

lunes 24 de julio de 2023

SABERES BÁSICOS

Literatura Dramática
A. Construcción guiada y compartida de la interpretación de algunos textos relevantes de la literatura dramática inscritos en itinerarios temáticos que establezcan relaciones intertextuales entre obras y fragmentos de diferentes géneros, épocas, contextos culturales y códigos artísticos, así como con sus respectivos contextos de producción.
El arte teatral: el texto teatral (definición y elementos); el personaje teatral; la realización escénica; la recepción teatral.
Temas y formas de la literatura dramática
Estrategias de análisis, interpretación y creación de textos teatrales
B. Recepción autónoma de obras relevantes de la literatura dramática y participación en conversaciones literarias y en intercambios.

DIBUJO ARTÍSTICO

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.

El dibujo es un método de trabajo científico, de exploración e indagación. Para dibujar es necesario conocer y aplicar conceptos como luz, color, percepción visual, sistemas de representación, anatomía humana, canon, proporción, proporción áurea, escala... conceptos unidos a la competencia STEM. No podemos olvidar los avances que los y las artistas han conseguido a lo largo de la historia. 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.

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 sólo a través del estudio atento y analítico, sino también por medio de 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. Esta materia contribuye a afianzar el espíritu emprendedor con actitud creativa, flexible, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Como contenidos transversales en el desarrollo de toda la materia se establecen la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, y la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico I y II, tiene dos objetivos principales. Uno de ellos es la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos. Afianzando el esfuerzo y la constancia en el trabajo como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. Un segundo objetivo fundamental es promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, como fuente de formación y enriquecimiento personal, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal. Gracias a estos fines, planteados como ejes principales en estas materias, se desarrollan las facultades metacognitiva y metaemotiva.

lunes 24 de julio de 2023

Estos objetivos son el germen de las competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico I y II, que además tienen su origen en los cuatro componentes de la competencia clave para esta materia, la de conciencia y expresión culturales (identidad cultural, recepción cultural, autoexpresión y producción artística/cultural), y los combinan con los descriptores de las demás competencias clave del perfil competencial del alumnado, incluyendo aspectos relacionados con la comunicación verbal, la competencia digital, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad, favoreciendo un aprendizaje holístico y competencial. El orden en el que se presentan las competencias específicas viene derivado de los componentes de la competencia en conciencia y expresión culturales y no debe entenderse como un método lineal de trabajo.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución e integran conocimientos, destrezas y actitudes.

Los saberes básicos de Dibujo Artístico I se organizan en los siguientes bloques: General; 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 y Proyectos Gráficos colaborativos.

En Dibujo Artístico II se profundiza en el estudio de las 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. Este nivel se organiza en los siguientes bloques: General; Concepto e historia del dibujo; Expresión gráfica y sus recursos elementales; Dibujo y espacio; Luz, el claroscuro y el color; Figura humana; Proyectos Gráficos colaborativos.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando materiales tradicionales y alternativos y medios y herramientas tecnológicas. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no deben verse como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones deben proporcionar al alumnado un panorama amplio de aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples facetas.

Por último, debemos añadir que la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación de nuestro alumnado en el desarrollo de su sensibilidad artística y de disfrute estético, de su creatividad y de su expresividad, sin olvidar el desarrollo de la observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender el dibujo como herramienta de conocimiento, comunicación y expresión, valorando la diversidad de significados que origina como fuente de riqueza cultural y artística y mostrando curiosidad, respeto y criterio propio, para apreciar la pluralidad de representaciones que posibilita en diferentes propuestas plásticas y promover su conservación.

Las sociedades realizan, por diversos medios expresivos, representaciones del mundo que generan una identidad y un proceso reflexivo propios, al tiempo que una amplia pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época 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, escritas y/o multimodales la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos artísticos, debe promover en el

lunes 24 de julio de 2023

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: CCL1, CCD3, C1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Analizar, con actitud abierta, crítica y reflexiva, diversas producciones plásticas, reconociendo el lenguaje, las técnicas, los procedimientos y la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para ampliar la formación artística, adquirir una conciencia visual y desarrollar el deleite estético.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta 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, escritas, y/o multimodales, de la expresividad gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos. Entre los ejemplos analizados se debe incorporar la diversidad cultural y la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas realizadas por mujeres, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, contribuyendo así a la adquisición 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: CCL1, CD3, CC1, CC3, CCEC2.

3. Utilizar el dibujo y sus diferentes herramientas y lenguajes, analizando, interpretando y comprendiendo la realidad, para propiciar su representación gráfica objetiva y expresiva, potenciar la sensibilidad, la imaginación y la creatividad y favorecer el crecimiento 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 personal y artístico.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC3.1.

