



Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades requeridas, repartiendo las tareas con criterio de forma razonada y respetuosa.

Criterio 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.

Criterio 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

Criterio 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir, con una mirada inclusiva.

Criterio 4.2. Difundir el resultado final de una producción audiovisual seleccionando los canales más adecuados, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría.

Criterio 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

DIBUJO ARTÍSTICO

El dibujo es una técnica de representación y comunicación que ha variado técnicamente desde sus orígenes porque se han ampliado con el tiempo sus posibilidades expresivas y los materiales que se utilizan. Si se considera el dibujo como una forma de representar e interpretar



lo que se ve, entonces el modo de mirar se convierte en el primer paso del proceso de la realización de un dibujo. Primero es necesario tener la curiosidad de contemplar para después observar, analizando los elementos que forman lo visto. Finalmente, sobre un soporte y unos materiales concretos se emplearán diferentes técnicas de dibujo para describir, analizar, expresar, narrar, comunicar, o simplemente como herramienta de descubrimiento desde la primera infancia hasta edad adulta. Puesto que sus funciones son diversas, sus ámbitos de aplicación son amplios. La exploración consustancial al dibujo ha aportado soluciones gráficas variadas a lo largo de la historia y es, en conclusión, una herramienta fundamental de pensamiento y conocimiento al establecer un vínculo crucial entre la idea y su representación gráfica.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y de conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras, imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, así como 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. Es una forma de expresión y comunicación, porque se proyecta la visión del mundo de la persona que dibuja, no solo a través del estudio atento y analítico, sino también mediante la intervención de la imaginación, que reinventa la realidad. Por ser una de las primeras traducciones y exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones es, por ende, íntimo y directo, liberador en su inmediatez, en su sencillez o complejidad. El trazo, el estilo del artista, revela sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de la persona que lo crea.

Por tanto, la materia de dibujo contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado puesto que antes de dibujar hay que observar, reflexionar y sacar conclusiones, lo que favorece la formación de una conciencia crítica, que junto al aprendizaje y gracias a la observación de obra de variado estilo y origen, ayuda a ser más tolerante y flexible. Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de una educación ambiental por medio de la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y el conocimiento de la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

La materia de Dibujo Artístico contribuye al desarrollo de las competencias clave de diversas maneras. Para empezar, una forma de expresión como es el dibujo fomenta la consecución de la competencia en comunicación lingüística. Asimismo, los procesos mentales que suponen transformar pensamientos en dibujos están relacionados con el pensamiento abstracto y con la superación de problemas contribuyendo a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Por otro lado, la utilización de distintos programas informáticos disponibles en el aula propiciará el desarrollo de la competencia digital.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre el poder del dibujo para expresar estados de ánimo, sensaciones u opiniones, que implican influir sobre grupos sociales, y por ello se hace necesaria una reflexión moral que desarrolle una personalidad empática y crítica que valore la libertad de expresión como base fundamental de la creación artística, propiciando la gestión de su propio aprendizaje, que al enfrentarse a las propias dificultades del aprendizaje de las técnicas de dibujo, implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En relación con la competencia ciudadana, analizar dibujos y dibujar, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, permite al alumnado valorar y debatir sobre la utilidad o no de los mensajes gráficos analizados para la defensa de los derechos humanos y la protección del medio ambiente, objetivos recogidos en los Objetivos del Milenio. Asimismo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia a la diversidad de opiniones y de género, cooperación y flexibilidad, contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Al mismo tiempo, cabe destacar que se desarrolla la competencia emprendedora por medio del análisis de necesidades y oportunidades al plantear un proyecto gráfico, asumiendo retos con sentido crítico, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas, inclusivas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo y considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que el dibujo ha tenido en el desarrollo del ser humano, entendiendo que forma parte del patrimonio histórico, tecnológico y cultural, el alumnado podrá expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, y convertirse en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas, desarrollando así la competencia en conciencia y expresión culturales.

