

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1º BACHILLERATO - DIBUJO ARTÍSTICO I

Dibujo Artístico I - 1º Bachillerato de Artes

I.E.S. Hermanos D'Elhuyar (26001559) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado:

Finalización aproximada:

Jefe del departamento responsable de la programación

Andrea Roperó Pérez de Albéniz

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Adriana Florez-Estrada Mallart
- Andrea Roperó Pérez de Albéniz

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En principio, no se trata de un grupo con ningún tipo de problemática, pero si fuese necesario, se adoptarían, para cada caso concreto. Todas las medidas estarían coordinadas y consensuadas con el equipo de Orientación del Centro.

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

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

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

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
Visita museo WÜRTH	21/12/2023	21/12/2023
Visita guiada y taller práctico al museo con relación a la exposición de ANIMALIDAD, REPRESENTACIONES ANIMALES EN LA COLECCIÓN WÜRTH		
Museo Guggenheim Bilbao	21/03/2024	21/03/2024
Visita didáctica a la colección permanente ya la exposición temporal "Picasso Escultor, materia y cuerpo"		
Museo Guggenheim Bilbao	21/03/2024	21/03/2024
Visita didáctica a la colección permanente ya la exposición temporal "Picasso Escultor, materia y cuerpo"		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

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

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

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	8,91%
Procesos de diálogo/Debates:	10,29%
Pruebas de ejecución:	16,26%
Presentación de un producto:	26,56%
Revisión del cuaderno o producto:	21,56%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	1,15%
Trabajo monográfico o de investigación:	15,27%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la

materia (Dibujo Artístico I de 1º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
11-09-2023	1.- EL OJO LA MANO Y EL ESPACIO	32
01-12-2023	2.- CUERPO Y ENTORNO	33
11-03-2024	3.- LA COMPOSICIÓN Y EL COLOR	30

1.- EL OJO LA MANO Y EL ESPACIO (32 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

TÉCNICAS SECAS "LÁPIZ, PAPEL Y TIJERA"

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

1. Presentación teórica y visual,
2. Búsqueda de elementos visuales relacionados,
3. Representación guiada y modificada
4. Aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

1. Educar la mirada. Dibujo de espacios negativos.
2. Imágenes de texturas buscadas, dibujo realista de las seleccionadas.
3. Conocemos las líneas, la línea orgánica como contorno del volumen.
4. Escala Tonal, el claroscuro, dibujo aplicación de elementos cotidianos

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

- 1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.
- 2.- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.
- 3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.
- 4.- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.
- 5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.
- 6.- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.
- 7.- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 5 actividades:

1. Educar la mirada. Dibujo de espacios negativos.

Espacios negativos.

Dibujo a través del hueco o espacio negativo como elementos fundamental conectando fondo y figura Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	<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. (1)</p> <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. (1)</p> <p>6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1)</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. (1)</p>
Pruebas de ejecución	Procedimiento 2	<p>5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1)</p> <p>6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1)</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. (1)</p>

2. Imágenes de texturas buscadas, dibujo realista de las seleccionadas.

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

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)
Observación sistemática	Procedimiento 2	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (2)

3. Conocemos las líneas, la línea orgánica como contorno del volumen.

Toma de conciencia de la arbitrariedad de la línea de contorno en el espacio real.

Las máquinas de dibujo en la historia: La ventana de Alberti, la ventana de Leonardo y el artificio de Durero.

Tipos de líneas. Trabajo de la línea orgánica a través de los estudios de manos.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 1	2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (2) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 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. (2) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)
Presentación de un producto	Procedimiento 2	

4. Escala Tonal, el claroscuro, dibujo aplicación de elementos cotidianos.

Escalas Tonal de acromáticos :

Practica de escalas de grises a grafito de manera escalonada y en degradado, aplicación de volumen real. Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (2) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1)
Observación sistemática	Procedimiento 2	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (2) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 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. (2)

Dibujo aplicado a la restauración de una obra de Arte.