4. Experimentar de manera imaginativa, innovadora e indagadora 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 y las artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes

lunes 24 de julio de 2023

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. La experimentación conlleva la indagación, el descubrimiento y exploración de estas últimas formas de expresión gráfica favoreciendo la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

5. Apreciar la práctica artística como medio de expresión, investigando con actitud abierta y activa los referentes culturales como parte inherente a las nuevas creaciones, para valorar la importancia de la identidad cultural como enriquecimiento de las producciones.

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 culturas diferentes a la propia del y de la 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: STEM2, CPSAA1.1, CC1, CC3, 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, y mostrando esfuerzo y constancia en el trabajo para progresar en las cualidades comunicativas y expresivas de sus producciones y lograr un trazo y gesto personal.

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. Esto 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: STEM2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

lunes 24 de julio de 2023

7. Conocer y experimentar con las técnicas propias del dibujo, tanto tradicionales como digitales, identificando las herramientas, medios, soportes y destrezas previas necesarias, desarrollando el pensamiento divergente en su uso, para integrarlas de forma responsable, innovadora, sostenible y creativa en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, 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. En este terreno, también es importante que conozca la toxicidad y el impacto medioambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los residuos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC4, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Enriquecer los conocimientos y destrezas adquiridos, asumiendo el error como forma de mejora y aprendizaje y desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

En el proceso de la representación gráfica de la realidad se tiene que observar de forma consciente el entorno, para después seleccionar y abstraer lo más representativo. La realidad que se percibe no es más que la reconstrucción que hace nuestro cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental nuestra memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, para ello se ejercita 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 plano y se establecen proporciones tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea.

Además, en el proceso de dibujar, se asume la idea del error como forma de mejora y aprendizaje, intervienen imágenes mentales, recuerdos y la imaginación, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmite no solo la visión e interpretación exterior del mundo, sino también la visión interior, consiguiendo una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen y contribuyendo de forma responsable, creativa, con una actitud positiva y respetuosa, en su planificación y realización, para afrontar con mayor seguridad posibles retos profesionales y apreciar el enriquecimiento que estas propuestas suponen.

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, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas co-

herente, 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. Igualmente, el alumnado debe comprender la importancia de compartir sus ideas, asumiendo la diversidad de público al que se puede enfrentar y la repercusión de una adecuada difusión.

Evaluar el proceso creativo, así como el resultado final, asumiendo el error como forma de mejora y aprendizaje. El descubrimiento de 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: STEM2, STEM 3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primer curso	Segundo curso
Competencia específica 1.	
1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa, curiosidad y respeto sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	1.1. Analizar con criterio propio la presencia del dibujo en diversas manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas, valorando los diversos significados originados como riqueza cultural y artística
1.2. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis autónomo y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en los procesos creativos.	1.2. Apreciar cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico intelectualizado, a través de un análisis crítico de producciones de distintos ámbitos disciplinares.
1.3. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal	1.3. Defender la diversidad cultural y artística y la libertad de expresión, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, crítica, comprometida y respetuosa.
Competencia específica 2.	
2.1. Explorar, con actitud abierta y reflexiva, los lenguajes y elementos plásticos de diversas propuestas artísticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia, utilizando correctamente el vocabulario y la terminología específica.	2.1. Analizar con actitud abierta, crítica y reflexiva los lenguajes y elementos plásticos de diversas propuestas artísticas, valorando la creación generada en libertad e identificando sin prejuicios las intencionalidades de sus mensajes, utilizando correctamente el vocabulario y terminología específicos.
2.2. Analizar diversas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo el papel que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento cultural y artístico que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	2.2. Comprender y explicar razonadamente por qué el dibujo es el elemento adecuado para visualizar y materializar las ideas y la imaginación, consiguiendo de este modo fomentar la capacidad de interpretación del hecho artístico.
Competencia específica 3.	
3.1. Experimentar con sensibilidad e imaginación las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	3.1. Recrear gráficamente la realidad propia en bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.
3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	3.2. Elaborar de manera personal, con corrección y destreza, distintas obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de las formas y texturas.

