ÍNDICE.

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO. 2
2. COMPETENCIAS CLAVE. 3
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 9
4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. 14
5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS. 16
6. EVALUACIÓN. 18
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. 21
8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES. 23
9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR. 24
10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES. 25
11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES. 27
12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN 29
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 30

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO.

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

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

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

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

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

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

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

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

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

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

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

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

2. COMPETENCIAS CLAVE.

Para alcanzar los objetivos generales de Bachillerato, es preciso que la materia de Dibujo Artístico II contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las ocho siguientes: competencia en comunicación lingüística; plurilingüe; matemática, en ciencia, tecnología e ingeniería; digital; personal, social y de aprender a aprender; ciudadana; emprendedora; y en conciencia y expresión culturales.

Para cada una de las competencias clave se establecen una serie de descriptores operativos, es decir, los niveles de adquisición esperado al término del Bachillerato.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

A continuación, se definen las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos a cuya adquisición y desarrollo contribuye la materia de Dibujo Artístico II.

Antes, hay que señalar que los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas en la materia de Dibujo Artístico II, detallados en el siguiente apartado. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda concluirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos para la etapa.

a) La competencia en comunicación lingüística (CCL) supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad y la escritura para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Y el descriptor operativo al que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna es:

CCL1. Se expresa de forma oral y escrita con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

b) La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Los descriptores operativos a los que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna son:

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

c) La competencia digital (CD) implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Y el descriptor operativo al que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna es:

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

d) La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Los descriptores operativos a los que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna son:

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

e) La competencia ciudadana (CC) contribuye a que los estudiantes puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Los descriptores operativos a los que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna son:

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos,

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y dependencia ecológica entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético, social y ecológico responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

f) Competencia emprendedora (CE). La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Los descriptores operativos a los que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna son:

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

g) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Los descriptores operativos a los que contribuye la materia y que, al completar el Bachillerato, se espera que adquiera el alumno o la alumna son:

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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

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

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

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

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

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

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

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

Competencia específica de Dibujo Artístico 1.

CE.DA.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.	
Si a lo largo del primer curso se introdujo a los estudiantes en el conocimiento de las funciones del dibujo, su presencia y valor en manifestaciones diversas, en el segundo curso tendrá la oportunidad de identificar y valorar, crítica y razonadamente, estos aspectos.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
1.1 Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión. 1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. 1.3 Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	Competencia en Comunicación Lingüística. CCL1. Competencia Ciudadana. CC1 y CC3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC1 y CCEC2.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Competencia específica de Dibujo Artístico 2.

CE.DA.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.	
Durante el primer curso, los estudiantes desarrollaron su capacidad de análisis y estudio formal del dibujo, adquiriendo progresivamente y utilizando con criterio la terminología propia de la materia, para poder llevar a cabo, ya en el segundo curso, una lectura crítica que alcance a valorar justificadamente los aspectos funcionales y expresivos.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. 2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión	Competencia en Comunicación Lingüística. CCL1. Competencia Ciudadana. CC1 y CC3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC1 y CCEC2.

Competencia específica de Dibujo Artístico 3.

CE.DA.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.	
Es conveniente que los estudiantes sean capaces de representar gráficamente un conjunto de formas describiendo con claridad la disposición de los elementos entre sí mediante una definición lineal que refleje las proporciones y efectos espaciales.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
3.1 Recrear gráficamente la realidad mediante 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 la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA1.1 y CPSAA1.2. Competencia Ciudadana. CC1 y CC2. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC3.1.

Competencia específica de Dibujo Artístico 4.

CE.DA.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.
Los estudiantes deben de familiarizarse progresivamente con los materiales, técnicas y procedimientos propuestos y ser capaz de seleccionar, relacionar y emplear con criterio los diversos materiales, adecuándolos a la consecución de la finalidad pretendida, examinando críticamente su uso idóneo y procediendo de una manera racional y ordenada en su aplicación. *Aunque en Dibujo Artístico I se puede introducir a la representación de la figura humana, será en Dibujo Artístico II donde se profundice en su estudio como parámetro universal del arte. Es conveniente que el alumnado interiorice el conocimiento de sus proporciones, los elementos constitutivos fundamentales y su posición en el espacio, valorando no solo la expresión global de las formas que la componen, sino también la articulación y orientación de la estructura que la define.*

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Criterios de evaluación.	Competencias clave y sus descriptores.
4.1 Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. 4.2 Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. 4.3 Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA5. Competencia Ciudadana. CC1 y CC3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC1, CCEC3.1 y CCEC3.2.

Competencia específica de Dibujo Artístico 5.

CE.DA.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.	
Es recomendable que a lo largo de toda la etapa los estudiantes alcancen a conocer variedad de referentes y vías expresivas, de calidad estética y formal, que enriquezcan y faciliten el desarrollo de las producciones propias.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
5.1 Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. 5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	Competencia Ciudadana. CC1 y CC3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC1, CCEC2 y CCEC3.1.