La materia de Dibujo Artístico ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria al continuar los aprendizajes relacionados con las técnicas de expresión gráfica comenzados en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, la materia de Dibujo Artístico de primero y segundo de Bachillerato debe cursarla todo el alumnado del Bachillerato de Artes y



deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el dibujo artístico, que da nombre a esta materia.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Restauración, Arquitectura o Animación 2 y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos con esta materia. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, el diseño, el tatuaje, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En los próximos apartados se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que, en su conjunto, están orientados a producir en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado, por una parte, desarrolle la observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad, usando el dibujo como lenguaje gráfico intelectual; que, por otro lado, adquiera las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos; y que, por último, desarrolle una sensibilidad estética hacia sus obras y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal y de disfrute estético, que estimula la sensibilidad artística y la imaginación, al tiempo que es una herramienta de pensamiento, que aúna intuición y asociación de ideas.

En el apartado de conexiones entre competencias se establecen conexiones significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, con las competencias clave.

Con el propósito de conseguir las competencias específicas se han seleccionado y organizado los saberes básicos necesarios para el aprendizaje de técnicas de dibujo. Estos saberes están vinculados al conocimiento del origen del concepto y de la historia del dibujo; al estudio y uso de los principios de la percepción del espacio, de la luz y el color; al estudio del cuerpo humano; a las técnicas propias del dibujo, y a la posibilidad del empleo de programas informáticos aplicados al dibujo.

A fin de movilizar esos saberes y desarrollar las competencias específicas, el apartado de situaciones de aprendizaje ofrece orientaciones y principios generales para el diseño de propuestas de aula que estimulen en el alumnado la curiosidad, la observación, la investigación, la experimentación, la planificación de los proyectos creativos y el trabajo en equipo.

Por último, los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos con la finalidad de comprobar, de un lado, si el alumnado conoce tanto los mecanismos

de la percepción visual como sus leyes y principios, además de la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas; por otra parte, para determinar, si analiza, experimenta y prueba distintas soluciones utilizando las técnicas adecuadas a cada trabajo; también, si participa en proyectos grupales, expresando sus opiniones, haciendo crítica constructiva, al tiempo que valora y disfruta del dibujo como recurso expresivo, pero también como posible oportunidad laboral, y finalmente, para determinar que considera la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.

La sociedad, a partir de la obra que generan sus individuos, determina una identidad cultural igual que cada individuo desarrolla su propia personalidad, coincidente en muchos casos con la personalidad del grupo. Ese desarrollo personal se produce al estudiar las obras gráficas que aparecen en nuestra vida cotidianamente, algunas de las cuales ya son parte del patrimonio cultural común, y seleccionando aquellos aspectos que determinan a cada persona. El análisis de la mayor variedad de obra gráfica posible propicia un enriquecimiento personal. El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecerá que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia, estableciendo conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y explorando la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se irá forjando una cultura visual y podrá descubrir los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo, asimilando a la vez que ninguna creación artística nueva rompe nunca totalmente con los referentes previos, de modo que podrá valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones. Del mismo modo que el conocer variedad de estilos musicales posibilita elegir estilos con libertad, el conocer variada obra gráfica realizada para campos tan diversos como la historieta gráfica, la publicidad o el diseño industrial, y en diferentes estilos y técnicas, aporta conocimientos para poder elegir y definir un estilo propio. Por el contrario, el escaso conocimiento de técnicas y estilos lleva a una falsa sensación de libertad de elección, que es imposible si no existen distintas opciones para elegir.

El mayor conocimiento produce un aumento de la curiosidad, al poder disfrutar apreciando matices que antes no se podían reconocer. Esa curiosidad va unida al cuestionamiento



permanente sobre cómo está realizada técnicamente la obra gráfica, con qué funciones y en qué contexto. Esto lleva a un análisis de la obra humana en general, puesto que todo dibujo sirve como modo de expresión, así que se hace necesario un análisis crítico del mensaje para cuestionar todo artefacto o construcción, porque lo fabricado antes ha sido planificado por medio del dibujo.

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, al igual que 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, facilitarán al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permitirá 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.

El dibujo es también un recurso muy útil de expresión y reflexión sobre todos los temas como la reivindicación de los derechos humanos y la denuncia de su transgresión, la defensa de la igualdad de recursos y oportunidades independientemente del género o las características personales y la sensibilización hacia la protección del medioambiente.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado reconocerá el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo. Del mismo modo, considerará la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando su importancia como legado universal, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares. Y para ello, realizará un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.

