

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1º BACHILLERATO

**DIBUJO
ARTÍSTICO I**

CURSO 2022-2023

Departamento de Dibujo

I.E.S. JUAN DE HERRERA



ÍNDICE:

DIBUJO ARTÍSTICO 1º BTO	5
1. Introducción y Objetivos	5
2. Competencias Específicas para el Dibujo Artístico I	9
3. Contenidos/Saberes Básicos	16
4. Temporalización. Criterios de calificación (Indicadores de logro).	20
5. Metodología.	27
6. Recursos materiales, ambientales y textos.	29
7. Criterios de Evaluación de las Competencias Específicas	31
8. Criterios de evaluación generales de Bachillerato.	33
9. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de Dibujo Artístico I	35
10. Procedimientos e instrumentos de evaluación que se vayan a utilizar.	40
11. Criterios de calificación.	41
12. Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes.	43
13. Materias pendientes de cursos anteriores.	43
14. Pruebas extraordinarias de junio.	43
15. Procedimiento para que el alumnado y sus familias conozcan los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, mínimos exigibles, criterios de calificación y procedimientos de evaluación y calificación.	44
16. Medidas de atención a la diversidad.	45
17. Actividades complementarias y extraescolares.	45
18. Procedimientos de evaluación de la práctica docente.	46

DIBUJO ARTÍSTICO 1º BTO

1. Introducción y Objetivos

Dibujar significa que la mirada debe convertirse en observación precisa y contemplación, para poder abstraer y sintetizar a través de la expresión gráfica la información de la realidad que nos rodea. El dibujo es, pues, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño solicita comprender su lenguaje, y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Desde este punto de vista del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no podemos olvidar los avances que los artistas han conseguido a lo largo de la historia, las soluciones que han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de sus obras ayuda a encontrar los caminos que ya han recorrido en la búsqueda de respuestas, y de los que nos podemos servir en nuestra propia incursión en el dibujo.

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

Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de nuestros

pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, uno de los objetivos principales de las materias de Dibujo Artístico I y II es la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual. Asimismo, un segundo objetivo fundamental es promover una sensibilidad estética hacia todo tipo de obras, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Los contenidos de la materia Dibujo Artístico I se articulan en torno a **cinco bloques** que son: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Percepción y ordenación del espacio; La luz, el claroscuro y el color; Tecnologías y herramientas digitales.

El primer bloque brinda al alumnado una formación inicial sobre el concepto de dibujo y su presencia en diferentes obras artísticas, ofreciendo además una visión más amplia de su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares. **Los tres siguientes bloques** facilitan al alumnado una formación preparatoria sobre técnicas, elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje, ordenación del espacio y tratamiento de la luz. A través del **quinto bloque** se inicia al alumnado en herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición posterior.

En Dibujo Artístico II se profundiza en el estudio de relaciones estructurales, representaciones y técnicas más complejas, avanzando en un conocimiento más extenso del dibujo y sus aplicaciones, y en la adquisición de las destrezas propias de la expresión gráfica. Esto se estructura en los siguientes bloques: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Dibujo y espacio; La luz, el claroscuro y el color; La figura humana.

En la materia de Dibujo Artístico I y II, el hecho de dibujar debe conjugar tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, formando una dinámica creativa de retroalimentación que estimule un pensamiento divergente y facilite una conexión inmediata de la imaginación con la realidad.

Como ejemplo de actividades para realizar con los alumnos de Dibujo Artístico I, se podría plantear, en relación con los contenidos transversales y el bloque de la expresión gráfica y sus recursos elementales, dentro del apartado de la línea, que el alumno realice ejercicios prácticos de representación de objetos cotidianos siguiendo los contornos en lápiz o tinta, «dibujo ciego de contornos» sin comprobar su dibujo, para desarrollar su agudeza y sensibilidad visual, pasando posteriormente a un dibujo en el que sí se permitiría la comprobación de la relación entre la forma dibujada y el objeto y la modificación del dibujo cuando sea necesario. Esta primera fase se concluiría realizando dibujos de objetos cotidianos utilizando líneas de relieve. Como fuente de inspiración se podrán analizar dibujos de Salvador Dalí, Henry Moore, Víctor Vasarely...

