

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1º BACHILLERATO DE ARTES - DIBUJO ARTÍSTICO I

Dibujo Artístico I - 1º Bachillerato de Artes

I.E.S. Batalla de Clavijo (26003441) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 27-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Gustavo Burgos Navajas

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- M Oneida Pascual Mosquera
- Adriana Florez-Estrada Mallart
- Gustavo Burgos Navajas

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adoptarán, para cada caso necesario, todas las medidas coordinadas y consensuadas con nuestra orientadora.

De forma individual, siguiendo las pautas dadas por el departamento de orientación, se procede a atender la diversidad de forma personalizada. La profesora observa al alumnado y cuida de que no se produzcan problemas o situaciones indeseadas.

Se trata de una asignatura que se desarrolla de forma práctica. Se mezcla al alumnado constantemente en grupos heterogéneos que cambian constantemente de lugar en el aula y que con cierta frecuencia trabajan fuera de ella. Entre todos se respetan y cuidan del alumnado diverso, lo que hace que finalmente la integración y el aprovechamiento de la asignatura sea total.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para cada evaluación: los ejercicios trabajos, actividades, trabajos de investigación son los que permiten valorar las competencias, por este motivo deberán entregarse el 100% de los requeridos, ya que todos son explicados, trabajados y practicados en clase. Los alumnos deberá guardar todos los trabajos realizados durante el curso para que puedan ser revisados en caso de reclamación a final del curso. Se tendrá en cuenta la actitud del alumno frente a la asignatura.

Al ser el primer curso de DIBUJO ARTÍSTICO no existen alumnos con una materia afin pendiente.

Para el PRESENTE CURSO y a lo largo de este curso.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES Para la recuperación de una evaluación no aprobada, deberán entregarse las actividades no presentadas o claramente incorrectas que el profesor determine y además superar la evaluación siguiente asegurando así la continuidad.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA Para la evaluación Extraordinaria se requerirán todos los trabajos realizados a lo largo del curso y el profesor podrá realizar una prueba objetiva.

En caso de tener la materia pendiente, El profesor indicará unos ejercicios REFERENCIA de 2º bachillerato que sirvan para describir las competencias de 1º y puedan valorar su consecución o no. En caso de no asistancia a clase El departamento puede mandar que se realicen unos ejercicios a realizar a lo largo del curso dividido por evaluaciones. Entre los ejercicios a entregar puede realizarse alguna prueba objetiva.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Dibujar con el lado derecho el cerebro, de Betty Edwards	
Este libro nos sirve como guía utilizando varios ejercicios para adquirir las competencias del dibujo visual. No se les pide al alumno.	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
VISITAS EXPOSICIONES	09/09/2025	27/05/2026
Se realizarán visitas a las exposiciones relacionadas con la materia que pudiese haber en Logroño, museo Wurth, etc.		
SALIDAS AL EXTERIOR a dibujar del natural	29/04/2026	21/05/2026
ejercicios de sketches de formas vegetales		

OBSERVACIONES GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

5. PROBIDAD ACADÉMICA

Se establecen las siguientes pautas para los casos en que los alumnos actúen en contra de las buenas prácticas en el proceso de aprendizaje de la materia.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La no asistencia a clase en un 20 % o más de las horas de la materia supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua. Para poder optar al aprobado, el alumno deberá entregar los trabajos requeridos por el profesor y realizar una prueba objetiva al final del curso, en las fechas que se determinen.

TRABAJO

La entrega de actividades o trabajos tendrá una fecha y lugar establecidos, y el incumplimiento de estos conllevará una disminución en la calificación. Si la situación se repite reiteradamente, la penalización podrá ser mayor.

La entrega de un ejercicio plagiado o de un trabajo de un compañero presentado como propio por parte de un alumno supondrá la anulación del ejercicio de todos los alumnos implicados

PRUEBAS OBJETIVAS

Llegar tarde al examen supondrá la imposibilidad de realizarlo.

Copiar o realizar acciones deshonestas o tramposas durante este tipo de pruebas supondrá la calificación de cero.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Si el profesor no indica explícitamente que se puede usar la inteligencia artificial (IA) en los ejercicios propuestos, no se podrá emplear esta herramienta para su realización. El incumplimiento de esta norma se considerará una falta contra las buenas prácticas académicas y significará la obtención de una calificación de cero.

En esta materia no se permite el uso de AI

,En caso del cuaderno de artista se podrá inspirarse en resultados de esta herramienta pero el el alumno deberá indicar por escrito el grado de utilización de esta herramienta.

6. MEDIDAS DE ESIMULACIÓN LECTORA

Se propondrán textos de autores relacionados con la materia los cuales leerán los alumnos y se comentarán o debatirán en clase.

