

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

DIBUJO ARTÍSTICO 1





Tabla de contenido

1.	Contextualización	3
2.	Marco legal	4
3.	Organización del departamento.	5
4.	Los objetivos de la etapa	6
5.	Presentación de materias o ámbitos.	9
6.	Principios pedagógicos	10
7.	La contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.	11
8.	Competencias específicas	12
9.	Evaluación y calificación del alumnado.	13
10.	Descriptorios operativos.	15
11.	Saberes básicos.	22
12.	Concreción curricular	23
13.	Aspectos metodológicos.	24
14.	Las medidas de atención a la diversidad, atendiendo a lo dispuesto para la atención a la diversidad y la organización de las actividades de refuerzo y recuperación.	25
15.	Los materiales y recursos didácticos que se vayan a utilizar, incluidos los libros para uso del alumnado.	27
16.	Las actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo, que se proponen realizar por los departamentos de coordinación didáctica.	28
17.	Evaluación de la práctica docente	29



1. Contextualización

El IES Politécnico Jesús Marín se encuentra situado en el popular barrio de Carranque del Distrito Cruz de Humilladero (Málaga). Este distrito, que es de los de mayor densidad de población y con menor espacio de zonas verdes de Europa, es en su mayoría de clase trabajadora.

Barrios de nuestro distrito tales como Carranque, 4 de Diciembre, Los Palomares o Santa Julia tienen niveles de renta bajos, todos ellos con alto índice de desempleo y socialmente desfavorecidos.

La oferta educativa del centro presenta un gran abanico de enseñanzas: ESO, ESPA (presencial y semipresencial), Bachillerato de Artes (tanto Plásticas, Diseño e Imagen como Música y Danza), Bachillerato de Ciencias y Tecnología, Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales en régimen general y adultos (presencial y semipresencial) y bachillerato de régimen general. Se imparten ciclos formativos de las siguientes familias profesionales: Administración y Gestión (presencial y dual), Edificación y Obra Civil, Electricidad (presencial y dual) y Electrónica, Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones y Transporte y Mantenimiento de Vehículos, además del curso de acceso a ciclos de grado medio.

Menos del 40% del alumnado procede de barrios cercanos al centro educativo. La gran mayoría proviene de otros barrios de la capital, varias localidades cercanas y más alejadas, incluso de otras provincias.

La mezcla de nacionalidades en nuestro centro es significativa y enriquecedora.

En el siguiente enlace aparecen los indicadores homologados del centro de junio 2022.

[Indicadores homologados 2021-2022](#)

2. Marco legal

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. ([Enlace BOE](#))

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. ([Enlace BOE](#))

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. ([Enlace BOE](#))

Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional. ([Enlace BOE](#))

Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa y de la dirección general de formación profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación secundaria obligatoria para el curso 2022/2023. ([Enlace instrucción](#)).

Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan bachillerato para el curso 2022/2023. ([Enlace instrucción](#)).

3. Organización del departamento.

Profesorado	Materia o ámbito	Curso	Unidad	Departamento
Elvira María Godoy Ruiz	DIB ART 1	1ºBach	B1AP F.Kahlo	Dibujo
Fernando de la Rosa	DIB ART 1	1ºBach	B1AP F.Kahlo	Dibujo
Fernando Robles Vázquez	DIB ART 1	1ºBach	B15 AP	Dibujo

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN



4. Los objetivos de la etapa

4.2 Bachillerato

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución

de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.



5. Presentación de materias o ámbitos.

5.1 Dibujo artístico 1 es una materia de modalidad del bloque de asignaturas troncales de primero para la modalidad de Artes del Bachillerato.

Dibujo Artístico I

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstrae y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas.

Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una

necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

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

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

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

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo», que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales», que contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje;

«La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio, se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores,

«Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben entenderse como independientes, sino que han de trabajarse en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, lo que requerirá la activación, interrelacionada y progresivamente compleja, de los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia. Estas situaciones han de proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples posibilidades. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

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

DIBUJO ARTÍSTICO		Curso: 1.º
BLOQUE 1: A. Concepto e historia del dibujo		
<p>Contenidos:</p> <p>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, en especial el de Andalucía.</p>		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE COMPETENCIA ESPECÍFICA CON DESCRIPTORES
1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	DIBA.1.A.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	DIBA.1.A.2. El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.	