Competencia específica de Dibujo Artístico 6.

CE.DA.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.	
A lo largo de toda la etapa los estudiantes deben conocer y, progresivamente, emplear de modo eficaz los procesos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, las leyes básicas de asociación perceptiva y de composición, para aplicarlas conscientemente en la representación e interpretación de una misma forma o conjunto de ellas con diferentes intenciones comunicativas y expresivas.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
6.1 Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. 6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto	Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA1.1 y CPSAA5. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	

Competencia específica de Dibujo Artístico 7.

CE.DA.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.	
Si en Dibujo Artístico I los estudiantes fueron capaces de interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apuntes, esquema, boceto, estudio), utilizando procedimientos y técnicas en las que predomine el factor lineal o bien las superficies y la mancha. En su progresión hacia Dibujo Artístico II, el alumnado podrá considerar un mismo tema desde diferentes intenciones comunicativas y adecuar el carácter de la imagen a la finalidad pretendida, no sólo desde el punto de vista formal, sino también por la selección y uso apropiado de los materiales.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. 7.2 Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. 7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería. STEM1. Competencia Digital. CD2. Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA5. Competencia Ciudadana. CC1 y CC4. Competencia Emprendedora. CE1. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC4.1 y CCEC4.2.

Competencia específica de Dibujo Artístico 8.

CE.DA.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.	
A través de esta competencia específica el alumnado es capaz de expresar el sentido espacial a través de las proporciones aparentes, la superposición de elementos y la comprensión de las distorsiones que en la forma produce la perspectiva. Se debe de insistir en que el alumnado alcance a describir gráficamente lo esencial de las formas observadas con anterioridad, mediante definiciones lineales de su corporeidad que no se ciñan al contorno externo, y/o mediante la intervención de una mancha que traduzca su contraste tonal. Una vez que el alumnado haya superado la etapa meramente descriptiva, en la que aprehende la forma de modo fiel a su aspecto externo, se le introduce en cotas expresivas que le capaciten para articular una imagen, desde un trazo gestual significativo.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

8.2 Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	STEM2 y STEM3. Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA3.1 y CPSAA4. Competencia Emprendedora. CE1 y CE3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC4.1 y CCEC4.2.

Competencia específica de Dibujo Artístico 9.

CE.DA.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.	
La generación de proyectos artísticos implica aspectos de diversa índole, desde la ideación y selección de propuestas hasta el reparto de funciones entre los componentes de cada grupo. Su valoración incluirá tanto el proyecto finalizado, como su planificación, el desarrollo de su ejecución o el análisis de sus resultados.	
Criterios de evaluación.	**Competencias clave y sus descriptores.**
9.1 Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. 9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. 9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. 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.	Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería. STEM2 y STEM3. Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA3.1 y CPSAA4. Competencia Emprendedora. CE1 y CE3. Competencia en Conciencia y expresión Culturales. CCEC4.1 y CCEC4.2.

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Unidad didáctica 1. Concepto e historia del dibujo.

UD1. Explorar la presencia del dibujo en el arte y su evolución histórica en relación a la mentalidad imperante en cada época, nos permite distinguir diferentes enfoques y sistemas de resolver los problemas de la representación. Una línea discursiva entre la figuración y la abstracción, entre la representación objetiva y la subjetiva.
El diálogo con el arte de épocas pasadas ha determinado que en cada momento histórico sea constante la dicotomía entre la relación de dependencia con obras anteriores y la independencia de ellas

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3
- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas. - De lo figurativo a la abstracción. - De la representación objetiva a la subjetiva. - La Bauhaus y el diseño.	1.1. 1.2. 1.3. 4.3. 5.1. 5.2.	5 sesiones.	10 sesiones	10 sesiones

Unidad didáctica 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

UD2. Estos saberes se enfocan a la práctica del dibujo de memoria y retentiva, avanzando en el conocimiento de la representación tridimensional, iniciada durante el curso anterior, mediante el estudio espacial basado en el análisis de cuerpos geométricos y formas tridimensionales elementales que interactúan entre sí.				
El dibujo de memoria puede orientarse también al concepto de dibujo entendido como ideación o medio de visualizar una idea sobre el papel. Es parte de un proceso que puede derivar en algo más elaborado, permitiendo tantear previamente sus posibles variaciones formales, lo que aproxima este tipo de dibujo al concepto de proyecto gráfico.				
Conocimientos, destrezas y actitudes.	**Criterios de evaluación.**	**Trimestre 1**	**Trimestre 2**	**Trimestre 3**
- La retentiva y la memoria visual. - Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. - Textura visual y táctil.	2.1. 2.2. 3.1. 3.2. 5.2.	5 sesiones.	5 sesiones	5 sesiones

Unidad didáctica 3. Dibujo y espacio.