Por un lado, explorará propuestas gráficas de diferentes técnicas y estilos, haciendo comentarios sobre las técnicas utilizadas y los resultados obtenidos, haciendo valoraciones morales de acuerdo a los derechos constitucionales sobre el mensaje y la utilidad de la obra gráfica, usando la terminología adecuada y disfrutando de esta comparación de estilos al valorar los retos afrontados en la realización de estas propuestas creativas.

Y por otro lado, conocerá los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, experimentando en sus propias representaciones mediante su empleo con intenciones comunicativas y expresivas, al tiempo que disfrutando con el proceso creativo.



Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará de forma exhaustiva y meditada obra gráfica. Para ello examinará los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada, apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.

También valorará la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando la perspectiva de género y defendiendo la pluralidad cultural y artística además de la libertad de expresión, a través de un discurso razonado. Todo ello utilizando siempre la terminología correcta y adecuada así como argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar lo que llamamos realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión fotográfica de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hará que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico. Para impulsar este proceso creativo debemos conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo así como su sintaxis. Muy importante es, 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 la propia imaginación. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegará a conseguir la destreza y habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos. Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo se volverá más personal, llegando a ser nuestra huella expresiva y comunicativa y consiguiendo así exteriorizar a través de él nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

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 distintos planteamientos de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado deberá seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales. Por ello, para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle 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 a las representaciones gráficas que se le planteen.

La experimentación mezclando diversas técnicas, materiales y soportes permite no solo representar lo que vemos sino también recrear un mundo bajo una visión personal y fantástica. Los límites físicos dejan de ser una excusa para desarrollar una vía de creación en la que las fronteras las ponga la imaginación. Descubrir y explorar estas últimas formas de expresión gráfica favorece la autoexpresión así como desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal al romper barreras psicológicas y sociales. Una de las normas sociales que es posible romper es el de disponer libremente de la posibilidad de usar el cuerpo humano como soporte gráfico, límite cada vez más superado con el auge del tatuaje y su necesidad de realizar una obra permanente. El ser humano se ha pintado el cuerpo desde tiempos inmemoriales. No se debe olvidar la función de la expresión gráfica como instrumento adecuado para defender la creación en libertad promoviendo la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. En estas composiciones explorará con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

También utilizará la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrenta-

miento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación así como defendiendo la libertad creadora, la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluso el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.

Además, recreará gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, siempre utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.

También apreciará la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad de definir un trazo y un estilo propios y de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.

3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.

Durante el proceso de la representación gráfica de lo visto tenemos que observar el entorno para después seleccionar y abstraer lo más representativo. La realidad que percibimos no es más que la reconstrucción que hace nuestro cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental nuestra memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando dibujamos del natural debemos observar, analizar y retener la información que queremos trasladar al dibujo y para ello ejercitamos nuestra memoria visual y nuestra retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre organizaremos esa información en el plano y estableceremos proporciones tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea. Además, en el proceso de dibujar intervienen las imágenes mentales, los recuerdos y la imaginación, y por esto, en las producciones gráficas se transmiten no solo la visión e interpretación exterior del mundo propia de cada artista sino también su visión interior, consiguiendo una expresión personal y diferenciada del resto.



Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado interpretará gráficamente lo que observa, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitarse la retentiva y la memoria visual para lograr efectos perspectivos de profundidad atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos.

4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia o la literatura. Por ello, conocer las diferentes profesiones relacionadas con el dibujo artístico favorecerá que identifique las amplias posibilidades sociales y económicas que se le ofrecen. Plantear al alumnado retos concretos relacionados con alguno de estos ámbitos favorecerá que pueda valorar las oportunidades futuras derivadas de la expresión gráfica. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, mostrará al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente. Igualmente, entenderá la relevancia de asumir responsabilidades y de respetar las opiniones de los demás. Evaluar todo el proyecto y sus fases, asumiendo importantes riesgos y retos, y descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilitará el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir propuestas diversas y alternativas. Igualmente, el alumnado debe comprender la importancia de compartir sus ideas, asumiendo la diversidad de público al que se puede enfrentar y la repercusión de una adecuada difusión.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado participará activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, identificando a qué grupo profesional relacionado con el dibujo artístico pertenece y comprendiendo las oportunidades que ofrece. También asumirá diferentes funciones de forma colaborativa, reflexionando de forma respetuosa y razonada sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación del proyecto gráfico, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y comprendiendo el valor añadido de la creatividad en el trabajo.



Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado diseñará una obra gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás, para afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido. Para ello evaluará tanto el proceso de trabajo planificado, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos, como las modificaciones realizadas, y también argumentará de forma razonada y respetuosa el resultado final. Asimismo, será capaz de identificar en qué campo profesional se encuentra enclavado dicho trabajo, que partirá de unos temas y unos objetivos preferentemente sociales o medioambientales.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Un análisis detallado de las competencias específicas de esta materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

En cuanto al primer grupo de relaciones, la materia de Dibujo Artístico propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de técnicas de dibujo aplicadas sobre distintos soportes y utilizando diferentes materiales. Este aprendizaje aporta al alumnado un modo de expresión más. Son cuatro competencias específicas y, aunque comparten aspectos comunes, la competencia específica 1 se centra en el aprendizaje de técnicas, analizando y reflexionando sobre la trascendencia social y personal del dibujo, pues es necesario tener unos conocimientos teóricos antes de empezar a practicar. Por ello, la competencia específica 2 se refiere a la práctica como útil para expresarse y comunicar mediante técnicas, materiales y soportes variados, lo que permite desarrollar esta función expresiva a la vez que el alumnado conforma su estilo personal. La competencia específica 3 también trata del dibujo como práctica, concentrándose en el desarrollo de una capacidad muy importante para dibujar que es la retentiva visual, que permite dibujar a partir de la observación, pero resaltando el papel de la memoria. Finalmente, la competencia específica 4 se ocupa de recordar los beneficios de la planificación del trabajo y del trabajo en equipo para conseguir los fines planteados y para la formación de la persona al trabajar de forma colaborativa y aprender técnicas que pueden aportar un futuro laboral.

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, cabe destacar que el dibujo es un recurso expresivo y por tanto tiene una relación estrecha con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera, no solo por el hecho de que todo proceso creativo y reflexivo debe ser analizado y comentado por vía oral y escrita, sino también porque el dibujo comparte espacio

en ilustraciones, tebeos, cartelería o envases, por citar algunos soportes, con el texto en cualquier idioma. La integración de dibujo y escritura es habitual desde la Antigüedad.

Por otra parte, el hecho de que el dibujo sirva como modo de expresión de ideas lo relaciona con las materias que cuestionan las acciones del ser humano como pueden ser Historia de la Filosofía o Historia de España, puesto que a lo largo de la historia, el dibujo ha servido de expresión de reflexiones morales sobre todo tipo de conducta humana. Esto sin olvidar que el dibujo está presente en la historia del ser humano desde sus orígenes. Por tanto, al estudiar la historia del dibujo se estudia la historia de la humanidad.

Y, finalmente, como modo de expresión artística que contribuye a la riqueza cultural del patrimonio humano, el dibujo está íntimamente relacionado con las materias que contribuyen a este desarrollo cultural, como son el resto de materias de la modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Diseño. El dibujo es además, un recurso transversal utilizado en casi todas las disciplinas artísticas.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con los descriptores 1 y 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover el análisis de obra gráfica de distinta época y cultura para entender las relaciones de la obra gráfica con la sociedad. Dicho análisis aporta una formación al alumnado que incrementa su capacidad de apreciar y disfrutar de la comprensión de obra gráfica y hace valorar la importancia de poder crear en libertad. También se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en comunicación lingüística, que trata de la capacidad de comprender, interpretar y valorar mensajes multimodales para construir conocimiento.