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso	Segundo curso
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 e innovadora.	4.1. Integrar en las realizaciones gráficas propias materiales, técnicas y soportes, previamente experimentados, junto con las posibilidades que ofrece el cuerpo como recurso y forma de autoexpresión.
4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a la intención representativa propia.	4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta e imaginativa con los efectos perspectivas de profundidad.
Competencia específica 5.	
5.1. Analizar de manera activa las influencias y conexiones en referentes artísticos de su interés, valorando estas influencias como fuente de enriquecimiento.	5.1. Investigar de forma activa y abierta sobre los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, reconociendo la importancia de la herencia cultural.
5.2. Incorporar en los dibujos y creaciones gráficas propios los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, utilizando la práctica creativa como medio autónomo de expresión y comunicación, desarrollando la capacidad de interacción con la realidad.	5.2. Expresar en la práctica artística los sentimientos y emociones propios, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de su interés
Competencia específica 6.	
6.1. Conocer y emplear los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y aplicándolos con intenciones comunicativas y/o expresivas.	6.1. Representar gráficamente las formas, su tipología, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, mediante un estudio intencionado y selectivo. (m berdina)
6.2. Experimentar en las representaciones propias con los elementos del lenguaje gráfico, incorporando el trazo y el gesto del dibujo artístico como huellas expresivas y comunicativas.	6.2. Definir un trazo y gesto personales en sus representaciones gráficas, aplicando la constancia en el trabajo, intentando mejorar la conexión que se produce entre la mano y el cerebro durante el proceso de creación.
Competencia específica 7.	
7.1. Proponer distintas y creativas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, justificando razonada y respetuosamente la elección, buscando la innovación en su uso y teniendo en cuenta su impacto en el medio ambiente.	7.1. Plantear soluciones alternativas y creativas a la representación de la realidad, en diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente y desde la sostenibilidad, las herramientas, medios y soportes seleccionados y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.
7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y desde la sostenibilidad las herramientas, medios y soportes más adecuados a la interpretación gráfica personal de la realidad, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color que mejor contribuyan a una intención creativa propia.	7.2. Innovar en el uso de herramientas, con seguridad, teniendo en cuenta el impacto medioambiental y su toxicidad, medios y soportes en las interpretaciones gráficas propias de la realidad o del mundo interior, utilizando los valores expresivos del claroscuro y del color que mejor contribuyan a la intención creativa personal.
Competencia específica 8.	
8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, asumiendo el error como forma de mejora, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual.
8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso	Segundo curso
Competencia específica 9.	
9.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	9.1. Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.
9.2. Planificar y realizar un proyecto gráfico colaborativo enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, asumiendo responsabilidades y respetando la opinión de los demás utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	9.2. Diseñar y crear una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente y aplicando los valores expresivos del dibujo artístico.
9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de un proyecto gráfico compartido, entendiendo el error como un instrumento de mejora y aprendizaje.	9.3. Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, respetando las aportaciones de los demás, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas, así como el resultado final.

SABERES BÁSICOS

Primer curso
Bloque A. Generales.
Iniciativa, curiosidad, respeto y criterio propio.
Valoración de la diversidad como fuente de riqueza cultural y artística.
Promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico
Dibujo como herramienta de conocimiento de la sociedad.
Actitud abierta, crítica, reflexiva y positiva.
Desarrollo la capacidad del deleite estético
Sensibilidad, imaginación y creatividad
Indagación e innovación
Empatía y valoración de diferentes puntos de vista.
Autoexpresión, autonomía, autoconfianza, autoestima, aceptación personal Apreciación de la herencia cultural
Valoración del esfuerzo y la constancia en el trabajo
Desarrollo del pensamiento divergente
Sostenibilidad medioambiental.
Reconocimiento del error como forma de mejora y aprendizaje.
Bloque B. Concepto e historia del dibujo.
Dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
Dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el arte Contemporáneo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.
Dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares y visuales: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Profesiones relacionadas con el dibujo.
Bloque C. Expresión gráfica y sus recursos elementales.
Terminología y materiales del dibujo.
Posibilidades plásticas y expresivas del punto.
Línea: trazo y grafismo. Las tramas.

lunes 24 de julio de 2023

Primer curso
Forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
Introducción a las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
Introducción a la textura visual y táctil.
Niveles de iconicidad de la imagen.
Boceto o esbozo. Introducción al encaje y dibujo natural.
Introducción a la relación con la fotografía
Introducción a los espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
Introducción a la geometría y naturaleza.
Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
Materiales gráfico plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
Bloque D. Percepción y ordenación del espacio.
Fundamentos de la percepción visual.
Principios de la psicología de la Gestalt.
Ilusiones ópticas.
Composición como método. Equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.
Bloque E. Luz, el claroscuro y color.
Luz y 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.
Bloque F. 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.
Bloque G. Proyectos gráficos colaborativos.
Distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
Asumir responsabilidades y respetar la opinión de los demás.
Fases de los proyectos gráficos.
Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