UD3. Este bloque reúne los saberes que permiten entender los fundamentos de la representación del espacio tridimensional y la representación de formas naturales, sensibilizando al alumnado hacia el análisis de la geometría reconocible en ambos.				
La calidad de un dibujo no se valora en función del grado de parecido con la realidad —mejor cuanto más se parezca al modelo— sino por el grado de consecución de los objetivos que el autor se había planteado y los méritos que ha demostrado durante y al final del proceso.				
Conocimientos, destrezas y actitudes.	**Criterios de evaluación.**	**Trimestre 1**	**Trimestre 2**	**Trimestre 3**
- Geometría y naturaleza. - Introducción a la representación mediante la perspectiva: continuidad en el contorno, perspectiva dimensional, posición en vertical en el campo de visión, perspectiva ambiental, perspectiva con indefinición y perspectiva con textura.	4.2. 5.2. 8.2. 9.1. 9.2. 9.3. 9.4.	15 sesiones	5 sesiones	5 sesiones

Unidad didáctica 4. Luz, claroscuro y color.

UD4. Se revisan y refuerzan los conceptos de claroscuro y color profundizando en su valor expresivo y en las diferentes intenciones comunicativas según su uso.				
La iluminación, analizada ya como factor definidor de volúmenes, se concibe también como fundamental en la creación de atmósferas donde instalarlos. Las dimensiones del color, ya conocidas, se aplican en la representación de objetos y de ambientes, teniendo en cuenta no solo el color local de cada uno, también atendiendo al color tonal, al reflejado o al que depende de la iluminación.				
Conocimientos, destrezas y actitudes.	**Criterios de evaluación.**	**Trimestre 1**	**Trimestre 2**	**Trimestre 3**
- El sombreado y la mancha. Escalas y claves de valor.	6.1. 6.2.	10 sesiones	10 sesiones	10 sesiones

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

- El color: la percepción del color, síntesis aditiva y sustractiva del color, las tres cualidades de los colores pigmento, color tonal y color local y conceptos de contraste.	7.1. 7.2. 7.3. 8.1. 8.2.			

Unidad didáctica 5. La figura humana.

UD5. Se agrupan los saberes que conciernen a la figura humana tanto como motivo u objeto de representación como materia prima de partida.				
Los sistemas de proporciones simbolizan la búsqueda y la fijación de unas leyes de la belleza expresadas a través de la geometría y el número. Sin embargo, a lo largo de la historia han evolucionado e, incluso, se ha prescindido de ellos en momentos o lugares en los que ha prevalecido una visión subjetiva, donde la proporción es una cuestión relativa al gusto que depende de la intuición y la sensibilidad de cada autor.				
Conocimientos, destrezas y actitudes.	**Criterios de evaluación.**	**Trimestre 1**	**Trimestre 2**	**Trimestre 3**
- Canon y proporción. - Representación del ser humano a lo largo de la historia del arte. - Nociones básicas de anatomía artística.	4.1. 4.3. 5.2. 7.1. 7.2. 7.3. 8.1.	0 sesiones	10 sesiones	10 sesiones

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS.

La materia de Dibujo Artístico II combina teoría y práctica de un modo sistemático. Su desarrollo alternará explicaciones teóricas con la realización de ejercicios prácticos. Los criterios de evaluación indicarán el grado de consecución de las competencias por parte de los estudiantes, tanto desde la perspectiva de los conceptos, hechos o principios, como de las destrezas procedimentales adquiridas o actitudes manifestadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se propondrán situaciones de aprendizaje flexibles, adaptadas a las condiciones socioculturales, la diversidad de individualidades, los recursos y tiempo disponibles; posibilitando que los estudiantes trabajen en actividades distintas simultáneamente, con el objetivo de entrenar su autonomía, iniciativa y planificación personales.

El carácter eminentemente práctico y experimental de la materia favorece la interrelación de saberes. Resulta difícil dibujar sin abarcar y necesitar conceptos incluidos en más de una unidad didáctica. Por ejemplo, elaborar un dibujo del natural mediante la técnica del carboncillo, implica reflexionar acerca de la composición, la proporción, la línea, la forma, el claroscuro, el nivel de iconicidad, el pigmento y el soporte, entre otros. Aspectos todos ellos repartidos por el temario. Se priorizará la relación significativa y trasversal de los saberes para su integración en obras gradualmente más complejas.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

La metodología se ajustará al nivel competencial inicial del estudiante y atenderá a sus intereses particulares, respetando sus diferencias individuales y los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. La enseñanza se secuenciará, paulatinamente, desde los aprendizajes simples hacia los más complejos, buscando la funcionalidad de lo aprendido. Es imprescindible provocar la implicación emocional del estudiante, para que haga suyo el acto de dibujar y lo convierta en una experiencia cuya comprensión modifique su forma de pensar y actuar de forma duradera.

Se crearán situaciones personalizadas que supongan un reto para el estudiante; que despierte su curiosidad, provoquen emociones y agiten el pensamiento crítico. Se considera a este último, como la capacidad de cuestionar y ofrecer alternativas a las verdades que creemos inmutables. Estamos hablando de procesos de razonamiento que van más allá, cuestionando los datos hasta verificar su veracidad.

