio entre las propuestas y su grado de dificultad.

Para valorar la adquisición competencial de manera secuencial y progresiva se recomienda diversificar los instrumentos de evaluación, entre los que se encuentran:

- Análisis de Actividades. Se efectúa mediante un planteamiento permanente, con registro de datos sobre su realización y resolución. Es un procedimiento clave para identificar la situación individual de cada alumno y de cada alumna, la adquisición de los conceptos, las destrezas o actitudes, y sus particulares necesidades de ayuda.
- Pruebas específicas, teórico-prácticas. Con ellas se puede valorar el grado de adquisición significativa de conceptos y procedimientos, pudiendo servir también para la evaluación formativa.
- Observación directa. Permite observar y valorar en el alumnado la participación en las actividades del aula, la interacción con el grupo, los hábitos de trabajo, la actitud ante la búsqueda de soluciones a las actividades propuestas, la actitud crítica ante cuestiones culturales, artísticas o frente a creaciones ajenas.
- Cuaderno-diario personal. Permite una valoración cualitativa del grado de interés del alumnado por la disciplina, conocer su evolución e intereses personales.

#### **IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje**

Las situaciones de aprendizaje, diseñadas para integrar los elementos curriculares de la materia de Dibujo Artístico, reúnen las tareas y actividades significativas y relevantes que habilitan al alumnado en la resolución de problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando su autoestima, autonomía e iniciativa, así como la responsabilidad y la reflexión crítica.

Estas situaciones sientan las bases para el aprendizaje continuado, a lo largo de la vida, y posibilitan *aprender a aprender*, pues invitan al alumnado a conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. De ahí que, para asegurar la adquisición de las competencias, deban estar contextualizadas y respetar las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.

Su diseño implicará la transferencia de los aprendizajes adquiridos, posibilitando al alumnado la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos y tareas complejas, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y prepare a cada individuo para su futuro personal, académico y profesional.

Asimismo, fomentará procesos pedagógicos flexibles y accesibles, ajustados a las necesidades, características y ritmos de aprendizaje individuales que favorezcan la autonomía.

Las actividades propuestas propiciarán distintos tipos de agrupamientos, posibilitando tanto su autonomía como la actitud cooperativa, la producción y la interacción verbal. E incluirán el uso de recursos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Las situaciones planteadas deben promover aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

#### **IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje**

##### **Ejemplo de situación de aprendizaje 1: Diseño de una familia**

###### **Introducción y contextualización:**

Se propone la aproximación al análisis estructural de formas volumétricas sencillas y su posterior aplicación a un proyecto de ideación colectivo. Durante su desarrollo se plantea trabajar el espacio tridimensional desde la estructura interna hacia su apariencia superficial, integrando en el vocabulario del alumnado los conceptos básicos de forma, estructura formal y configuración.

La representación de estructuras se llevará a cabo por medio del modelo de dibujo analítico, pues por su carácter constructivo resulta ser muy funcional en el diseño de elementos tridimensionales. Los volúmenes se trabajarán en perspectiva axonométrica a mano alzada y de memoria, describiendo sus formas generales mediante las líneas visibles y las auxiliares. Sobre estos esquemas lineales se determinará su configuración final hasta llevar a cabo un estudio más profundo de las formas y la definición de los detalles por medio del claroscuro y del color.

Por lo general, el alumnado acostumbra a plantear sus dibujos con línea de contorno y combinando puntos de vista diferentes en la representación de un mismo volumen. Por ello, será necesario dotarle de unos conocimientos básicos de perspectiva y facilitarle la adquisición de ciertas destrezas en el trazado de rectas y curvas, adaptando esta situación a las peculiaridades del grupo, dependiendo del nivel de partida encontrado en la evaluación diagnóstica al inicio de curso.

Las técnicas utilizadas serán el lapicero de grafito y los lapiceros de color, por lo que también será conveniente proponer al alumnado situaciones previas que le proporcionen un conocimiento experimental de ambas técnicas y de sus posibilidades expresivas, tanto para los trazados gráficos como para la creación de superficies iluminadas a color.