En segundo de Bachillerato, en la materia Dibujo Artístico II, y en relación con los contenidos transversales y el tema del Dibujo y espacio, el alumnado podría realizar dibujos del natural en espacios urbanos exteriores aplicando los principios elementales de la perspectiva cónica para definir los puntos de fuga de las diferentes direcciones paralelas, valiéndose en estos dibujos tanto de la observación detallada, como de su sensibilidad artística y espontaneidad. Paralelamente se puede realizar un análisis de diferentes obras artísticas o artistas relacionado con la perspectiva cónica (Piero della Francesca, El Lavatorio de Tintoretto, el Teatro Olímpico en Vicenza, Canaletto, Piranesi, Giorgio de Chirico, La Città Nuova de Sant'Elia, Un mundo de Ángeles Santos, Pearblossom Highway de David Hockney ...) Posteriormente y basándose en la obra «Las ciudades invisibles» de Italo Calvino, los alumnos podrían realizar bocetos preparatorios y un dibujo final en el que recrearán una perspectiva de una ciudad «invisible» elegida.

Objetivos generales de la etapa.

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

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los Derechos Humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y favorezca la sostenibilidad.

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.

i) Adquirir los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad escogida, con una visión integradora de las distintas materias.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Conocer la literatura en lengua castellana a través de la lectura y el análisis de las obras literarias más significativas.

m) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

n) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

o) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

p) Conocer, valorar y respetar la historia, la aportación cultural y el patrimonio de España.

q) Participar de forma activa y solidaria en el cuidado y desarrollo del entorno social y natural, despertando el interés del alumnado por las diversas formas de voluntariado, especialmente en aquellas protagonizadas más específicamente por los jóvenes.

2. Competencias Específicas para el 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 relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

El dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época ayuda al alumnado a valorarlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, valorando la relevancia de su promoción y conservación. Comparar y apreciar, de forma razonada y compartida, mediante producciones orales y escritas, la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos artísticos, debe promover en el alumnado la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, sin prejuicios, y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de los recursos y de las técnicas que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades plásticas que se plantean a lo largo de este proceso, ayudará a valorarlo. Además, un análisis crítico y reflexivo, mediante producciones orales y escritas, de la expresividad gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, favoreciendo así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

La acción de dibujar supone una actitud de apertura, una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

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

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la

creación artística, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

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

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia del artista que crea. También puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad) y explorar la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo.

Además, asimilando que toda creación artística nueva no rompe nunca totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

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

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

Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a ser nuestras huellas expresivas y comunicativas, consiguiendo exteriorizar con ellas nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez

identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos, de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado debe seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

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

La observación creciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que las rodea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

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

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, ofrece al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada y una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar supone asumir importantes riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener muy presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando, así como la relevancia de asumir responsabilidades y respetar las opiniones de los demás. Todo este proceso ayuda a descubrir al alumnado que debe adaptar la planificación inicial ante posibles dificultades o cambios exigidos por el propio diseño de la producción.

Evaluar todo el proyecto y sus fases, descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilita el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad a la hora de afrontar posibles proyectos profesionales en el futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Contenidos/Saberes Básicos

A. Concepto e historia del dibujo artístico.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte:
 - Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega.
 - Desde la Antigüedad hasta el Romanticismo.
 - El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y de obra civil.
 - Cuadernos de notas y de viajes. Herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s.XIV y XV).
 - Las Academias. El coleccionismo (s.XVII y XVIII).
 - Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello,
 - Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros.
- 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.
 - Soportes y técnicas, relación entre ambos.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
 - El puntillismo. George Seurat.
 - El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, Liechtenstein, Malevich, entre otros.

- La línea: trazo y grafismo.
 - La línea y la percepción de bordes.
 - La línea como configuradora de relieve.
 - La línea objetual. Piet Mondrian.
 - Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el pop art.
- La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
 - Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo.
- Representación analítica y sintética de las formas
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.