El estudiante será emisor de mensajes visuales, por una parte, y por otra, receptor crítico de los mismos. Desde esta doble perspectiva es imprescindible desarrollar un bagaje conceptual que deberá ser explicado y aplicado durante la elaboración de los dibujos con sentido, evitando caer en un hacer vacío carente de significado y centrado exclusivamente en las técnicas de representación objetiva.

Si el fallo se castiga, no me arriesgaré. Si tengo miedo a equivocarme, no puedo aprender. Si no se integra el error en el aprendizaje como un paso imprescindible para la mejora, nuestros resultados serán mediocres. Mejor ofrecer puntos de anclaje para guiar la mejora que señalar lo que ni se sabe. Señalar fortalezas para construir a partir de la confianza que provocan.

Especial interés tiene para la materia de Dibujo Artístico II el pensamiento creativo porque nos permite procesos cognitivos que nos llevan a encontrar soluciones diferentes a un mismo problema. Esa flexibilidad de pensamiento nos facilita la adaptación a nuevos contextos y aumenta nuestra capacidad para elaborar nuevas hipótesis y salidas ante un nuevo reto.

Las situaciones de aprendizaje deben poner al estudiante en contacto con contextos reales donde aplicar lo aprendido. En este sentido, la metodología de aprendizaje por proyectos resulta relevante pues, su carácter colaborativo promueve la resolución conjunta de problemas, facilitando la interrelación de contenidos y transferencia de estrategias entre el estudiante, para su posterior aplicación a situaciones similares.

Las actividades necesarias para conseguir el desarrollo de las competencias programadas serán las siguientes: de introducción y motivación, se realizarán en la primera sesión de trabajo. Se dirigirán a promover el interés del estudiante intentando conectar con sus intereses. De desarrollo, encaminadas a adquirir las competencias programadas. De descubrimiento dirigido, donde se plantearán problemas sencillos sobre los saberes, que permitan extraer las primeras conclusiones. De comprobación, consistentes en solicitar a los

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

estudiantes que verifiquen la exactitud de un resultado, conclusión o procedimiento sobre el tema. De consolidación, mediante la comparación de los resultados obtenidos con la obra de autores reconocidos. De investigación o realización de pequeños proyectos, si el nivel de objetivos alcanzados o el tiempo lo permite se podría proponer alguna tarea de investigación. De comunicación de resultados, este tipo de actividades favorecen el debate en clase y plantear contrastes. De ampliación, para algunos estudiantes que han llegado a niveles de conocimiento superiores al exigido, pero que no son imprescindibles para el proceso de enseñanza. De recuperación, dirigidas a estudiantes que tienen dificultades de aprendizaje.

Cuando la repetición y memorización son las únicas vías de acceso a los saberes, los deberes para casa serán necesarios para fijar los conocimientos. Son una herramienta muy importante para ayudar a los estudiantes a ser independientes, pero no deberían ser una réplica de lo que se hace en el aula. Los deberes no deben reproducir lo se ha dado en clase, sino una práctica diferente y autónoma, relacionadas con la investigación, experimentación y la profundización, no con la repetición.

Fundamentada en una concepción constructivista del aprendizaje, la metodología tendrá como objetivo principal que los estudiantes, lejos de memorizar saberes, participen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma activa fomentando la motivación y la adquisición de un aprendizaje significativo. Se plantearán problemas para los que no se tiene respuesta y necesitan de una revisión de lo que saben para ampliar con un nuevo conocimiento que dé respuesta al conflicto planteado.

Se tratará de asegurar los aprendizajes constructivos partiendo de actividades claras, interesantes y apropiadas a la capacidad del estudiante. Se posibilitará que pueda desarrollar estrategias de auto aprendizaje.

Es imprescindible que la práctica en el aula se asiente sobre una sólida base científica. Saber cómo aprende nuestro cerebro y tener siempre presente lo que establecen los últimos estudios científicos sobre neurociencia al respecto del aprendizaje. Los tiempos máximos de atención y concentración de un adolescente en función de su edad, el papel de la emoción y de la motivación en el aprendizaje, la importancia de la interacción de los miembros del grupo clase, de las funciones ejecutivas y de la memoria; del juego, la sorpresa y la novedad, la colaboración o la diversificación de la manera en que se exponen los contenidos.

6. EVALUACIÓN.

La evaluación analizará el proceso educativo con la finalidad de comprobar la eficacia de los resultados, tomar conciencia de cómo evoluciona el proceso de enseñanza-aprendizaje y modificar aspectos relacionados con el mismo, para reconducirlo en caso de que fuera necesario.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Para constatar los progresos realizados es preciso conocer el punto de partida. Por ello, es imprescindible una evaluación inicial que se desarrollará en los primeros días de curso. Primero tendrá forma de debate apoyado en una serie de diez reflexiones incluidas en los apuntes bajo el título «Si quieres aprender a dibujar…». Segundo, también incluido en los apuntes, una lista de diez preguntas titulada «Para empezar… vamos a conocernos mejor» que el estudiante responderá por escrito y que versará sobre saberes básicos —como por ejemplo la idea de creatividad— y aspectos socioemocionales que desempeñan un relevante papel en la asignatura como motor de acción, nos referimos a la emoción, la motivación, la comunicación, el estilo atribucional, la resiliencia o la autoestima. Apelará a la faceta más personal del estudiante, a sus gustos e intereses; a la vez que evidenciará los aspectos grupales de convivencia, resolución de conflictos o intercambio crítico de ideas en el que se enmarca la acción fuera y dentro del aula. Una serie de breves entrevistas complementarán en detalle y aclararán posibles dudas. Todo ello con el propósito de revelar los conocimientos previos y definir la base sobre la que construir aprendizaje.