<p>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.</p>	<p>DIBA.1.A.3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Valor añadido y salidas profesionales.</p>	<p style="text-align: right;">C C C</p>
--	---	---

<p>DIBUJO ARTÍSTICO</p>	<p>Curso: 1.º</p>
--------------------------------	--------------------------

BLOQUE 2: B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

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.

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

<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>SABERES BÁSICOS MÍNIMOS</p>	<p>RELACIÓN DE COMPETENCIA ESPECÍFICA CON DESCRIPTORES</p>
<p>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.</p>	<p>.DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo. DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen. DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p>
<p>2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la</p>	<p>2.1 DIBA.1.A.2. DIBA.1.B.7. 2.2 DIBA.1.A.1.</p>	

función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.	
--	----------------------------	--

DIBUJO ARTÍSTICO		Curso: 1.º
BLOQUE 3: C. Percepción y ordenación del espacio		
<p>Contenidos:</p> <p>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.</p> <p>La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.</p> <p>Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
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.	DIBA.1.C.1. Fundamentos de la percepción visual. DIBA.1.C.2. Principios de la psicología de la Gestalt. DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas. DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

	DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. DIBA.1.C.6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.	
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.		CCEC

DIBUJO ARTÍSTICO

BLOQUE 4: D. La luz, el claroscuro y el color

Contenidos:

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
<p>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.</p>	<p>DIBA.1.D.1. La luz y el volumen. DIBA.1.D.2. Tipos de luz y de iluminación. DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro. DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</p>	<p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>
<p>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.</p>		
<p>DIBUJO ARTÍSTICO</p>		
<p>BLOQUE 5: E. Tecnologías y herramientas digitales DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial. DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.</p>		
<p>Contenidos:</p> <p>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.</p> <p>El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales: fotografía, cómic, cine, publicidad, etc., y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo</p>		

de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
<p>5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.</p> <p>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.</p>	<p>5.1 DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7. 5.2 DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.</p>	<p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>
<p>.5.1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas</p>	<p>5.1 DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7. 5.2 DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.</p>	<p>5.1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor luminosidad, saturación-intensidad y cromatono) en la representación de composiciones.</p> <p>.5.1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.</p> <p>.5.1.3. Aplica de manera expresiva e intencionadamente el color en la obra plástica personal.</p> <p>5.1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones</p> <p>.5.1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.</p>

DIBUJO ARTÍSTICO

BLOQUE 6: F Proyectos gráficos colaborativos DIBA.1.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. DIBA.1.F.2. Fases de los proyectos gráficos. DIBA.1.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. DIBA.1.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Contenidos:

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos. El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	6.1 DIBA.1.C.2. Principios de la psicología de la Gestalt. DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas. 6.2 DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. DIBA.1.C.5. DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

BLOQUE 7: G La luz. El claroscuro y la textura

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables. Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
<p>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.</p> <p>7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>	<p>7.1 DIBA.1.B.5. DIBA.1.C.4. 7.2 DIBA.1.B.8. DIBA.1.D.1. DIBA.1.D.2. DIBA.1.D.3. DIBA.1.D.4. DIBA.1.D.5.</p>	<p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

BLOQUE 8: H Percepción y ordenación del espacio

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción

que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado. Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. 8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	8.1 DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6. 8.2 DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.3.	CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2

BLOQUE 9: I Proyectos gráficos colaborativos

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir. Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES

<p>9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. 9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. 9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. 9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>9.1 DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. 9.2 DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. DIBA.1.F.4. 9.3 DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.5. 9.4 DIBA.1.A.3.</p>	<p>STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
--	--	--



6. Principios pedagógicos

6.2 Bachillerato

1. Las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados. Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado incorporando la perspectiva de género.
2. Las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público.
3. Se prestará especial atención a los alumnos y alumnas con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas y las medidas de atención a la diversidad precisas para facilitar el acceso al currículo de este alumnado.
4. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.



7. La contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.

7.1... Todo lo anterior se encuentra en el origen de las competencias específicas de Dibujo Artístico, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal y escrita, la digitalización, la convivencia democrática o la interculturalidad.

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN



8. Competencias específicas

8.1. Competencias específicas

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos y alumnas la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

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

2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

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

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva.

Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

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

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales: fotografía, cómic, cine, publicidad, etc., y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

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

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

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

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

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su

producción como a la gestión de los deshechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

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

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

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

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos

por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

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

9. Evaluación y calificación del alumnado.

9.1 Criterios de evaluación.

9.1.1 Competencia específica 1

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

Competencia específica 2

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.

2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

Competencia específica 3

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.



3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4

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

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

Competencia específica 5

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

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

Competencia específica 6

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

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

Competencia específica 7

7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9

9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

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

La evaluación deberá ser continua e integrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evaluándose siempre en relación a los objetivos de la asignatura con relación a criterios de evaluación establecidos, y teniendo en cuenta las posibilidades de progreso del alumno.

Deberá estar presente en todo el proceso, durante todo el curso.

Hay tres momentos clave: al inicio, durante y al final.

La evaluación inicial ayudará a conocer y valorar los conocimientos previos del alumno, estableciendo los niveles de partida de la asignatura.

En la evaluación continua se conocerá y valorará el trabajo de los alumnos y el grado en el que están alcanzando los objetivos previos, facilitando la posibilidad de reorientar el proceso docente y el aprendizaje.

La evaluación final dará a conocer y valorará tanto los resultados finales del proceso como la eficacia de las estrategias docentes que se han emplea

9.2 Indicadores de logro



- A. Concepto e historia del dibujo
- B. La expresión gráfica y sus recursos elementales
- C. Percepción y ordenación del espacio
- D. La luz, el claroscuro y el color
- E. Tecnologías y herramientas digitales
- F. Proyectos gráficos colaborativos

IES POLITÉCNICO 9.2.1. A. Concepto e historia del dibujo	Ins (1-4)	Suf. (5-6)	Bien (5-6)	Not (7-8)	Sob (9-10)
1. Analiza y contesta a los conceptos formulados correctamente					
2. Razona o demuestra sus respuestas con argumentos o procedimientos válidos					
3. Sus planteamientos en la resolución del ejercicio son adecuados					
4. Planifica de forma organizada y normalizada las distintas fases de un trabajo o problema.					
5. Ejecuta los procedimientos (clásicos o digitales) con corrección, claridad, precisión y limpieza .					
6. Utiliza los materiales adecuados y usa los útiles con destreza					
7. Tiene creatividad , plantea soluciones originales / investiga y explora entre las distintas posibilidades.					
8. Trabaja de forma autónoma y colabora con sus compañeros					
9. Es responsable y puntual en su entrega					
10. Cuida los útiles de trabajo y los mantiene en buen estado					





9.2.2. B. La expresión gráfica y sus recursos elementales	Ins (1-4)	Suf. (5-6)	Bien (5-6)	Not (7-8)	Sob (9-10)
1. Analiza y contesta a los conceptos formulados correctamente					
2. Razona o demuestra sus respuestas con argumentos o procedimientos válidos					
3. Sus planteamientos en la resolución del ejercicio son adecuados					
4. Planifica de forma organizada y normalizada las distintas fases de un trabajo o problema.					
5. Ejecuta los procedimientos (clásicos o digitales) con corrección, claridad, precisión y limpieza .					
6. Utiliza los materiales adecuados y usa los útiles con destreza					
7. Tiene creatividad , plantea soluciones originales / investiga y explora entre las distintas posibilidades.					
8. Trabaja de forma autónoma y colabora con sus compañeros					
9. Es responsable y puntual en su entrega					
10. Cuida los útiles de trabajo y los mantiene en buen estado					



9.2.3.C. Percepción y ordenación del espacio	Ins (1-4)	Suf. (5-6)	Bien (5-6)	Not (7-8)	Sob (9-10)
1. Analiza y contesta a los conceptos formulados correctamente					
2. Razona o demuestra sus respuestas con argumentos o procedimientos válidos					
3. Sus planteamientos en la resolución del ejercicio son adecuados					
4. Planifica de forma organizada y normalizada las distintas fases de un trabajo o problema.					
5. Ejecuta los procedimientos (clásicos o digitales) con corrección, claridad, precisión y limpieza .					
6. Utiliza los materiales adecuados y usa los útiles con destreza					
7. Tiene creatividad , plantea soluciones originales / investiga y explora entre las distintas posibilidades.					
8. Trabaja de forma autónoma y colabora con sus compañeros					
9. Es responsable y puntual en su entrega					
10. Cuida los útiles de trabajo y los mantiene en buen estado					