C. Percepción y ordenación del espacio

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: Arcimboldo, Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, Duchamp.
- Formas volumétricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Secciones y cortes. Análisis geométrico de las figuras.
- La superposición y la relatividad del tamaño.
- La composición como método:
 - El equilibrio compositivo.
 - Centros de interés. Regla de los impares.
 - Direcciones visuales.

- Ley de la mirada. Limitación del enfoque.
 - El contraste.
 - Ley del horizonte.
 - 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.
- Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

- Introducción a programas de pintura y dibujo digital.
- Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- Introducción al dibujo en movimiento.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos:
 - Principales criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
 - Asignación de roles en el trabajo de grupo.
- Fases de los proyectos gráficos:

- Definición del objetivo e idea principal.
 - Trabajos previos y de planificación: selección de herramientas, técnicas y soportes.
 - Recopilación de información.
 - Elaboración y desarrollo. Bocetos y maquetas.
 - Creación del producto.
 - Evaluación del resultado final.
- Introducción a las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Introducción a las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

4. Temporalización. Criterios de calificación (Indicadores de logro).

Ya que el funcionamiento concreto de cada grupo influye mucho en el desarrollo del curso, no queremos ni podemos cerrar de una forma rígida la distribución temporal. Que si bien queda más o menos reflejada en las **unidades didácticas** que adjuntamos, no deseamos que esta temporalización sea de ningún modo un instrumento de rigidez y compresión en el desarrollo del curso sino una herramienta de orientación, contemplando así las particularidades y la diversidad de grupos y alumnado.

Tratamiento de Elementos Transversales:

En el cuadro de contenidos se especifican las competencias en las que se incluyen los elementos transversales prescriptivos:

- CSC: Competencias sociales y cívicas
- CL: competencia lingüística
- CD: competencia digital
- IEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- CEC: Conciencia y expresiones culturales.

1ª EVALUACIÓN

BL	UN.	Estándares	RUBRICAS	INDICADORES DE LOGRO									
				1.presentación formal	2. de iniciativa	3. cuanto al rendimiento en clase	4. trabajo práctico	5. de los conceptos de cada unidad	6. proporción	7. Utilización del lápiz	8. Utilización del lápiz	9. Cuidado del material.	10. Cuidado del material.
B L 4 L u z E i c i	U. 4 : La percepción de la luz. Clara	1.1	RUBRICA 14	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
		2.1	Avatar										
		3.1	D, AA, SC,IEE, EC										
			RUBRICA 15	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
			Dibujo de bodegón una pieza.										
			AA,SC,EC,IEE, AA										
			RUBRICA 16	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	

a r o s c u r o y l a t e x t u r a	s c u r o · T e x t u r a v i s u a l - t á c t i l		Dibujo de bodegón AA,SC,EC, IEE	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
			RUBRICA 17 Dibujo de bodegón Elementos naturales con color AA,SC,EC, MCT	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
	BL	UN.				Estándares		RUBRICAS	INDICADORES DE LOGRO				
		1.1	RUBRICA 18	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
		1.2	Dibujo de bodegón con pinturas pastel o ceras.										
		1.3											
		1.4	MCT, A,SC,IEE, EC										
		1.5		10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	
2ª EVALUACIÓN													
U · 5 :			RUBRICA 20 Presentación análisis	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	

5 · E · I · C · O · L · O · R	E · I · C · O · L · O · R		de una obra MCT,AA, SC,EC, IEE																		
			RUBRICA 21 Dibujo de paisaje.El elementos naturales con color AA,SC,EC, MCT	1.presentación formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	en	6. dirección visuales	7. ritmo	ción oral				10.Cuidado del material.						
				10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%									
BL.	U	Estándares	RUBRICAS	INDICADORES DE LOGRO																	
B · L · 3 · L · a · c · o · m · p · o · s · i · c · i · ó n · y · s · u · s · f · u · n · d · a · m · e · n · t · o · s · U · 3 · L	L · a · c · o · m · p · o · s · i · c · i · ó n · y · s · u · s · f · u · n · d · a · m · e · n · t · o · s · U · 3 · L	1.1 2.1	RUBRICA 10 Dibujos de un mismo objeto AA,SC,IEE, EC	1.presentación formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	en	6. dirección visuales	7. ritmo	ción oral								10.Cuidado del material.		
			RUBRICA 11 Análisis de una obra. L,SC,EC,IEE, AA,	1.presentación formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	de los conceptos de cada unidad	ción	en	ción oral										10.Cuidado del material.
			RUBRICA 12 Composición personal AA,SC,EC, IEE	1.presentación formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	en	6. dirección visuales	7. ritmo	ción oral										