Segundo curso.
A. Generales.
Iniciativa, curiosidad, respeto y criterio propio.
Valoración de la diversidad como fuente de riqueza cultural y artística. Promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico

lunes 24 de julio de 2023

Segundo curso.
Dibujo como herramienta de conocimiento de la sociedad.
Actitud abierta, crítica, reflexiva y positiva,
Desarrollo la capacidad del deleite estético
Sensibilidad, imaginación y creatividad
Indagación e innovación
Empatía y valoración de diferentes puntos de vista.
Autoexpresión, autonomía, autoconfianza, autoestima, aceptación personal Apreciación de la herencia cultural
Valoración del esfuerzo y la constancia en el trabajo
Desarrollo del pensamiento divergente
Sostenibilidad medioambiental.
Reconocimiento del error como forma de mejora y aprendizaje.
B. Concepto e historia del dibujo
Dibujo a lo largo de la historia del arte. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.
Profesiones relacionadas con el dibujo.
De la Representación objetiva a la subjetiva.
Bauhaus y el diseño.
Dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.
C. Expresión gráfica y sus recursos elementales
Retentiva y la memoria visual.
Formas y su transformación: la Forma entendida como una estructura de elementos y relaciones.
Espacios negativos y positivos de las formas. Textura visual y táctil.
Técnicas gráfico gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.
D. Dibujo y espacio
Línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
Perspectiva. Aplicación de los sistemas de representación al dibujo artístico. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
Geometría y naturaleza.
E. Luz, claroscuro y color
Sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
Cualidades y relaciones del color. El Contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
Perspectiva atmosférica.
Color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
F. Figura humana
Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
Nociones básicas de anatomía artística.
Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.
Retrato. Facciones y expresiones.
Cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

Segundo curso.
G. Proyectos gráficos colaborativos.
Distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
Asumir responsabilidades y respetar la opinión de los demás.
Fases de los proyectos gráficos.
Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

LENGUAJE Y PRÁCTICA MUSICAL

La materia de Lenguaje y Práctica Musical parte de la identificación de los elementos propios del lenguaje musical, dirigida hacia la aplicación práctica de los mismos a través de la interpretación y del reconocimiento auditivo. Por ello, su finalidad es doble: profundizar en el conocimiento de los elementos constitutivos de los lenguajes musicales, desarrollar y ampliar la capacidad de comunicación artística desde la expresión de sentimientos y emociones, viviendo la experiencia musical y valorándola críticamente.

La música y su práctica, ya sea a través de la interpretación, la improvisación o la creación, conforman una expresión cultural en sí misma, que activa múltiples capacidades. Su estudio descubre al alumnado no solo factores psicológicos, estéticos y socioculturales que coexisten en la construcción musical, sino también la naturaleza física de los materiales sonoros que utiliza este arte y la proporcionalidad matemática en que se basan sus relaciones.

La comprensión de los elementos musicales contribuirá a perfeccionar la capacidad de comunicarse y expresarse a través de la voz, los instrumentos y el cuerpo. Además, implica la adquisición conjunta de la identificación y comprensión del código y la terminología específica. Ello permitirá al alumnado el acceso a un repertorio musical amplio y variado así como la codificación y la decodificación de su representación para poder hablar sobre música adecuadamente, lo cual contribuye a desarrollar la sensibilidad auditiva, la memoria musical y la elaboración de juicios estéticos propios.

Las aplicaciones y recursos digitales musicales se usarán para indagar, obtener información y comunicar así como para grabar, reproducir, crear e interpretar música, respetando la privacidad, la propiedad intelectual y referenciando la información de manera correcta.

La materia se desarrolla a partir de cinco competencias específicas que están vinculadas con las competencias que conforman el Perfil de Salida del alumnado al término de la enseñanza básica y con los objetivos de la etapa de Bachillerato. La adquisición de dichas competencias permitirá que el alumnado pueda reconocer y utilizar los elementos del lenguaje musical y adquirir la sensibilidad necesaria para el acercamiento a la música desde la interpretación y la creación. Al mismo tiempo, su consecución supone la adquisición de autonomía en la lectura y la ejecución del discurso musical, imprescindibles para la apreciación de gran variedad de referencias artísticas y para la conformación de un criterio musical propio.

Los criterios de evaluación planteados sirven para determinar el nivel competencial adquirido por el alumnado y valorar el grado de consecución de los saberes básicos.

Los saberes básicos están divididos en dos bloques: “Lenguaje Musical”, que engloba el conocimiento de los elementos constitutivos de la música, y “Práctica Musical”, referente a las estrategias y técnicas de escucha, de interpretación o lectura, así como el uso de aplicaciones y programas informáticos para la edición de partituras, la producción musical y audiovisual y su difusión.

El alumnado será partícipe y protagonista activo del proceso de aprendizaje a través de propuestas didácticas que desarrollen situaciones de aprendizaje. Estas fomentarán retos asequibles que movilicen