	Ins (1-4)	Suf. (5-6)	Bien (5-6)	Not (7-8)	Sob (9-10)
9.3.4. D. La luz, el claroscuro y el color E. Tecnologías y herramientas digitales F. Proyectos gráficos colaborativos					
1. Analiza y contesta a los conceptos formulados correctamente					
2. Razona o demuestra sus respuestas con argumentos o procedimientos válidos					
3. Sus planteamientos en la resolución del ejercicio son adecuados					
4. Planifica de forma organizada y normalizada las distintas fases de un trabajo o problema.					
5. Ejecuta los procedimientos (clásicos o digitales) con corrección, claridad, precisión y limpieza .					
6. Utiliza los materiales adecuados y usa los útiles con destreza					
7. Tiene creatividad , plantea soluciones originales / investiga y explora entre las distintas posibilidades.					
8. Trabaja de forma autónoma y colabora con sus compañeros					
9. Es responsable y puntual en su entrega					
10. Cuida los útiles de trabajo y los mantiene en buen estado					

Estos indicadores matizados en base a la evaluación inicial del alumnado y de su contexto. Los indicadores deberán reflejar los procesos cognitivos y contextos de aplicación, que están referidos en cada criterio de evaluación.

Más información sobre cómo elaborar indicadores de logro para los criterios:

[Indicadores de logro](#)

9.3 Procedimientos e instrumentos de evaluación

El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias de la materia.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación del alumnado.

Cada evaluación el alumno deberá presentar todos los trabajos para aprobar y sacar una nota igual o superior a 5 en el examen.

Además, el alumno deberá intervenir en clase cuando se hagan debates, exposiciones de trabajos, etc. Y ser capaz de expresarse correctamente en público, respetando a los demás, teniendo capacidad crítica y siendo capaz de argumentar sus opiniones.

Las actividades que consisten en hacer un trabajo sobre un tema y presentarlas en clase, se evalúan de la siguiente manera:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota total será:

- 80% actividades prácticas. Aquí se incluye la participación activa, mantenimiento del material, cumplimiento de plazo de entrega de los trabajos e intervenciones positivas.
- 20% examen y cuestionarios (en el caso de que lo haya y si no, éste 20% se sumaría a las actividades prácticas)
- Solo se hará nota media una vez que se hayan superado los dos apartados anteriores con una nota mínima de 5.

La calificación de los ejercicios será la siguiente:

- La funcionalidad y la adecuación del resultado al enunciado propuesto. Hasta 2 puntos.
- La originalidad, creatividad y atractivo de la solución gráfica. Hasta 3 p.
- La calidad técnica de la solución gráfica. Hasta 5 p.

Para los ejercicios de selectividad, en el segundo curso, la calificación se detalla a continuación:

- El encaje y proporción. Hasta 4 puntos.
- La valoración tonal del clarooscuro. Hasta 4 puntos.
- La expresividad y representación de las texturas. Hasta 2 puntos.

FALTAS DE ASISTENCIA

Si el alumno falta el 20% del total de las horas de esta asignatura pierde el derecho a la evaluación continua y por lo tanto deberá examinarse en Junio. Esta medida se aplicará cada trimestre.

RECUPERACIÓN

Para recuperar una evaluación el alumno/a deberá entregar los trabajos que le faltan atendiendo al nivel que se le exige como mínimo a la media de su grupo clase. Hasta Junio tiene esta posibilidad.

Si no aprueba en Junio deberá presentarse en la convocatoria extraordinaria y presentar todos los dibujos que se realizaron durante todo el curso.

Para poder hacer el examen extraordinario tiene que entregar todos los trabajos y hacer el examen que consistirá en un bodegón que el profesor pondrá como modelo y que los alumnos deberán dibujar en formato A3 con lápiz o grafito.