Quién dibuja suele poner mucha carga emocional en lo que hace, material sensible que debe ser tratado con tacto. Se pedirá permiso para hablar de los dibujos en público y se dejará claro que a la hora de evaluar no se valora el sentimiento de cada cual sino la competencia académica.

La información obtenida en el aula se complementará con los informes e historial académico proporcionados por el tutor del grupo y el Departamento de Orientación y, en su caso, por el centro de origen del estudiante recién llegado.

La evaluación atenderá a la diversidad de capacidades, actitudes, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes y estará atenta a la evolución del proceso global de su desarrollo —intelectual, afectivo y social—; debe de ser continua y estará presente en todas las fases del proceso enseñanza-aprendizaje y no sólo al final del mismo.

La evaluación será de carácter y formativo, el proceso de evaluación servirá como instrumento orientador en la elección de los procedimientos más adecuados para la adquisición de las competencias específicas, abordando el desarrollo práctico desde tres puntos de vista. Primero, adecuando la acción del profesorado a las necesidades colectivas e individuales de los estudiantes. Segundo, induciendo al estudiante a una reflexión continua sobre su propio aprendizaje. Y tercero, observando el equilibrio entre las propuestas y su grado de dificultad. Para valorar la adquisición competencial de manera secuencial y progresiva se diversificarán los procedimientos e instrumentos de evaluación. La tabla siguiente resume los instrumentos de evaluación por trimestres y su vinculación con los criterios de evaluación. Se ha destacado con un «*» los

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

criterios de evaluación imprescindibles o básicos que el estudiante debe saber o saber hacer para alcanzar la calificación final de cinco puntos.

Procedimientos. *(CÓDIGO)*	**Instrumentos.** *(Código)*		
Análisis de producciones. *(P)*	Producciones plásticas. *(p)*	De investigación. *(i)*	Trabajo síntesis. *(s)*
Análisis de pruebas específicas. (E)	Pruebas abiertas. *(a)*		
Intercambios orales. *(I)*	Puesta en común. *(c)*	Entrevista. *(e)*	

Unidades didácticas	**Criterios**	**Trimestre 1.**					**Trimestre 2.**					**Trimestre 3.**					
		(p)	*(i)*	*(a)*	*(c)*	*(e)*	*(p)*	*(i)*	*(a)*	*(c)*	*(e)*	*(p)*	*(i)*	*(a)*	*(c)*	*(e)*	*(s)*
UD 1.	1.1.*													X		X	
	1.2.*								X					X		X	
	1.3.													X	X	X	
	4.3.								X		X		X				
	5.1.													X		X	
	5.2.	X					X					X			X		
UD 2.	2.1.			X					X					X			
	2.2.			X					X					X			
	3.1.	X					X					X					
	3.2.	X		X			X		X			X		X			
	5.2.	X					X					X			X		
UD 3.	4.2.	X					X					X					
	5.2.	X					X					X			X		
	8.2.			X			X					X					
	9.1.	X															
	9.2.	X															
	9.3.	X															
	9.4.	X															
UD 4.	6.1.	X							X								
	6.2.	X					X					X					X
	7.1.	X		X			X					X					
	7.2.	X		X			X					X					X
	7.3.						X										
	8.1.			X			X					X					
	8.2.			X			X					X					
UD 5.	4.1.	X					X					X					
	4.3.								X		X						
	5.2.	X					X					X			X		
	7.1.	X					X		X			X					
	7.2.	X					X		X			X					X
	7.3.						X					X					
	8.1.			X			X					X					

En cuanto al proceso de recuperación de la materia de Dibujo Artístico de primer curso no superada hay que decir que en la primera semana del curso se concertará una entrevista con los estudiantes con la materia suspendida para hacerles entrega de una hoja informativa y con la planificación que abarcará todo el curso. Este documento de referencia orientará al estudiante y establecerá fechas de entrega de las actividades y de las pruebas escritas. El procedimiento será continuo y flexible y se adaptará al desarrollo de la competencia

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

que demuestre el estudiante a lo largo del tiempo. Este, por su parte, deberá concertar obligatoriamente una entrevista durante las sesiones ordinarias para explicar la elaboración de cada actividad y obtener una evaluación formativa pero también sumativa al finalizar la unidad didáctica. Los criterios de evaluación y de calificación de referencia serán los mismos que los explicados en esta programación didáctica.