Con textos relacionados con la materia se realizarán dibujos a modo de ilustración de estos textos.

OPTATIVA DE 3HORAS PARA EL BACHILLERATO GENERAL

Para esta materia optativa, con menos carga lectiva y un alumnado con motivación diferente, se adaptarán las situaciones de aprendizaje según el nivel y motivaciones. Se reducirán en número de situaciones de aprendizaje asegurando siempre que alcancen las competencias básicas de la materia. En los demás aspectos de la materia se seguirá la línea general de esta programación.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	10,97%
Procesos de diálogo/Debates:	23,43%
Pruebas de ejecución:	13,69%
Presentación de un producto:	44,74%
Revisión del cuaderno o producto:	7,17%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Dibujo Artístico I de 1º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2025	1.- FUNDAMENTOS Y ELEMENTOS DEL DIBUJO	38
27-11-2025	2.- FORMA Y CLAROSCURO	40
10-03-2026	3.- COMPOSICIÓN Y COLOR	40

1.- FUNDAMENTOS Y ELEMENTOS DEL DIBUJO

(38 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 6 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: METODOLOGÍA: 1.Presentación teórica y visual, 2.búsqueda de elemento visuales relacionados, 3.representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

1. Dibujo de tramas, aplicación de las tramas para representar volumen. 2. Imágenes de texturas buscadas, dibujo de las seleccionadas. 3. Dibujo de espacios negativos. 4. Escalas de claroscuro, dibujo aplicación de la esfera

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

TRAMAS GRÁFICAS

Tramas y texturas

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (2) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)

ESPACIO NEGATIVO

Espacios negativos. Dibujo a través del hueco o espacio negativo como elementos fundamental conectando fondo y figura

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (2) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)

ESCALAS CLAROSCURO

Escalas grises y esfera: Practica de escalas de grises a grafito de manera escalonada y en degradado, aplicación de volumen en una esfera

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (2) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)

DIBUJO APLICADO A LA RESTAURACIÓN

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: La expresión gráfica y sus recursos elementales. – Terminología y materiales del dibujo. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. – La línea: trazo y grafismo. Las tramas. – La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. **METODOLOGÍA:** 1.Presentación teórica y visual, 2.representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo de la restauración de una obra de arte aplicando los elementos básicos del dibujo

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

RESTAURACIÓN OBRA DE ARTE

Selección de una obra de arte a restaurar, análisis de los elementos fundamentales y aplicación práctica de los elementos básicos para la representación

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

REPRESENTACIÓN DEL CUERPO Y ENTORNO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. – Terminología y materiales del dibujo. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. – La línea: trazo y grafismo. Las tramas. – La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. C. Percepción y ordenación del espacio. – Fundamentos de la percepción visual. – Principios de la psicología de la Gestalt. – Ilusiones ópticas. – La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. – Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. – Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva. D. La luz, el claroscuro y el color. – La luz y el volumen. – Tipos de luz y de iluminación. – Valoración tonal y claroscuro. – Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. – Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. **METODOLOGÍA:** Explicación teórica. 2. ejemplificación visual. 3.aplicación guiada. 4. reflexión y debate

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo de su mano con la expresividad de la línea Dibujo de su mano con un objeto elegido y la técnica de las tres manchas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

EXPRESIVIDAD LÍNEA

Selección de la postura de tu propia mano. Representar la mano con el plano visor. Traslado al papel y concreción de la expresividad lineal

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)
Presentación de un producto	Procedimiento	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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)

REPRESENTACIÓN DEL ROSTRO HUMANO, ESTRUCTURA Y PROPORCIONES

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. – Terminología y materiales del dibujo. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. – La línea: trazo y grafismo. Las tramas. – La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. C. Percepción y ordenación del espacio. – Fundamentos de la percepción visual. – Principios de la psicología de la Gestalt. La composición como

método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. – Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. – Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva. D. La luz, el claroscuro y el color. – La luz y el volumen. – Tipos de luz y de iluminación. – Valoración tonal y claroscuro. – Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. – Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. F. Proyectos gráficos colaborativos. – La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. METODOLOGÍA: Explicación teórica. 2. ejemplificación visual. 3. representación guiada. 4 Reflexión y análisis.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Silueta recortada en silueta negra del perfil dibujado de un compañero

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

SILUETA DE PERFIL

análisis de las proporciones y canon del rostro humano. Dibujo del natural del perfil de un compañero. Simplificación de la línea para el recortado.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: A. Concepto e historia del dibujo. – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. – El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. – El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. – Terminología y materiales del dibujo. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. – La línea: trazo y grafismo. Las tramas. – La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. C. Percepción y ordenación del espacio. – Fundamentos de la percepción visual. – Principios de la psicología de la Gestalt. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. – Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. – Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva. D. La luz, el claroscuro y el color. – La luz y el volumen. – Tipos de luz y de iluminación. – Valoración tonal y claroscuro. – Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. – Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. F. Proyectos gráficos colaborativos. – La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. **METODOLOGÍA:** 1. Presentación teórica y visual, 2. representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Varios dibujos, de distintos modelos poses y técnicas seleccionados por ellos mismos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