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

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (1) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (2)
Presentación de un producto	Procedimiento	

CUADERNO DE ARTISTA I

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

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

METODOLOGÍA: 1.Presentación teórica y visual, 2.búsqueda de elemento visuales relacionados,

3.representación guiada y modificada y 4. aplicación práctica

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Esta actividad será optativa, de profundización y mejora.

Presentación de dibujos y actividades creativas personales relacionadas con los temas impartidos en clase.

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

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

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

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

Nombre de la actividad

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

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	<p>1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1)</p> <p>3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1)</p> <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. (1)</p> <p>5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1)</p> <p>6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1)</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. (1)</p> <p>8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)</p>

2.- CUERPO Y ENTORNO (33 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 4 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

REPRESENTACIÓN DEL CUERPO EN SU ENTORNO

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

SABERES BÁSICOS:

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA: 1. Explicación teórica. 2. ejemplificación visual. 3.aplicación guiada. 4. reflexión y debate

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los diferentes trabajos y dibujos solicitados en cada una de las actividades.

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

- 1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.
- 2.- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.
- 3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.
- 4.- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.
- 5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.
- 6.- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.
- 7.- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.
- 8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.
- 9.- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

CUERPO Y PROPORCIÓN

Presentación Teórica: El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

Dibujo del cuerpo humano desde los cánones clásicos a la creación de cuerpos con Inteligencia Artificial.

Apuntes rápidos de los compañeros en diferentes poses.

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.3.- Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (2)
Presentación de un producto	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (1) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 6.1.- Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (2)

ROSTROS

Explicación teórica de la estructura básica del rostro humano

La belleza ideal y la belleza real. Las proporciones. La creación de rostros en la Inteligencia Artificial.

Realización de un retrato propio y uno de sus compañeros.

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (1) 9.4.- Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (1)
Presentación de un producto	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (1) 2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 9.3.- Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. (1)

LAS FORMAS EN NUESTRO ENTORNO

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

– *Fundamentos de la percepción visual.*

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

– *Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.*

– *Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.*

D. La luz, el claroscuro y el color.

– *La luz y el volumen.*

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

3. *análisis y reflexión*

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo del natural, con técnica variadas de figuras geométricas.

Dibujo en perspectiva de diferentes objetos.

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

LA VISIÓN HUMANA: LA PERSPECTIVA

Las formas geométricas en perspectiva, fuga, proporciones.

Realización de al menos un sencillo bodegó. Técnica mixta.

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.2.- 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. (2)
Observación sistemática	Procedimiento	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. (2) 7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL CLAROSCURO

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	
Presentación de un producto	Procedimiento	
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1) 8.2.- Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. (1)

CUADERNO DE ARTISTA II

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

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Esta actividad será optativa, de profundización y mejora.

Presentación de dibujos y actividades creativas personales relacionadas con los temas impartidos en clase.

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

- 1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.
- 3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

Nombre de la actividad

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

3.- LA COMPOSICIÓN Y EL COLOR (30 PERIODOS)

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

COLOR. PRINCIPIOS FÍSICOS.

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

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

A. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

B. Percepción y ordenación del espacio.

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

C. La luz, el claroscuro y el color.

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

- 1.- Dibujo de un círculo cromático, escalas y sombra con complementarios. Los colores quebrados.

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

CÍRCULO CROMÁTICO

TEORÍA DEL COLOR.

1. Características físicas del color.

2. Ejemplificación visual.

3. práctica guiada

- Dibujo de un círculo cromático, escalas y sombra con complementarios

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Conocer el color	3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (2) 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. (2)
Presentación de un producto	Conocer el Color	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. (3) 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. (2)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Trabajo el color	3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (2) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1) 8.2.- Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. (1)

REPRESENTACIÓN OBJETUAL A COLOR NATURAL

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

LA LUZ: EL COLOR REAL Y EL OBSERVADO.