a c o n p o s i c i ó n y s u s f u n c i o n e s	RUBRIC A 13	1. presentación formal	2. iniciativa	3. cuanto al rendimiento en clase	4. trabajo práctico	5. comprensión	6. direcciones visuales	7. ritmo	8. expresión oral	9.	10. Cuidado del material.
	Paisaje urbano con perspectiva AA, SC, E C, MCT, IEE										

3ª EVALUACIÓN

BL.	UN	Estándares	RUBRICAS	INDICADORES DE LOGRO
-----	----	------------	----------	----------------------

			RUBRIC A 2	1. presentación formal	2. iniciativa	3. cuanto al rendimiento en clase	4. trabajo práctico	5. de los conceptos de cada unidad	6. comprensión	7. ritmo	8. expresión oral	9.	10. Cuidado del material.
			Análisis de una obra D, SC, E C, IEE, AA,										
			RUBRIC A 3	1. presentación formal	2. iniciativa	3. cuanto al rendimiento en clase	4. trabajo práctico	5. de los conceptos de cada unidad	6. comprensión	7. ritmo	8. expresión oral	9.	10. Cuidado del material.

			Interpretación de una obra AA,SC, EC, IEE,D												
			RUBRIC A 4 Trabajo diario AA,SC, EC, MCT, D	1. presencia formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	de los conceptos de cada unidad	son	en	ción oral		10. Cuidado del material.		
BL.	UN	Estándares	RUBRIC AS	INDICADORES DE LOGRO											
B L · 2 · L í n e a y f o r m a	U · 2 · L í n e a y f o r m a	1.1	RUBRIC A 5	1. presencia formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	de los conceptos de cada unidad	son	6. direcciones visuales	7. ritmo	ción oral		10. Cuidado del material.	
		1.2	composiciones												
		2.1	AA,SC, I												
		2.2	EE, EC	RUBRIC A 6	1. presencia formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	de los conceptos de cada unidad	son	6. direcciones visuales	7. ritmo	ción oral		10. Cuidado del material.
			Sinestias L,SC,EC ,IEE, AA,												
			RUBRIC A 7	1. presencia formal	de iniciativa	cuanto al rendimiento en clase	trabajo práctico	de los conceptos de cada unidad	son	6. direcciones visuales	7. ritmo	ción oral		10. Cuidado del material.	
			Composición objetos naturales												

		AA,SC, EC, IEE										
		RUBRIC A 8 Paisaje AA,SC, EC, MCT, IEE	1. presen tación formal	de iniciativa	cuanto al rendimien to en clase	trabajo práctico	ón	6. direc ción visuales	7. ritmo	ción oral		10. Cuidado del material.
		RUBRIC A 9 Esquem atizar formas MCT,AA ,SC,EC, IEE	1. presen tación formal	de iniciativa	cuanto al rendimien to en clase	trabajo práctico	de los concepto s de cada unidad	ón	n	ción oral		10. Cuidado del material.

5. Metodología.

Metodología general del bachillerato.

1. La metodología en el Bachillerato favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos trabajar en equipo y aplicar los métodos de investigación apropiados. De igual modo, se procurará que los alumnos relacionen los aspectos teóricos de las diferentes materias con sus aplicaciones prácticas.

2. Los departamentos de coordinación didáctica incluirán en sus programaciones el desarrollo de actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y de la correcta expresión oral en público. Con el objeto de facilitar la consecución de estos objetivos, los centros deberán elaborar, a este respecto, planes anuales que incluirán las aportaciones de los departamentos de coordinación didáctica y que formarán parte de la programación general anual.

3. Los centros docentes promoverán las medidas necesarias para que en las diferentes materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y la capacidad de uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Metodología. Bachillerato Artístico I

En el punto de partida será una prueba inicial que ayudará a determinar el nivel medio de la clase, así como el estado individual de cada alumno. No debe producirse una ruptura brusca con la metodología utilizada en la etapa anterior que desorienta al alumnado, pero este deberá ir adecuándose a un sistema que le exigirá una mayor autonomía respecto a trabajo, búsqueda de información, materiales, etc.