APUNTES RÁPIDOS

Selección de los modelos y las poses a través de grupos. Se estudian los elementos definitorios y simplificadores de la figura humana.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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) 3.1.- 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

CUADERNO DE ARTISTA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
 - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- C. Percepción y ordenación del espacio.
- Fundamentos de la percepción visual.
 - Principios de la psicología de la Gestalt.

METODOLOGÍA: 1. Presentación teórica y visual, 2. búsqueda de elementos visuales relacionados, 3. representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cuaderno de artista personal con 10 dibujos mínimos. más los específicos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

CUADERNO DE ARTISTA 1

Diario gráfico y personal con inclusión de imágenes propias en técnicas variadas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

2.- FORMA Y CLAROSCURO (40 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 6 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

FIGURAS GEOMÉTRICAS Y PERSPECTIVA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

– Terminología y materiales del dibujo.

– El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.

– La línea: trazo y grafismo. Las tramas.

– La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.

– Niveles de iconicidad de la imagen.

– El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

– Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.

– Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

– Fundamentos de la percepción visual.

La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

– Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

– Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color.

– La luz y el volumen.

METODOLOGÍA: 1. explicación teórica y ejemplificación del error de la perspectiva. 2. representación guiada.

3. análisis y reflexión

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo del natural, con técnica variadas línea y carboncillo de figuras geométricas

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ERROR PERSPECTIVA

formas geométricas en perspectiva, fuga, proporciones

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

REPRESENTACIÓN FIGURA HUMANA CLÁSICA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS: El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. – El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. – Terminología y materiales del dibujo. – El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. – La línea: trazo y grafismo. Las tramas. – La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. – Niveles de iconicidad de la imagen. – El boceto o esbozo. Introducción al encaje. – Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. – Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. C. Percepción y ordenación del espacio. – Fundamentos de la percepción visual. D. La luz, el claroscuro y el color. – La luz y el volumen. – Tipos de luz y de iluminación. – Valoración tonal y claroscuro. **METODOLOGÍA:** 1. Presentación teórica y visual, 2. representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica 4. análisis y reflexión

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo al natural con iluminación directa a carboncillo de un modelo clásico

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

DIBUJO NATURAL CARBONCILLO

encajar, componer, manchar, diferenciar luz/sombra y detallar. Dibujo al natural con iluminación directa a carboncillo de un modelo clásico

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	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) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 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. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)

REPRESENTACIÓN OBJETUAL DE COLOR RESTRINGIDO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA:

Explicación teórica, ejemplificación con imágenes. 3. práctica guiada. 4. reflexión y análisis de resultados

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo del natural 50x70 de un bodegón de objetos variados con carboncillo, creta y sanguina

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

BODEGÓN CRETA SANGUINA

Encajar, componer, manchar, diferenciar luz, sombra matizar figura fondo y matices de 3 tonos cromáticos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL CLAROSCURO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

F. Proyectos gráficos colaborativos.

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

METODOLOGÍA:

1. Presentación teórica y visual,
2. representación guiada y modificada y
3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Varios dibujos, de distintos modelos poses, con valoración de claroscuro y técnicas seleccionados por ellos mismos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

APUNTES RÁPIDOS CLAROSCURO

Selección de los modelos y las poses a través de grupos. Se estudian los elementos definitorios y simplificadores de la figura humana.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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) 3.1.- 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

CUADERNO DE ARTISTA 2

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
 - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- C. Percepción y ordenación del espacio.
- Fundamentos de la percepción visual.
 - Principios de la psicología de la Gestalt.

METODOLOGÍA: 1. Presentación teórica y visual, 2. búsqueda de elementos visuales relacionados, 3. representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cuaderno de artista personal con 10 dibujos mínimos. más los específicos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

CUADERNO DE ARTISTA 2º EV.

Diario gráfico y personal con inclusión de imágenes propias en técnicas variadas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

3.- COMPOSICIÓN Y COLOR (40 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 6 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

TEORÍA Y ANÁLISIS PRÁCTICO DEL COLOR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

– Terminología y materiales del dibujo.

– El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.

– La línea: trazo y grafismo. Las tramas.

– La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.

– Niveles de iconicidad de la imagen.

– El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

– Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.

– Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio.

– Fundamentos de la percepción visual.

– Principios de la psicología de la Gestalt

La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

– Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

– Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color.