La competencia específica 2 se relaciona con los descriptores 3 y 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse a la utilización del dibujo como forma de expresar ideas propias que reflejen la personalidad con creatividad y espíritu crítico, con autoaceptación y empatía, entendiendo la importancia de expresar en libertad y con compromiso de defender los derechos humanos. Asimismo se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral como de forma escrita y multimodal. Igualmente se relaciona con el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que el pensamiento abstracto, necesario para transformar la realidad percibida en una expresión personal, requiere de la resolución de problemas por medio de métodos propios del razonamiento matemático. También se establece relación con los descriptores 3 y 4 de la competencia ciudadana, puesto que el dibujo sirve para expresar las reflexiones resultantes de analizar desde un punto de vista ético, las formas de actuar de los seres humanos.



La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia personal, social y de aprender a aprender y a su descriptor 1 por proponer la respuesta a nuevos desafíos con optimismo y eficacia, desarrollando en este caso la capacidad de retener mentalmente visiones previas, recurso muy útil para poder dibujar sin tener que prestar atención permanentemente a una referencia visual.

Finalmente, la competencia específica 4 tiene vinculaciones importantes con el descriptor 2 de la competencia emprendedora, al referirse a la elaboración de proyectos gráficos de forma creativa, con actitud positiva y espíritu crítico, entendiendo las necesidades técnicas y estratégicas para lograr los fines planteados así como valorando los posibles logros personales y sociales y las repercusiones positivas en la formación académica.

SABERES BÁSICOS

Dibujo Artístico de primero y segundo de Bachillerato es una materia que debe cursar todo el alumnado del Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño y que deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el dibujo artístico, que da nombre a esta materia.

Se presentan a continuación los saberes básicos que se movilizarán en el proceso de adquisición de las competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico, contribuyendo a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el perfil competencial de Bachillerato, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria.

Asimismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI al aportar herramientas para observar, analizar y denunciar las situaciones incompatibles con los derechos humanos en las que se desenvuelve a menudo la vida humana, por ser el dibujo un modo de expresión universal ya que no tiene fronteras lingüísticas.

Desde su organización disciplinar, cada curso consta de cuatro bloques de saberes. Comienzan en primero de Bachillerato y continúan en segundo.

En el bloque A se encuentran saberes relacionados con el concepto y la historia del dibujo; el bloque B engloba los conocimientos técnicos sobre la expresión gráfica y sus recursos, incluidos los digitales; el bloque C trata de la percepción y la representación del espacio, y finalmente, el bloque E se ocupa de la representación de la figura humana.

En Dibujo Artístico II se profundizará en el estudio de relaciones estructurales, representaciones y técnicas más complejas, avanzando en un conocimiento más extenso del dibujo y sus aplicaciones, a la vez que en la adquisición de las destrezas propias de la expresión gráfica.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el curso en que se imparte.
- El tercer dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.1.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, impartido en el primer curso.

Bloque A. Concepto e historia del dibujo.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
A.1. Funciones del dibujo.	A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.	A.1.2.1. El dibujo como expresión artística contemporánea.
	A.1.1.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	A.1.2.2. La Bauhaus y el diseño.
A.2. Historia del dibujo.	A.2.1.1 Desde la Antigüedad hasta la Edad Media.	A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV al XIX.
	A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.	A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

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

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo.	
	B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.	
	B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	B.1.2.1. Textura visual y táctil.
	B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	B.1.2.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
	B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.	B.1.2.3. Geometría y naturaleza.
B.2. Técnicas.	B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	B.2.2.1. La retentiva y la memoria visual.
	B.2.1.2. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.	B.2.2.2. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
	B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital.	B.2.2.3. Dibujo animado a mano y digitalmente.
	B.2.1.4. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.	
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	B.3.1.1. La distribución de tareas.	B.3.2.1. La distribución de tareas.
	B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo.	B.3.2.2. Planificación de las fases de trabajo.
	B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	B.3.2.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
	B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	B.3.2.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

Bloque C. Percepción y representación del espacio.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
C.1. Percepción visual.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual.	
	C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt.	
	C.1.1.3. Ilusiones ópticas.	C.1.2.1. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
	C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.	
	C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	C.1.2.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
C.2. La sintaxis visual.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.	C.2.2.1. Dibujar en el espacio.
	C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.	
	C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
C.3. Perspectiva lineal y aérea.		C.3.2.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
		C.3.2.2. La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.
		C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
		C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
		C.3.2.5. Perspectiva atmosférica.
C.4. La luz.	C.4.1.1. La luz y el volumen.	
	C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.	
	C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro.	C.4.2.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.