La metodología que utilizamos varía según la actividad y el grupo de alumnos. Los métodos empleados son:

- **Trabajo en grupo:** grupos de cuatro alumnos elegidos según el test de inteligencias múltiples.
- Utilización del test de **inteligencias múltiples** para la elaboración de grupos de trabajo. En unas ocasiones para designar un alumno que destaque en cada una de las inteligencias más apropiadas para desarrollar una actividad. En otras ocasiones para elegir alumnos con carencias en alguna inteligencia determinada y potenciar esas deficiencias.
- **Trabajo cooperativo:** los alumnos más destacados en una actividad concreta ayudan a compañeros con dificultades.
- **Flipped classroom:** realizamos tutoriales en video para que los alumnos puedan trabajar solos y de esa forma tener más tiempo para ayudar a los que tienen dificultades.
- **Trabajo por proyectos:** junto con otros departamentos, durante este curso trabajaremos en un proyecto que decidiremos entre todos.
- **Gamificación:** este curso vamos a comenzar a realizar actividades planteadas como un juego, en el que al final hay una recompensa.
- **Instrucción directa:** algunas partes de los contenidos (lo menos posible) las trabajaremos como una instrucción directa, donde el profesor explica y los alumnos cogen apuntes; sobre todo la parte dedicada al dibujo técnico.

Así mismo se aplicarán también otros aspectos propios de la metodología en el Bachillerato:

- Los trabajos contemplarán cierto grado de flexibilidad, pero en lo básico deberán adecuarse a los contenidos a que se refieren.
- Se fomentará el trabajo autónomo del alumno/a favoreciendo así la capacidad de aprender por sí mismo, la capacidad de superación y de autoafirmación.
- De manera progresiva se facilitará al alumnado el manejo de la terminología propia de la materia.
- Se potenciarán las técnicas de indagación e investigación, favoreciendo la capacidad del alumnado para trabajar de manera individual y en equipo. Así mismo se promoverá el uso de medios informáticos por parte del alumnado.

- Como criterio general, la entrega de ejercicios para su corrección será semanal. La puntualidad y constancia en este aspecto será un requisito imprescindible. Fomentando así su capacidad organizativa, el aprovechamiento del tiempo en clase y la asistencia.
- Podrán realizarse pruebas objetivas si los contenidos teóricos o teórico-prácticos así lo aconsejan.
- Se fomentará la interdisciplinariedad de la asignatura con las otras materias de su misma modalidad, aprovechando de este modo conocimientos que el alumno ya posee para ser ampliados, reciclados o reubicados según otros parámetros.

6. Recursos materiales, ambientales y textos.

La impartición de la asignatura se hará en el aula virtual. El alumno deberá disponer de su propia zona de trabajo en su vivienda y del material didáctico de aula impreso y audiovisual siguiente:

- Objetos reales.
- Material propio de dibujo técnico.
- Libros y revistas relacionados con la imagen.
- Libros de texto para consulta.

Los alumnos deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Carpeta
- Lapiceros blandos
- Grafitos
- Carboncillos.
- Papel adecuado para carboncillo.
- Gomas blandas y moldeables
- Tijeras y Cúter
- Juego de reglas
- Plumillas y palillero

- Tintero con tinta negra
- Témperas de colores primarios, blanco y negro
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables)
- Acuarelas de al menos 12 colores
- Pinceles para acuarela
- Papel para acuarela y técnicas húmedas
- Fijador para carbón

La asistencia a clase con el material y los instrumentos señalados por el profesor es obligatoria para el alumno. Su olvido será tomado en cuenta negativamente. Si el alumno tuviera dificultades para su adquisición, lo deberá señalar a su profesor, y su caso sería estudiado por el Departamento y su tutor, para subsanar esta carencia.

Se realizarán entregas de tareas, a través de Google Classroom, en caso de no poder realizar el trabajo presencial.

7. Criterios de Evaluación de las Competencias Específicas

Competencia específica 1.