– La luz y el volumen.

– Tipos de luz y de iluminación.

– Valoración tonal y claroscuro.

– Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

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

METODOLOGÍA:

TEORÍA DEL COLOR. 2. Ejemplificación visual. 3. práctica guiada

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo de un círculo cromático, escalas y sombra con complementarios

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

CÍCULO CROMÁTICO

Análisis de la teoría del color, práctica de las tres cualidades del color y aplicación en la realización de sombras cromáticas

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

Nombre de la actividad

Realización de un bodegón de tres objetos con variedad de color e iluminación directa para poder representar los matices cromáticos en las zonas de luz, sombra y fondo

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 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. (1)

REPRESENTACIÓN OBJETUAL DE COLOR NATURAL CONTRASTADO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA:

1. Presentación teórica y visual, 2. representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo del natural 50x70 de un bodegón de objetos variados con pastel.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

BODEGÓN LÁPICES DE COLORES

Encajar, componer, manchar, diferenciar luz, sombra matizar figura fondo y matices cromáticos. Se prestará atención en la sustitución de la forma por la mancha, de la precisión formal por la expresión.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

DIBUJO EXTERIOR, SÍNTESIS DE LA FORMA VEGETAL

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.

La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA:

1. Presentación teórica y visual, 2. representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dos dibujos realizados en el exterior y al natural de formas vegetales, uno a claroscuro (técnica libre) y otro a color (técnica libre)

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:**DIBUJO VEGETAL**

Después de la parte teórica en la que se muestran los ejes del dibujo del natural en exterior se realizan procesos guiados de las representaciones

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los

denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Observación sistemática	Procedimiento	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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL COLOR

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura,

ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.

La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

F. Proyectos gráficos colaborativos.

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

METODOLOGÍA:

1. Presentación teórica y visual, 2. representación guiada y modificada y 3. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Varios dibujos, de distintos modelos poses y técnicas seleccionados por ellos mismos prestando atención bicromías o tricromías .

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

APUNTES RÁPIDOS MANCHA Y COLOR

Selección de los modelos y las poses a través de grupos. Se estudian los elementos definitorios y simplificadores de la figura humana.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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) 3.1.- 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1)

CUADERNO DE ARTISTA 3

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
 - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- C. Percepción y ordenación del espacio.
- Fundamentos de la percepción visual.
 - Principios de la psicología de la Gestalt.

METODOLOGÍA: 1. Presentación teórica y visual, 2. búsqueda de elementos visuales relacionados, 3. representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cuaderno de artista personal con 10 dibujos mínimos. más los específicos

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

CUADERNO ARTISTA 3

Diario gráfico y personal con inclusión de imágenes propias en técnicas variadas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 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. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

MANCHA Y DIBUJO CREATIVO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

SABERES BÁSICOS:

A. Concepto e historia del dibujo.

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

- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.
- B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.
 - Terminología y materiales del dibujo.
 - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
 - La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
 - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
 - Niveles de iconicidad de la imagen.
 - El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
 - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
 - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- C. Percepción y ordenación del espacio.
 - Fundamentos de la percepción visual.
 - Principios de la psicología de la Gestalt.

METODOLOGÍA: 1. Presentación teórica y visual, 2. búsqueda de elementos visuales relacionados, 3. representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Varios dibujos de mancha de color completados con línea.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

DIBUJO CREATIVO A TRAVÉS MANCHA Y LÍNEA

partiendo de una mancha de color, se completa una imagen con línea

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	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. (1) 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. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento	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. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 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. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Dibujo Artístico I implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Dibujo Artístico I.

Competencias específicas	Peso
Dibujo Artístico I	
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.	1
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.	2
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.	3
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.	2
5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	2
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.	3
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.	3
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.	2
9.- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	1

La calificación de Dibujo Artístico I se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Dibujo Artístico I =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 2 + CE3 \times 3 + CE4 \times 2 + CE5 \times 2 + CE6 \times 3 + CE7 \times 3 + CE8 \times 2 + CE9 \times 1}{1 + 2 + 3 + 2 + 2 + 3 + 3 + 2 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CE_n sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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.	
1.1.- 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.	1
1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	1
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
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.	
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.	1
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.	1
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.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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.	1
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.	1
4.- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	
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.	1
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.	1
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.	
5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	1
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.	2
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.	
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.	1
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.	1
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.	
7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.	1
7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	1
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.	1
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.	
8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	1
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.	1
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.	
9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	1
9.2.- Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	1
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.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 9 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE9 =

$$\frac{\text{CEV9.1} \times 1 + \text{CEV9.2} \times 1 + \text{CEV9.3} \times 1 + \text{CEV9.4} \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV9.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 9.1,
en general, CEV9.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".