Bloque D. La figura humana.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
D.1. Historia de la representación humana.	D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.	D.1.2.1. Canon y proporción.
	D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.	D.1.2.2. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
D.2. La figura humana y el dibujo.	D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística.	D.2.2.1. El retrato. Facciones y expresiones.
	D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo.	D.2.2.2. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Dibujo Artístico promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, mediante la observación del trabajo de otros, el aprendizaje de técnicas y el uso de materiales diversos y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, así como teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando materiales tanto tradicionales como alternativos y también medios y herramientas tecnológicas digitales.

Las tecnologías de la educación permiten una gran variedad de recursos que, empleadas de una forma éticamente segura, minimicen las barreras en el aprendizaje, faciliten un aprendizaje compartido y desarrolle tanto la competencia digital como la creatividad del alumnado.

En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en múltiples facetas.

Se propone el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales en las cuales se requiera conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, para favorecer así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esos logros no solo aumentan la autoestima del alumnado, sino que también permiten el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, siempre teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. En esta materia se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y de la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medio ambiente y la defensa de los derechos humanos. El dibujo es posiblemente el recurso más útil para realizar campañas de sensibilización social.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa e interdisciplinar en proyectos de otras materias, algo sencillo teniendo en cuenta que el dibujo es utilizado en prácticamente todos los campos del saber como herramienta explicativa, de modo que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo y el de otros, intercambiando experiencias y opiniones, utilizando soportes comunicativos variados: oral, escrito, gráfico-plástico, fotográfico, audiovisual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurar su presencia e implicación en las actividades planteadas, participando en su desarrollo para progresar en la consecución de las competencias clave y específicas, en un ambiente emocionalmente seguro que facilite la ayuda mutua, la creatividad y la interacción social tan importante en esta etapa.

En el diseño de las situaciones deben primar las metodologías activas que permitan el trabajo colaborativo, el análisis crítico, la experimentación y la autorregulación de su aprendizaje. El alumnado es el centro del aprendizaje y en ese proceso pone en marcha habilidades de diálogo, comprensión y expresión de emociones, y reflexión compartida mientras que el profesorado orienta, guía y estimula la acción.

Es importante evaluar el producto final, aunque la evaluación del proceso de enseñanza y de aprendizaje ocupe un lugar destacado, analizando si el alumnado es capaz de combinar técnicas y soportes, usando los recursos de forma meditada y sostenible; proponiendo soluciones



creativas, adaptadas al fin propuesto, con deseo de aportar mejoras en la calidad de vida de las personas, empezando por el alumnado con el que comparten aula, así como proponiendo dibujos atractivos visualmente, inspiradores y que provoquen la reflexión, en un ambiente de conciliación. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás haciendo propuestas constructivas. La evaluación debe realizarse en un ambiente de confianza y respeto. Esto permite considerar que las sugerencias orientan la mejora tanto del proceso como del resultado obtenido por el alumnado.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos variados de evaluación, autoevaluación y coevaluación debe facilitar la adaptación a las características del alumnado, y debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la adquisición de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que lo lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primero de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.

Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.

Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.

Criterio 1.5. Conocer 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 y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.

Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.

Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.

Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.

Segundo de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar de forma exaustiva y meditada obra gráfica examinando los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada y apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.

Criterio 1.2. Valorar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando además la perspectiva de género y defendiendo tanto la pluralidad cultural y artística como la libertad de expresión a través de un discurso razonado, siempre utilizando correctamente la terminología adecuada y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Integrar en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluido el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.

Criterio 2.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando además, soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, al tiempo que utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.

Criterio 2.3. Apreciar la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad tanto de definir un trazo y un estilo propios como de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.



Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitarse la retentiva y la memoria visual.

Criterio 3.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Diseñar una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás.

Criterio 4.2. Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas.

Criterio 4.3. Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.

Criterio 4.4. Exponer, de forma inclusiva, el resultado final de la creación de un proyecto gráfico, individual o grupal, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y 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 son 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, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.