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

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

Competencia específica 2.

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

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

Competencia específica 3.

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

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

Competencia específica 4.

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

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

Competencia específica 5.

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

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

Competencia específica 6.

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

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

Competencia específica 7.

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

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

7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.

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

Competencia específica 8.

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

8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de

representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9.

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

9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

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

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

9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.

8. Criterios de evaluación generales de Bachillerato.

1. La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias, y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.

2. El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, que se celebrará en Junio.

3. El profesor de cada materia decidirá, al término del período lectivo o, en su caso, tras las pruebas de Junio, si el alumno ha superado los objetivos de la misma, tomando como referente fundamental los criterios de evaluación.

4. El equipo docente, constituido por los profesores de cada alumno coordinados por el profesor tutor, valorará su evolución en el conjunto de las materias y su madurez académica en relación con los objetivos del Bachillerato, así como, al final de la etapa, sus posibilidades de progreso en estudios posteriores.

5. Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo. Igualmente, evaluarán el grado de impartición del currículo y la adecuación de las programaciones didácticas a las características específicas del centro y a las necesidades educativas de los alumnos.

6. Si se evidencia que un alumno, de forma voluntaria y constatable, abandona el curso y no realiza las tareas o pruebas que le son encomendadas online por desinterés, podrá entenderse como abandono de la materia y suponer el suspenso de la asignatura, siempre que no haya una situación de brecha tecnológica o una dificultad pedagógica o de salud que lo justifique y que el alumno haya comunicado.

9. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de Dibujo Artístico I

B L	U.	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	RUBRICAS	COMP.
B l o q u e 1 . E l d i b u j o c o m o h e r r a m i e n t a	U. 1	Concepto de Dibujo Artístico.	<p>1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.</p> <p>2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.</p>	<p>1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.</p> <p>1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.</p> <p>2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.</p>	RUBRICA 1: Presentación, visita museo thysen	L,D,AA,SC, EC, IEE
		El Dibujo Artístico en el Arte.			RUBRICA 2: Análisis de obras de arte	L, MCT,AA,E C, IEE
					RUBRICA 3: Interpretación de una obra	L,D,AA,SC, EC, IEE

	Terminología, materiales, procedimientos y conservación.	3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.	RUBRICA 4: Trabajo diario	AA,SC,EC
B l o q u e 2 · L í n e a y f o r m a	La línea como elemento básico de configuración.	1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna. 2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.	1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas. 1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna. 2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. 2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con	RUBRICA 5: Composiciones	AA,SC,IEE, EC
	Expresividad de la línea.			RUBRICA 6: Sinestesias	AA,SC,IEE, EC
	Línea objetual. Línea de contorno. Silueta.			RUBRICA 7: Composición objetos naturales	AA,SC,IEE, EC
	Formas bidimensionales, tridimensionales.			RUBRICA 8: Dibujo de paisaje	AA,SC,IEE, EC
	La estructura externa e interna. Transformaciones.			RUBRICA 9: Esquematizar formas para crear logotipos	AA,SC,IEE, EC
El encaje. La proporción					

				formas geométricas simples.		
B l o q u e 3. L a c o m p o s i c i ó n y s u s f u n d a m e n t o s	U. 3	Las formas en el espacio compositivo. Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico .Ritmo. Direcciones visuales.	1.Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad. 2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.	1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. 2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.	RUBRICA 10: Distintos dibujos de un mismo objeto	AA, SC, IEE, EC
					RUBRICA 11: Análisis de obras de arte y objetos de diseño.	L, AA, D, SC, EC
					RUBRICA 12: Composición personal	MCT, AA, SC, EC IEE
					RUBRICA 13: Paisaje urbano con perspectiva frontal y oblicua	MCT, AA, SC, EC
B l o q u e 4 .	U. 4	La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes. Representación del volumen, espacio y textura mediante	1.Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.	1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas grafico-plásticas mediante valores lumínicos,	RUBRICA 14: Avatar, dibuja tu perfil	AA,SC,EC