###### **Objetivos didácticos:**

- Conocer y aplicar los valores constructivos de la línea como elemento configurador de formas volumétricas, expresando gráficamente y de memoria esquemas geométricos básicos.
- Conocer los fundamentos de la perspectiva axonométrica y adquirir la capacidad espacial y la destreza manual suficientes para poder resolver progresivamente trazados en perspectiva a mano alzada.
- Jerarquizar el uso de la línea para diferenciar las estructuras y partes ocultas de las zonas visibles de los elementos.
- Proyectar las posibles intersecciones entre volúmenes rectos y de revolución.

- Entender volúmenes complejos como el resultado de combinaciones y acoplamientos de volúmenes más sencillos.
- Modelar, mediante las técnicas de claroscuro y las mezclas de color, aristas acusadas y aristas suaves para producir efecto de volumen, solidez y profundidad en un soporte bidimensional a partir de un dibujo de contornos.
- Comprender las diferentes fases implicadas en el proceso de ideación por medio del dibujo y utilizar el grado de iconicidad más útil y el gesto adecuado de la línea para cada una de ellas, desde su planteamiento hasta el definitivo.
- Analizar y valorar las posibilidades expresivas, tanto de los diversos materiales plásticos como de las diferentes técnicas artísticas, en el proceso de elaboración de una obra.
- Conocer y utilizar los soportes, instrumentos y procedimientos adecuados para desarrollar dibujos a grafito y lapicero de color.
- Apreciar las calidades lumínicas y cromáticas en las obras de diferentes autores.
- Buscar documentación gráfica para llevar a cabo la elaboración de sus trabajos.
- Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de los supuestos prácticos planteados.

**Elementos curriculares involucrados:**

El desarrollo de esta situación de aprendizaje colabora en la adquisición de las siguientes competencias específicas:

- Comprender el dibujo como forma de comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares.
- 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.
- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, 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.
- 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.
- 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.
- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.
- 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 apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

Con la realización de este proyecto se abordarán los siguientes saberes básicos:

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación y como parte del proceso artístico en el ámbito del diseño.
- Terminología y materiales del dibujo: las técnicas secas, grafito y lapicero de color.
- La línea y el trazo sensible.
- Niveles de iconicidad del dibujo: esquema, esbozo y boceto.

- Introducción a la representación del volumen y el espacio mediante la perspectiva.
- La luz y el volumen. Valoración tonal y claroscuro.
- Naturaleza y percepción del color. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
- Metodología proyectual: criterios para la distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos, estrategias de selección de técnicas y materiales de dibujo adecuados y de evaluación de las fases y los resultados del proyecto. gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

**Conexiones con otras materias:**

Dado que durante la resolución del diseño propuesto se aplica la metodología proyectual, podemos vincularla con la materia de Proyectos Artísticos pues complementa sus saberes. Conecta también con la materia de Dibujo Técnico aplicado a las Artes Gráficas y al Diseño, pues ambas contemplan la representación perspectiva, y se vincula a la de Técnicas de Expresión gráfico-plásticas en su vertiente de experimentación con materiales.

**Descripción de la actividad. Metodología y estrategias didácticas:**

Se puede introducir la actividad con la presentación de imágenes donde se represente tridimensionalmente y muy geometrizada la figura humana, o la figura animal en general, acudiendo para ello a diversas disciplinas: ilustración, pintura, animación. El visionado y análisis de estas imágenes puede reconducir el interés hacia los tipos de dibujo y los sistemas de representación.

Antes de plantear el proyecto colaborativo, se plantea una primera fase en la que se exponen los diferentes sistemas de representación y los diversos tipos de dibujo (analítico, sintético y descriptivo), analizando diferentes usos y funciones. A continuación, se desarrolla una actividad introductoria individual en la que el alumnado representa la transformación de sólidos básicos (cubo, prisma, cilindro, cono y esfera) mediante adición, sustracción e intersección.

En una segunda fase ya se propone un proyecto colaborativo, en grupos de tres, para realizar el diseño de 3 personajes, componentes de una unidad familiar.