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

A. *La expresión gráfica y sus recursos elementales.*

- *Terminología y materiales del dibujo.*
- *El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.*
- *La línea: trazo y grafismo. Las tramas.*
- *La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.*

- *Niveles de iconicidad de la imagen.*
- *El boceto o esbozo. Introducción al encaje.*
- *Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.*
- *Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.*

B. Percepción y ordenación del espacio.

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

C. La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA:

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

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

OBJETOS LÁPICES DE COLORES

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (2) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (2)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (2) 5.2.- Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. (1) 6.1.- Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

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

A.- La expresión gráfica y sus recursos elementales

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

B.- Percepción y ordenación del espacio.

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

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

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

C.- La luz, el claroscuro y el color.

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

METODOLOGÍA:

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

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

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

6.- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del

lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

Nombre de la actividad

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	<p>3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (1)</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. (1)</p> <p>6.1.- Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. (1)</p> <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. (1)</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. (1)</p> <p>8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento	<p>3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1)</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. (1)</p> <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. (1)</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. (1)</p>

APUNTES RÁPIDOS DEL NATURAL

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

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.

– El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura,

I.E.S. Batalla de Clavijo

ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

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

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

D. La luz, el claroscuro y el color.

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

F. Proyectos gráficos colaborativos.

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

METODOLOGÍA:

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

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

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

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

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

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

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

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

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

8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

9.- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y

adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

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

MANCHA Y COLOR

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.3.- Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 5.2.- Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del clarooscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (2)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento	<p>1.1.- El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir. Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales. (1)</p> <p>1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1)</p> <p>3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (1)</p> <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. (1)</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. (1)</p> <p>6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1)</p> <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. (2)</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. (1)</p> <p>8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)</p> <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. (1)</p>

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

A. Concepto e historia del dibujo.

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

I.E.S. Batalla de Clavijo

- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.

- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Varios dibujos de mancha de color completados con línea.

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

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

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

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

DIBUJO CREATIVO

A partir de una mancha de color, se completa una imagen con línea

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos

procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1)
Presentación de un producto	Procedimiento	6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1)

SOLO MANCHA

Técnica “**predominio del color sobre la línea**” pintar con mancha. Construir las formas a base de manchas de color.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 1	6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento	<p>6.1.- Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. (1)</p> <p>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. (2)</p> <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. (1)</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. (1)</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. (1)</p>

CUADERNO DE ARTISTA III

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

A. Concepto e historia del dibujo.

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

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

C. Percepción y ordenación del espacio.

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

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

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Esta actividad será optativa, de profundización y mejora.

Presentación de dibujos y actividades creativas personales relacionadas con los temas impartidos en clase.

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

- 1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.
- 3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.
- 4.- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.
- 5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.
- 6.- Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.
- 7.- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.
- 8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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

CUADERNO ARTISTA

Diario gráfico y personal con inclusión de imágenes propias en técnicas variadas, realizado a lo largo del curso ampliando las actividades propuestas.

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

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 1	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (1) 4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (1) 5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (1) 7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento	1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (1) 3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (1) 4.2.- Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. (1) 5.2.- Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. (1) 6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (1) 7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (1) 8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

Competencias específicas	Peso
Dibujo Artístico I	
1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	1
2.- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	1
3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	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.	1
5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	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.	1
7.- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	1
8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	1
9.- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	1

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

calificación Dibujo Artístico I =

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

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

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

...

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

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

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

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

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

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	
1.1.- El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiéndose que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir. Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.	1
1.2.- Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	1
1.3.- Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	1
2.- Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	
2.1.- Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiéndose los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	1
2.2.- Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	1
3.- Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	
3.1.- Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
3.2.- Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	1
4.- Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	
4.1.- Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	1
4.2.- Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	1
5.- Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	
5.1.- Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	1
5.2.- Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	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.	
6.1.- Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.	1
6.2.- Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	1
7.- Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	
7.1.- Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.	1
7.2.- Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	1
7.3.- Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	1
8.- Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	
8.1.- Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	1
8.2.- Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	1
9.- Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	
9.1.- Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	1
9.2.- Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	1
9.3.- Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	1
9.4.- Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	1

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

calificación CE9 =

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

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