La calificación será la siguiente:

- El encaje y proporción. Hasta 4 puntos.
- La valoración tonal del clarooscuro. Hasta 4 puntos.
- La expresividad y representación de las texturas. Hasta 2 puntos



9. Descriptores operativos.

Una vez definidas las competencias clave, se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término de la Enseñanza Básica y el Bachillerato, constituyéndose así el Perfil competencial del alumnado.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto socio-histórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos. STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global

COMPETENCIA DIGITAL (CD)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y

importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	sostenible de dichas tecnologías
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad,	CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su

así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.	CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.
--	---

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC)	
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna ... Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas herramientas y recursos plásticos,



Junta de Andalucía

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN

visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN





10. Saberes básicos

A. Concepto e historia del dibujo

DIBA.1.A.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

DIBA.1.A.2. El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.

DIBA.1.A.3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Valor añadido y salidas profesionales.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo.

DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.

DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.

DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.

DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen.

DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.

DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.

DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio

DIBA.1.C.1. Fundamentos de la percepción visual.

DIBA.1.C.2. Principios de la psicología de la Gestalt.

DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas.



DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

DIBA.1.C.6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color

DIBA.1.D.2. Tipos de luz y de iluminación.

DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro.

DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial.

DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.

DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos

DIBA.1.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de

las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

DIBA.1.F.2. Fases de los proyectos gráficos.

DIBA.1.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

DIBA.1.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Dibujo Artístico I		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
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, en especial el de Andalucía.	1.1	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.3	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
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	DIBA.1.A.2. DIBA.1.B.7.
	2.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
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.	3.1	DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4.
	3.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.8.
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	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.4.
	4.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.7. DIBA.1.C.5.

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN





		DIBA.1.C.6.
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	DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7.
	5.2	DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.
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	DIBA.1.C.2. DIBA.1.C.3.
	6.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.C.4. DIBA.1.C.5.
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	DIBA.1.B.5. DIBA.1.C.4.
	7.2	DIBA.1.B.8. DIBA.1.D.1. DIBA.1.D.2. DIBA.1.D.3. DIBA.1.D.4. DIBA.1.D.5.
	7.3	DIBA.1.E.1. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.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.	8.1	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6.
	8.2	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.3.
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	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2.
	9.2	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. DIBA.1.F.4.
	9.3	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.5.
	9.4	DIBA.1.A.3.



Junta de Andalucía

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN

Concreción curricular

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
Período	Núm.	Título	Nº Sesiones previstas	Temporalización
1ª Eval		Saber básico A, B	46	Sep-Dic 2022
2ª Eval		Saberes básicos C, D	46	Enero-Marzo 2022
3ª Eval		Saber básico E, F	46	Abril-Mayo 2022

JESÚS MARÍN



11. Aspectos metodológicos.

El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento.

Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Las líneas metodológicas tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

La metodología adoptada debe favorecer el desarrollo de las competencias clave. Esta debe de ser activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá poner al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.

El empleo de los recursos técnicos será necesario para realizar los trabajos prácticos. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica.

Al desarrollo de todo ello contribuye el favorecer la realización de proyectos de trabajo de diversa índole, donde el alumnado pueda tomar la iniciativa en su aprendizaje, favoreciendo el interés por la indagación, búsqueda de información, aplicación de los recursos de los que disponen los centros educativos, experimentación y evaluación. Para el desarrollo didáctico de la materia se debe partir del nivel de competencia del alumnado teniendo en cuenta su variedad y diversidad. El primer curso tendrá como finalidad afianzar habilidades y conocimientos de los recursos y contenidos, permitiendo en el segundo curso su desarrollo y aplicación técnica acorde a sus intereses.

La secuenciación y concreción de los contenidos deben permitir que el alumnado pueda seleccionar y desarrollar, en la medida del posible, su propio nivel de especialización en los diferentes recursos.

Los contenidos se podrán trabajar de forma simultánea favoreciendo la interacción entre estos, buscando la relación, la progresión y el equilibrio necesarios para que estos se puedan construir de manera gradual.

De forma general, se proponen tres criterios para la selección adecuada del medio audiovisual: partir de los contenidos y de las características específicas de cada medio, partir de las posibilidades de los medios en relación con sus funciones didácticas, y por último, partir de la idoneidad de los medios para adquirir los objetivos de aprendizaje.

Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo audiovisual.

Con el fin de promover la lectura y comprensión de textos, se realizarán trabajos de investigación que deberán ser expuestos en clase y comentados con el resto del grupo.