El término de familia se planteará desde una perspectiva amplia, no solo reducida a un grado determinado de parentesco o convivencia, también se extenderá a su consideración como grupo de elementos asociados entre sí en razón de un factor común o raíz.

Los personajes estarán elaborados a partir de los elementos básicos ensayados previamente (cubos, pirámides, cilindros, conos y esferas) mediante la adición e intersección de los mismos. Los volúmenes estarán estructurados en torno a un eje central (a modo de columna vertebral) con una cabeza y extremidades repartidas simétricamente respecto a dicho eje.

Durante las fases del trabajo en grupo el alumnado deberá realizar inicialmente una búsqueda de referentes para, posteriormente, valorar y decidir las cualidades y especificidades de sus personajes. En base a estas premisas se llevará a cabo su posterior proceso de diseño, durante el cual es importante favorecer la discusión y la expresión de las opiniones individuales, propiciando el consenso en aquellos aspectos donde existan varias opiniones. En este sentido, es fundamental promover un buen ambiente de trabajo y unas relaciones personales que favorezcan la confianza, la autoestima, así como el respeto a sí mismos y a sus opiniones.

El diseño se elabora partiendo de esbozos y en base a esquemas en perspectiva axonométrica, hasta concretar el boceto definitivo de línea, que se completará posteriormente con el tratamiento a color y claroscuro de su superficie.

Con anterioridad a la resolución definitiva y a la aplicación del claroscuro y el color sobre la superficie de los personajes diseñados, se analizará brevemente el tratamiento del claroscuro en algunos autores y se clarificarán los conceptos de: valor local y tonal, tipos de luces según su dirección, sombras propias y arrojadas y el modelado de las formas en los cuatro sólidos básicos. Respecto al tratamiento del color, se reforzarán las nociones básicas de la síntesis sustractiva y el concepto de complementariedad.

**Atención a las diferencias individuales:**

Teniendo en cuenta las diferencias individuales del alumnado, en el desarrollo la práctica docente, la propuesta de la actividad se planteará de lo concreto y próximo a lo lejano y global. Los contenidos se presentarán de menor a mayor dificultad de modo que el alumnado pueda adquirirlos con mayor facilidad.

La duración de la actividad se ajustará al ritmo de trabajo y seguimiento por parte del alumnado. Dependiendo de su evolución se aplicarán estrategias de refuerzo o de ampliación, para realizar de manera autónoma pero supervisada. Las actividades de refuerzo tienen como objetivo que el alumnado fije y asimile mejor los contenidos, retomando las cuestiones en las que hayan encontrado mayor dificultad. Las actividades de ampliación se plantean como ejercicios de profundización e investigación, variaciones de los trabajos realizados, incluyendo otros contenidos donde los alumnos y las alumnas pueden poner en práctica sus conocimientos y destrezas, según el paradigma de “aprender a aprender”.

La puesta en práctica de los conceptos explicados será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos y de las alumnas y aplicarla a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven. Todo ello exigirá la atención personalizada del profesorado con cada uno de los alumnos y de las alumnas.

#### **Recomendaciones para la evaluación formativa:**

Debido a la variedad de saberes que contiene esta situación de aprendizaje, son muchos los aspectos objeto de atención que deben de permitir la evaluación.

El docente o la docente deberán valorar el grado de comprensión, aplicación e integración de los conceptos en la práctica de los ejercicios, la calidad final de su trabajo y su correcta resolución técnica, pero también su esfuerzo personal y autonomía en la resolución, la actitud creativa y la capacidad de investigación.

Es necesario tener en cuenta el nivel de dificultad que cada individuo ha tenido que afrontar y valorar así su disposición, el método y el razonamiento utilizados para resolver los problemas planteados y su capacidad de valoración autocrítica.

## **V. Referencias**

Ching, Francis D.K. (2005). *Dibujo y proyecto*. Barcelona: GG

Gómez Molina, J.J. (1999). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Gómez Molina, J.J., Cabezas, L., Bordes, J. (2001). *El manual del dibujo*. Madrid: Cátedra.

## DIBUJO TÉCNICO

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

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, 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 multidisciplinar 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 interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el bloque “Fundamentos geométricos” el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.