Por último, las actividades de recuperación extraordinaria se centrarán en las competencias que el estudiante no ha demostrado saber durante el curso. Consistirán en una serie de pruebas de carácter práctico y teórico del mismo estilo que las realizadas durante el curso. Las actividades tendrán un diseño competencial que permitirá comprobar el grado de consecución de las competencias específicas de la materia. Requerirán del estudiante creatividad y capacidad de pensamiento crítico, reflexión y madurez en la resolución por escrito de una serie de preguntas o tareas de carácter práctico. Las preguntas o tareas se contextualizarán en entornos próximos a la vida del estudiante.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los criterios de calificación son la expresión cuantitativa de los resultados de la evaluación de la materia. Ponderarán los criterios de evaluación a través de diversos instrumentos, y determinarán el nivel de suficiencia que debe alcanzar el estudiante.

La tabla siguiente resume los criterios de calificación y su vinculación con los criterios de evaluación. Se ha destacado con un «*» los criterios de evaluación imprescindibles o básicos que el estudiante debe saber o saber hacer para alcanzar la calificación final de cinco puntos.

Procedimientos. *(CÓDIGO)*	**Instrumentos.** *(Código)*		
Análisis de producciones. *(P)*	Producciones plásticas. *(p)*	De investigación. *(i)*	Trabajo síntesis. *(s)*
Análisis de pruebas específicas. €	Pruebas abiertas. *(a)*		
Intercambios orales. *(I)*	Puesta en común. €	Entrevista. €	

Competencias específicas.	Criterios de evaluación	Criterios de calificación.	Instrumentos de evaluación.					
			(p)	*(i)*	*(a)*	€	€	*(s)*
CE.DA. 1.	1.1.*	5%			X		X	
	1.2.*	5%			X		X	
	1.3.	5%			X	X	X	
CE.DA. 2.	2.1.*	5%			X			
	2.2.	5%			X			
CE.DA. 3.	3.1.	5%	X					
	3.2.*	5%	X		X			
CE. DA. 4.	4.1.*	5%	X					
	4.2.	5%	X					
	4.3.	5%		X	X		X	
CE. DA. 5.	5.1.	5%			X		X	
	5.2.*	5%	X			X		
CE. DA. 6.	6.1.	5%	X		X			

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	6.2.*	5%	X					X
CE. DA. 7.	7.1.	5%	X		X			
	7.2.*	5%	X		X			X
	7.3.	1%	X					
CE. DA. 8.	8.1.*	5%	X		X			
	8.2.	5%	X		X			
CE. DA. 9.	9.1.*	5%	X					
	9.2.	2%	X					
	9.3.	1%	X					
	9.4.	1%	X					

Las producciones plásticas constituirán el instrumento de evaluación más importante y con mayor presencia —supondrá un 60% de la calificación—. En torno a veinticinco actividades propondrán al estudiante la elaboración de dibujos que integrarán progresivamente más elementos aumentando la complejidad de la obra. Al principio la línea y la forma hechas con grafito serán las protagonistas, pero con cada nueva producción se considerarán otros elementos y técnicas artísticas como, por ejemplo, la perspectiva, la textura, el claroscuro, el color, la proporción o el grado de iconicidad. Los estudiantes tendrán la libertad de conectar el enunciado de la actividad con sus intereses, y de explorar, descubrir y desarrollar nuevas formas de expresión personales con las que no contaba antes de empezar. Sería una pena no aprovechar este motor de aprendizaje fundamentado en la creatividad y un modelo reduccionista no intentarlo.

Se trata de que el estudiante no evite la dificultad con pereza aplicando automáticamente un esquema genérico aprendido. Los esquemas que abundan en manuales de dibujo —reducidos a veces a manual de instrucciones— sólo pueden ser aclaratorios si los contemplamos como hitos de la reflexión sobre las operaciones de conocimiento que ellos mismos proponen, y no como las soluciones gráficas que los resuelven.

La toma de conciencia y comprensión de las operaciones mentales que cada formalización conlleva es la única posibilidad de que el dibujo progrese en sus configuraciones, pero siempre crece por medio de traiciones. Cada método, cada manera de hacer, propone unos caminos que deben ser burlados para poder visualizar sus límites. Los estudiantes deben actuar dejando la puerta abierta a nuevos elementos que respondan ante la necesidad de lo que se desea decir.