12. Las medidas de atención a la diversidad, atendiendo a lo dispuesto para la atención a la diversidad y la organización de las actividades de refuerzo y recuperación.

Nuestras medidas estarán orientadas por los siguientes principios y pautas de actuación:

Proporcionar múltiples formas de representación.

1. Proporcionar diferentes opciones para la percepción: opciones que permitan la personalización en la presentación de la información, ofrecer alternativas para la información auditiva, ofrecer alternativas para la información visual.

2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos: Clarificar el vocabulario y los símbolos, clarificar la sintaxis y la estructura, facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos, promover la comprensión entre diferentes idiomas, ilustrar a través de múltiples medios.

3. Proporcionar opciones para la comprensión: activar o sustituir los conocimientos previos, destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones, guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación y maximizar la transferencia y la generalización.

Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:

4. Proporcionar opciones para la interacción física: variar los métodos para la respuesta y la navegación, optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo.

5. Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación: usar múltiples medios de comunicación, usar múltiples herramientas para la construcción y la composición, definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución.

6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas: guiar el establecimiento adecuado metas, apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias, facilitar la gestión de información y de recursos, aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.

Proporcionar múltiples formas de implicación:

7. Proporcionar opciones para captar el interés: optimizar la elección individual y la autonomía, optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad, minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.

8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia: resaltar la relevancia de metas y objetivos, variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos, fomentar la colaboración y la comunidad, utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea.

9. Proporcionar opciones para la auto-regulación: promover expectativas y creencias que optimicen la motivación, facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana, desarrollar la auto-evaluación y la reflexión.

A continuación enumeramos los puntos más importantes de dichas medidas:

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera. Serán propuestas y elaboradas por el equipo docente, bajo la coordinación del profesor tutor o profesora tutora con el asesoramiento del departamento de orientación, y su aplicación y seguimiento se llevarán a cabo por el profesorado de las materias adaptadas con el asesoramiento del departamento de orientación.

2. Con carácter general, las adaptaciones se propondrán para un curso académico y en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

3. En las adaptaciones curriculares se detallarán las materias en las que se van a aplicar, la metodología, la organización de los contenidos, los criterios de evaluación y su vinculación con los estándares de aprendizaje evaluables, en su caso. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.

4. Las adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar altas capacidades intelectuales podrán concretarse en:

a) Adaptaciones curriculares de ampliación. Implican la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la inclusión de los objetivos y la definición específica de los criterios de evaluación para las materias objeto de adaptación. Dentro de estas medidas podrá proponerse la adopción de fórmulas organizativas flexibles, en función de la disponibilidad del centro, en las que este alumnado pueda asistir a clases de una o varias materias en el nivel inmediatamente superior. Las adaptaciones curriculares de ampliación para el alumnado con altas capacidades intelectuales requerirán de un informe de evaluación psicopedagógica que recoja la propuesta de aplicación de esta medida.

b) Adaptaciones curriculares de profundización. Implican la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la profundización del currículo de una o varias materias, sin avanzar objetivos ni contenidos del curso superior y, por tanto, sin modificación de los criterios de evaluación.

Por ello, se aplicarán las siguientes medidas a lo largo del curso:

Medidas ordinarias que se aplicarán en función de las necesidades del alumnado (individual o grupal), tales como: refuerzo, profundización o ampliación, estrategias metodológicas, trabajo cooperativo, tutorización entre iguales,.....)

Medidas específicas que se establecerán con el asesoramiento del Dpto. de Orientación.

La evaluación es un medio a través del cual se valora el proceso de enseñanza y aprendizaje, adecuándose a los objetivos establecidos. La evaluación permite plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, dando lugar a corregir posibles deficiencias de la misma y garantizando la adecuación del Diseño Curricular a las posibilidades reales del aula, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades.

La evaluación es un proceso de investigación, siendo su principal objetivo detectar obstáculos de la enseñanza y aprendizaje con la intención de superarlos.

Este proceso de *evaluación formativa y continua* responde a la comprobación del nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos, evaluando tanto los aspectos conceptuales como los procedimentales y que se complementará con la observación de las actitudes de los alumnos y alumnas.