L a l i z. E l i c l a r o s c u r o y l a t e x t u r a		escalas de valores. Clarooscuro. Dibujo de mancha. Textura visual. Textura táctil.	2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo. 3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el clarooscuro.	2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas. 3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.	RUBRICA 15: Dibujo de bodegón una pieza	AA,SC,EC
					RUBRICA 16: Dibujo de bodegón Varias piezas. Elementos geométricos	AA,SC,EC, MCT
					RÚBRICA 17: Dibujo de bodegón Elementos naturales con color	AA,SC,EC, MCT
B l o q u e 5 · E l c o l	U. 5	Percepción del color. Color luz –color pigmento. Dimensiones del color: croma- tono, valor- luminosidad, saturación- intensidad.	1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.	1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y croma- tono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. 1.2. Demuestra el conocimiento con	RUBRICA 18: Dibujo de bodegón Con pinturas pastel o cera	MCT, AA, SC, IEE, EC

o r	Armonías, contrastes e interacción del color. Psicología del color. Sinestésias.		explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.	RUBRICA 20:	MCT, AA, SC, IEE, EC
			1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.	Dibujo de bodegón Con pincel sólo con colores primarios	
			1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.	RUBRICA 21:	MCT, AA, SC, IEE, EC
			1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.	RUBRICA 22:	MCT, AA, SC, IEE, EC
				Dibujo de paisaje del natural	

10. Procedimientos e instrumentos de evaluación que se vayan a utilizar.

Los criterios de evaluación están detallados en la temporalización junto los estándares de aprendizaje. Los indicadores de logro se refieren a los criterios de calificación establecidos. Según la actividad se utilizan los criterios de evaluación necesarios.

Rúbrica tipo:

		Grado de consecución				
		No logrado (0%)	Muy mejorable (25%)	Suficiente (50%)	Bien logrado (75%)	Excelente (100%)
CONTENIDOS	-Aplicación de los conceptos de la unidad.					
EXPRESIÓN	-Presentación. -Creatividad e iniciativa.					
TÉCNICA	-Utilización de la técnica empleada.					
TRABAJO	-Trabajo diario -Cuidado del material. -Actitud. -Colaboración					
Calificación final						

Cada actividad contemplará sólo ciertos indicadores dependiendo de sus características particulares: si hay trabajo en grupo, presentación oral, parte creativa, etc.

11. Criterios de calificación.

Los indicadores de logro de cada actividad o rúbricas están definidos junto con la temporalización y se basan en los siguientes aspectos:

1. Presentación formal
2. Creatividad e iniciativa
3. Trabajo en cuanto al rendimiento en clase
4. Nivel del trabajo práctico
5. Aplicación de los conceptos de cada unidad
6. Colaboración
7. Implicación
8. Comunicación oral
9. Actitud
10. Cuidado del material.

Todas las pruebas tienen el mismo valor, siendo la nota final de cada evaluación la media aritmética de las rúbricas realizadas. La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

EVALUACIONES	1ª EVALUACIÓN						M E D I A 1 ª E V .	2ª EVALUACIÓN						M E D I A 2 ª E V .	3ª EVALUACIÓN									M E D I A 3 ª E V .	Med ia fina l		
	Nº de rúbrica:	14	15	16	17	18		19	20	21	10	11	12		13	1	2	3	4	5	6	7	8			9	
Ponderación %	16 %	16 %	16 %	16 %	16 %	16 %	1 0 0 %	1 6 %	1 6 %	1 6 %	1 6 %	1 6 %	1 6 %	1 0 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 1 %	1 0 %		
Nombre del alumno	10	10	10	10	10	10	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	1 0	10
alumno																											

Alumnos con pérdida de la evaluación continua.

Aquellos alumnos/as que lleguen a perder el derecho de ser evaluados por el procedimiento de evaluación continua, tendrán que realizar una prueba que versará sobre todo lo tratado durante el curso. Además, para tener derecho a dicha prueba y que esto no signifique un agravante para el resto de sus compañeros, deberán presentar todas las actividades del curso, tanto las de casa como las realizadas en el aula.

12. Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes.

Las evaluaciones suspensas se podrán recuperar durante la siguiente evaluación entregando los trabajos de la evaluación suspensa y superando una prueba similar a la de la evaluación no superada.