Dibujar así flexibiliza la evaluación, es decir, da al estudiante la oportunidad de demostrar su competencia en un determinado criterio muchas veces, pero al mismo tiempo, complica la calificación. Por todo ello, y con el propósito de proporcionar a los estudiantes información cuantitativa clara sobre el propio rendimiento académico en cada momento, se elaborarán las actividades de manera que posean el mismo peso porcentual y se calificarán con números enteros cuya media aritmética dará como resultado la nota parcial de cada trimestre y la final al término del curso académico.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Por otra parte, en las pruebas abiertas —con preguntas, temas o imágenes sobre las que el estudiante debe aplicar saberes para construir las respuestas— complementarán las producciones plásticas en aquellos aspectos que el *saber hacer* no alcance. Cada pregunta tendrá el mismo peso porcentual y, en su conjunto, esta prueba escrita tendrá un valor del 40% de la calificación trimestral y final. Tradicionalmente, la práctica del Dibujo Artístico ha otorgado un papel secundario a la teoría, es decir, a las ideas que dan sentido al hecho de dibujar. Para asegurar un trato equitativo entre teoría y práctica será condición necesaria para calcular la calificación que el estudiante alcance cuatro puntos en esta prueba.

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES.

Las actuaciones generales de atención a la diversidad son las medidas de carácter ordinario que se orientan a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todos los estudiantes. Tienen como finalidad responder a las diferencias de competencia, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje mediante estrategias organizativas y metodológicas.

Se establecerán programas de refuerzo personalizados destinados a compensar las dificultades de aprendizaje que se detecten en los estudiantes. En el marco de la evaluación continua y formativa, se aplicarán de manera inmediata, tan pronto como se detecten las deficiencias en el rendimiento académico. Se flexibilizará entonces el proceso de elaboración de las actividades, adaptándolas a los conocimientos previos —conectar con lo que sabe y piensa—, los tiempos —plazos de entrega y trabajo en casa—, estilos de aprendizaje —activo, reflexivo, teórico, pragmático, auditivo, visual, verbal, social o intrapersonal—, e inquietudes —sentido de lo que se hace—; realizando un seguimiento a través de breves entrevistas que proporcionen al estudiante, información sobre su progreso, y al profesor, orientación para decidir el paso siguiente. Se pondrá especial cuidado en la expresión clara y concisa de lo que se requiere al estudiante para que no tenga duda acerca de lo que se espera de él. Y, por último, se evitará caer en la repetición de acciones no significativas.

Se establecerán también programas de profundización o ampliación dirigidos a los estudiantes especialmente motivados o que presenten un rendimiento compatible con las altas capacidades, posibilitando el desarrollo del pensamiento creativo y la excelencia en los procedimientos y los resultados en un ambiente de interacción estimulante —intercambio de ideas, varias soluciones, etc.— que potencie sus habilidades. Poseer talento o motivación no implica que el estudiante no necesite ayuda.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

El carácter práctico e instrumental de la materia de Dibujo Artístico II, en la que con frecuencia se enseña el modo proceder para hacer algo —trazo, rayado, aguada, mezcla de colores, etc.— con distintas herramientas —lápiz, carboncillo, pincel, difumino, reglas, etc.—; y también experimental, porque se anima al estudiante a descubrir nuevas maneras de hacer; comporta el entrenamiento de la capacidad motriz fina. El desarrollo de las destrezas manipulativas cobra especial importancia porque variables como la manera de coger el material artístico, la velocidad o la presión que se ejerce sobre el soporte, son muy frecuentes e imprescindibles a la hora de alcanzar determinados efectos expresivos. Si se observan dificultades en la ejecución de tareas que requieran habilidades manipulativas se acudirá al Departamento de Orientación en busca de asesoramiento especializado que nos ayuden al desarrollo de las destrezas y la mejora de las habilidades motoras.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR.

La comprensión lectora constituye uno de los principales instrumentos de aprendizaje cuyo dominio abre las puertas a nuevos saberes. Se lee para obtener información, comprender, comunicarse, disfrutar e interactuar con las ideas escritas.

El carácter práctico de la materia de Dibujo Artístico II no impedirá reconocer la importancia de las bases teóricas que la fundamentan. Se trata de saber hacer, pero con sentido; si no es así, nuestra acción se reducirá a un mero ejercicio instrumental vacío de contenido, sin conexión con el dibujante y el entorno que la ha hecho posible.

Se creará una biblioteca en el aula, a la vista de todos los estudiantes y de fácil acceso. Una variada y amplia colección de libros, revistas y catálogos de exposiciones relacionados con el arte y, especialmente, con el dibujo.

Se incluirán en los apuntes y en los enunciados de las actividades una amplia bibliografía y webgrafía de referencia que estimule la curiosidad del estudiante y transmita ganas de leer y ampliar saberes vinculados con lo que más le gusta.

Se dará a conocer el fondo de libros que dispone la Biblioteca Sara Maynar del IES Bajo Aragón, y se ampliará con nuevos ejemplares el apartado de Artes de acuerdo con las necesidades surgidas en el aula.

Los enunciados de todas las actividades se ordenarán en diferentes apartados —finalidad del ejercicio, instrucciones, ejemplos, bibliografía, etc.—, y se explicarán en detalle, con el propósito de orientar el proceso de elaboración. Requerirán del estudiante varias consultas, relecturas y comprensión del texto para evitar la dispersión de ideas y atender estrictamente el objeto del ejercicio.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

Algunas actividades consistirán en trabajos de investigación que provoquen la búsqueda de información en diversas fuentes, tomar las palabras e ideas de otras personas y entretejerlas con fluidez.