Dentro de las propuestas educativas actuales, *la evaluación formativa y continua* parte de una *evaluación inicial* para detectar los conocimientos previos del alumnado, completándose con la *evaluación final* como suma evolutiva de los conocimientos y actitudes adquiridos por el alumnado, con respecto a la asignatura. Para poder evaluar es necesario establecer unos *criterios* que regulen los aspectos a evaluar, y unos *instrumentos* que permitan valorar estos criterios.

Aunque en la asignatura de Dibujo Artístico se tiene tendencia a evaluar solo los resultados de la producción artística, es posible aplicar criterios de evaluación formativa, ya que el cuerpo de la asignatura permite procesos de evaluación continua, recurriendo a instrumentos apropiados para esta asignatura, es decir, se trata de evaluar el proceso más que el resultado.

A modo de orientación se ofrecen al profesorado de Dibujo Artístico las distintas líneas de evaluación: inicial o diagnóstica, formativa o continua y final o sumativa.

- Evaluación inicial:

Esta evaluación tiene una doble aplicación: relacionada con detectar los conocimientos de la asignatura que posee el alumnado o con los conocimientos que tiene el alumnado de cada unidad temática y la detección de problemas de aprendizaje. Cuenta con el asesoramiento y supervisión por parte del Dpto. de Orientación.

En ambos casos la prueba, (test inicial, entrevista personal, debate coloquio,...), se situaría antes de comenzar el proceso de aprendizaje, dando lugar a que el profesorado ajuste la programación establecida a las necesidades reales del alumnado (punto de partida y nivel de profundización de contenidos), convirtiéndose en referencia para la didáctica de la asignatura de Dibujo Artístico. Objetivos: se prestará atención al desarrollo de capacidades cognitivas, capacidades de relación interpersonal y de relación social.

El test inicial consiste en la realización de tres pruebas gráficas:

1. Dibujo del natural. (Bodegón básico)
1. Dibujo imaginativo sin ninguna referencia.
2. Copia de una imagen en blanco y negro.

La entrevista personal se realiza individualmente pero con todo el grupo presente. En ella se comentan las inquietudes que han motivado al alumno a elegir esta modalidad de Bachillerato, y su formación previa en el Área de Educación Plástica, así como su centro de procedencia.

- Evaluación continua:

En el desarrollo de la práctica educativa esta evaluación se convierte en eje vertebrador de la actividad didáctica, sirviendo para analizar y readaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con la evaluación continua se manifiesta el nivel de aprovechamiento del alumnado, el grado de consecución de los objetivos establecidos y la coherencia de los contenidos programados en Dibujo Artístico para tal fin.

Este tipo de evaluación es de gran ayuda tanto para el profesorado de Dibujo Artístico como para el alumnado, ya que a través de su aplicación se puede impedir la acumulación de errores, abriendo posibles vías de recuperación, por medio de actividades de refuerzo, que faciliten el aprendizaje del alumnado. Y, a su vez, facilita la labor del profesorado que puede acceder al conocimiento evolutivo de los alumnos y alumnas.

- Evaluación final:

Esta evaluación es consecuencia del proceso evaluativo y engloba la valoración de las capacidades del alumnado, el grado de asimilación de los contenidos, la destreza desarrollada en el Dibujo Artístico, la creatividad personal aportada en la resolución de los trabajos, la disposición positiva y participativa hacia la materia de Dibujo Artístico y hacia el grupo, etc.

Esta evaluación conlleva, no solo la participación del profesorado de Dibujo Artístico, sino la autoevaluación y la coevaluación por parte del alumnado: es un instrumento de evaluación participativa.

En contenidos:

- Siendo el referente los contenidos básicos, se respetarán los distintos ritmos y niveles de aprendizaje.
- No ocupándonos únicamente de contenidos de tipo conceptual, pues algunos alumnos/as pueden llegar a desarrollar las capacidades a través de contenidos procedimentales.
- Conectando el aprendizaje con los conocimientos previos del alumnado.
- Relacionando los contenidos nuevos con su posible utilización en situaciones reales de la vida del alumnado (funcionalidad).



- Repasando los contenidos anteriores, posibilitando la selección por parte del alumnado de algunos temas dentro de la materia, ya que favorece la motivación para el aprendizaje.
- Trabajando temas bajo distintos aspectos y con diversos niveles de profundización.