En el mes de Junio se hará una prueba global para los alumnos que tengan una o más evaluaciones suspensas y deberán presentar mejorados los trabajos que no hayan sido presentados o que tuviesen calificación por debajo de 5.

13. Materias pendientes de cursos anteriores.

Alumnos que no superen con éxito esta materia deberán recuperarla en 2º de Bachillerato. Se pueden dar dos casos:

1. Caso 1: El alumno cursa Dibujo Artístico II, gracias a la continuidad de los contenidos entre los dos cursos y la cantidad de criterios de calificación que se tienen en cuenta se considerará aprobada la materia de Dibujo Artístico I si el alumno aprueba los dos primeros trimestres de Dibujo Artístico II.
2. Caso 2: El alumno no está matriculado en Dibujo Artístico II, deberá realizar una serie de trabajos a lo largo del curso supervisados por el jefe del dpto. de Dibujo. Los trabajos se organizarán en dos bloques: un primer bloque de entrega en enero y un segundo bloque de entrega a finales de abril.

14. Pruebas extraordinarias de junio.

Se propondrá un trabajo similar al realizado durante el curso que entregará el mismo día en que se realice una prueba similar a la de junio.

El trabajo supondrá un 30% de la nota y el 70% restante será el valor de la prueba.

15. Procedimiento para que el alumnado y sus familias conozcan los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, mínimos exigibles, criterios de calificación y procedimientos de evaluación y calificación.

Los profesores de la asignatura realizarán una presentación completa de la asignatura a principio de curso. En ella se expondrán: los contenidos de la asignatura, la forma de trabajo y estudio y los criterios de evaluación y calificación.

Cada profesor cuenta con una hora de atención a padres que empleará para recibir a los padres de alumnos para que estos puedan conocer los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, mínimos exigibles, criterios de calificación y procedimientos de evaluación y calificación.

El departamento publicará en la página web del centro un extracto claro y conciso de los aspectos más importantes de los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, mínimos exigibles, criterios de calificación y procedimientos de evaluación y calificación.

En la puerta del departamento se publicará la información relativa a las materias pendientes y la atención a padres y alumnos.

16. Medidas de atención a la diversidad.

MEDIDAS ORDINARIAS - 1	
Establecimiento de distinto niveles de profundización de los contenidos	<ul style="list-style-type: none">- Si es necesario se afianzará o se profundizará en los contenidos mediante mayor nº de actividades o ampliaciones con fichas de diferentes grados de dificultad.
Selección de recursos y estrategias metodológicas	<ul style="list-style-type: none">- Actividades de Aprendizaje Colaborativo. Variando la forma de trabajo: individual, por parejas, en pequeño grupo, gran grupo, grupo-clase, dependiendo de los objetivos.- ABP: Aprendizaje basado en proyectos
Adaptación de materiales curriculares	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de diversos materiales y soportes: auditivos, escritos, digitales o visuales.
Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes	<ul style="list-style-type: none">- Variedad de actividades propuestas para desarrollar sus competencias teniendo en cuenta motivaciones e inteligencias múltiples.- Aplicar las propuestas de los equipos docentes para la evaluación de alumnos con dislexia, dificultades de aprendizaje específicas y TDAH.

17. Actividades complementarias y extraescolares.

Se expondrá al alumno las visitas que por su cuenta pueden hacer, comentando la importancia de estas, animándoles para intentar crear un hábito de esta práctica.

Así mismo se organizarán visitas no obligatorias fuera del horario escolar a diferentes museos y exposiciones eventuales de fácil y económico acceso, con el fin de no perjudicar la práctica docente e intentando inculcar valores de responsabilidad, aprecio y disfrute del patrimonio.

Los profesores quedarán con sus alumnos a la salida del instituto o puerta de la actividad a desarrollar, se realizará la visita y posteriormente se comentará en clase aportando material gráfico para el alumno que no haya podido asistir. También se podrá tener una sesión preparatoria antes de la visita si esta lo requiriese.

18. Procedimientos de evaluación de la práctica docente.

Los profesores harán una revisión periódica de actividades propuestas valorando su efectividad y adecuación.

Los profesores harán una revisión de la metodología empleada para transmitir los contenidos.