

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dibujo Artístico I

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

FIRMADO POR	AURORA MARIA AUXILIADORA MORALES MARTIN	23/08/2022 18:04:55	PÁGINA 65/277
VERIFICACIÓN	tFc2eWA7F8XXAU7J3L9YZG63XY95P0	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma	



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

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

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

Competencia específica 2

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

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

Competencia específica 3

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

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

Competencia específica 4

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

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

Competencia específica 5

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

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

Competencia específica 6

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

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

Competencia específica 7

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

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

FIRMADO POR	AURORA MARIA AUXILIADORA MORALES MARTIN	23/08/2022 18:04:55	PÁGINA 66/277
VERIFICACIÓN	tFc2eWA7F8XXAU7J3L9YZG63XY95PQ	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma	
			

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

Competencia específica 8

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

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

Competencia específica 9

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

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

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

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

Saberes básicos

A. Concepto e historia del dibujo

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

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

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

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

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

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

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

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

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

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

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

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

C. Percepción y ordenación del espacio

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

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

DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas.

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

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

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

D. La luz, el claroscuro y el color

FIRMADO POR	AURORA MARIA AUXILIADORA MORALES MARTIN	23/08/2022 18:04:55	PÁGINA 67/277
VERIFICACIÓN	tFc2eWA7F8XXAU7J3L9YZG63XY95PQ	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma	
			

- DIBA.1.D.1. La luz y el volumen.
- DIBA.1.D.2. Tipos de luz y de iluminación.
- DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro.
- DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

- DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial.
- DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos

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

Dibujo Artístico I		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio, en especial el de Andalucía.	1.1	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
	1.3	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	2.1	DIBA.1.A.2. DIBA.1.B.7.
	2.2	DIBA.1.A.1. DIBA.1.A.2. DIBA.1.A.3.
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	3.1	DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4.
	3.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.8.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	4.1	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.4.
	4.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.B.7. DIBA.1.C.5.

FIRMADO POR	AURORA MARIA AUXILIADORA MORALES MARTIN	23/08/2022 18:04:55	PÁGINA 68/277
VERIFICACIÓN	tFc2eWA7F8XXAU7J3L9YZG63XY95P0	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma	



		DIBA.1.C.6.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	5.1	DIBA.1.A.3. DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.7.
	5.2	DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.4.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	6.1	DIBA.1.C.2. DIBA.1.C.3.
	6.2	DIBA.1.B.6. DIBA.1.C.4. DIBA.1.C.5.
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	7.1	DIBA.1.B.5. DIBA.1.C.4.
	7.2	DIBA.1.B.8. DIBA.1.D.1. DIBA.1.D.2. DIBA.1.D.3. DIBA.1.D.4. DIBA.1.D.5.
	7.3	DIBA.1.E.1. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3.
8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	8.1	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6.
	8.2	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.3.
9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	9.1	DIBA.1.A.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2.
	9.2	DIBA.1.B.7. DIBA.1.B.8. DIBA.1.E.2. DIBA.1.E.3. DIBA.1.F.1. DIBA.1.F.2. DIBA.1.F.4.
	9.3	DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.8. DIBA.1.C.1. DIBA.1.C.5.
	9.4	DIBA.1.A.3.

Dibujo Técnico I

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto, cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así

FIRMADO POR	AURORA MARIA AUXILIADORA MORALES MARTIN	23/08/2022 18:04:55	PÁGINA 69/277
VERIFICACIÓN	tFc2eWA7F8XXAU7J3L9YZG63XY95PQ	https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma	
			