En actividades:

- Diseñando actividades amplias, que tengan diferentes grados de dificultad y que permitan diferentes posibilidades de ejecución y expresión, en las que confluyan diferentes actividades dentro del aula y permitiendo diferentes ritmos en la realización de las tareas.
- Vinculando las actividades a problemas cercanos al alumnado.
- Realizando actividades de refuerzo y ampliación.

En estrategias de enseñanza-aprendizaje:

- Potenciando el uso de técnicas y estrategias que favorezcan la experiencia directa, la reflexión, la expresión y la utilización de técnicas que promuevan la ayuda entre el alumnado.
- Aplicando técnicas sobre estrategias de aprendizaje (aprender a aprender, aprender a pensar).

Agrupamientos: utilizar agrupamientos flexibles y diversos según lo que se quiera trabajar.

14.1 Actividades de refuerzo

Las actividades de refuerzo irán encaminadas a consolidar los saberes básicos y para eso se hará hincapié en la adquisición de las competencias básicas y específicas de la materia.

Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo audiovisual.

Con el fin de promover la lectura y comprensión de textos, se realizarán trabajos de investigación que deberán ser expuestos en clase y comentados con el resto del grupo.

14.2 Plan de recuperación de materias pendientes

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

La recuperación de materias pendientes consistirá en la entrega de los trabajos que estime el departamento de Dibujo y que le hará saber al alumno, y la realización de un examen.

Los materiales y recursos didácticos que se vayan a utilizar, incluidos los libros para uso del alumnado.

- El alumnado de la asignatura de Dibujo Artístico está utilizando la plataforma de Plataforma Moodle, Classroom y Google de pendiendo del profesor que la imparte y la están utilizando desde el inicio de este curso. Realizan en clase sus tareas. Todos los temas explicados aparecen ordenados por fecha y por temas. Se pueden seguir las clases o terminar los ejercicios ya que están también en la plataforma, pero se corrigen presencialmente.



13. Las actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo, que se proponen realizar por los departamentos de coordinación didáctica.

Se considera, a priori y con el fin de ser incluidas en la programación del departamento de actividades complementarias y Extraescolares (DACE), las siguientes actividades:

- Visita al santuario de la Victoria de Málaga
- Visita a la catedral de Málaga y su arzobispado.
- Visitas a los museos de Málaga (CAC, POMPIDOU, RUSO, PICASSO, THYSSEN,...)
- Dibujar en visita guiada por el centro de Málaga su arquitectura y paisaje.
- Cualquier exposición de interés en ámbito cultural o artístico de la ciudad, provincial o alrededores.
- Participación en el Proyecto de arqueología industrial malagueña junto el departamento de Historia y las actividades derivadas de este Proyecto nacional.

Actividad	Profesorado organizador	Profesora responsable	Alumnado al que se dirige	Posible temporalización	Se contempla participación de familias
Visitas a exposiciones temporales de la ciudad	Profesorado que imparte la materia		Bachillerato de artes	Noviembre 2022 A Junio 2023	No

Estas actividades serán parte integrante de las situaciones de aprendizaje diseñadas por el profesorado del departamento.

IES POLITÉCNICO
JESÚS MARÍN



14. Evaluación de la práctica docente

El profesorado del departamento valorará su práctica docente trimestralmente y, tras su pertinente análisis conjunto, se procederán a establecer e implementar las propuestas de mejora que se acuerden.

Del mismo modo, el alumnado valorará la práctica docente una vez finalizadas la primera y segunda evaluación y establecerá sus propuestas de mejora.

Se utilizará la siguiente rúbrica

Evaluación Práctica Docente

BIBLIOGRAFÍA

- ARNHEIM, RUDOLF. (1992). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma
- GHYCA, M.C. (1979). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en el arte*. Buenos Aires: Poseidón.
- GIBSON, J.J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito.
- GIEDION, S. (1981). *El presente eterno: Los comienzos del arte*. Madrid: Alianza.
- GOMBRICH, E. (1980). *El sentido del orden*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- EDWARDS, BETTY (2003). *Dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano S.A
- MAIER, MANFRED (1982). *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- DR.GYORGY FEHER Y ANDRÁS SZUNYOGHY, 2006 *Anatomía Humana para artistas*. Barcelona: Koneman