Se insistirá en la necesidad de responder con las propias palabras, con un estilo de expresión propio, perseverando en la importancia de concretar las ideas que cuando tienen que ver con nuestras emociones, cuestan tanto definir.

10.CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES.

Desde la materia de Dibujo Artístico II se considerará el tratamiento de los siguientes elementos transversales:

Como se ha apuntado más arriba, lectura es un factor esencial del enriquecimiento intelectual y constituye una actividad clave en la educación por ser uno de los principales instrumentos de aprendizaje, cuyo dominio abre las puertas a nuevos conocimientos. Un deficiente aprendizaje lector y una mala comprensión de lo leído abocan al fracaso académico y personal. Por ello, la comprensión lectora, además de ser un instrumento de aprendizaje, es un requisito indispensable para que el estudiante sienta gusto por la lectura.

Los objetivos que se pretenden lograr son despertar, aumentar y consolidar el interés los estudiantes por la lectura como elemento de disfrute personal. Proporcionar y reforzar estrategias para que los estudiantes desarrollen habilidades de lectura, escritura y comunicación oral y se formen como individuos capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar y fuera de él. Facilitar a los estudiantes el aprendizaje de estrategias que permitan discriminar la información relevante e interpretar una variada tipología de textos, en diferentes soportes de lectura y escritura. Transformar la biblioteca de centro y de aula en un verdadero centro de recursos en diferentes soportes, para la enseñanza, el aprendizaje y el disfrute.

Si bien la materia de Dibujo Artístico II es fundamentalmente de carácter plástico, ya se ha hecho referencia a la importancia de explicar lo que se hace para dotarlo de sentido.

La educación audiovisual pretende profundizar en la comprensión crítica de los medios de comunicación: televisión, cine, video, radio, fotografía, materiales impresos y aplicaciones informáticas. Las cuestiones a las que una educación audiovisual necesita prestar mayor atención son principalmente: cómo funcionan tales medios, cómo producen significados y de qué manera son recibidos y reconstruidos por las audiencias. La introducción de los medios audiovisuales debe tener entre sus metas el desarrollo de un pensamiento crítico y de la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales. No se puede ignorar que hoy día nuestros estudiantes viven rodeados de una gran cantidad de estímulos

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

audiovisuales que les proporcionan unas experiencias previas considerables, y por ello se ha considerado la necesidad de llevar a cabo una educación en medios de comunicación audiovisual como eje transversal del currículum.

Hoy día estamos inmersos en lo que se ha dado en denominar «la sociedad de la información», una sociedad caracterizada, entre otros rasgos, por la introducción generalizada de las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación en todos los ámbitos de nuestras vidas. Es evidente que vivimos en un contexto social donde las nuevas tecnologías están presentes por todas partes. Esta presencia ha transformado, sin duda, la realidad actual en sus distintos ámbitos y, por consiguiente, nuestro modo de conocer y acceder a dicha realidad. Al mismo tiempo las nuevas tecnologías están creando también nuevas realidades a través de nuevos lenguajes y nuevas formas de representación. Este gran impacto social comprende también, como es lógico, a la educación que cada vez más siente la influencia de estas tecnologías y la necesidad de integrarlas en la programación de aula, no sólo por las posibilidades que ofrecen como recursos didácticos, sino porque están cambiando el mundo para el que educamos a los estudiantes.

Se fomentarán las medidas para que los estudiantes participen en actividades que les permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

La misión del profesor no estará basada en dar respuestas correctas, sino en saber formular preguntas que estimulen la creatividad de los estudiantes de forma que puedan generar respuestas diferentes a las ya dadas. La idea no es sólo conocer sino pensar a partir de lo que conocemos y en esta tarea nos puede ayudar a nuestro pensamiento estas técnicas sencillas que podemos usar en el aula: hacer preguntas durante las clases, para estimular la curiosidad. Utilizar gráficos y oraciones sencillas que introduzcan o enfoquen el tema planteado. Exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema. Fomentar que los estudiantes se conozcan entre ellos, que trabajen juntos y que utilicen la escucha activa, pidiendo que resuman con sus palabras lo dicho por otro compañero. Hablar menos para hacer que los estudiantes piensen más, mediante paros en la clase para que trabajen y reflexionen sobre los temas que se han tratado. Utilizar el método socrático para hacer preguntas y organizar debates entre los estudiantes sobre temas que generan controversia. Fomentar el trabajo colaborativo, a través de trabajos en pequeños grupos, donde, aparte de completar la tarea solicitada, tengan que previamente describir los objetivos, exponer qué estrategias utilizaron y cómo resolvieron sus problemas.

Se fomentará el conocimiento y respeto por los valores constitucionales de libertad, justicia, igualdad y pluralismo político. Queremos destacar en este apartado la implicación de la materia en los actos programados

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

en el IES Bajo Aragón relacionados con la celebración del Día internacional contra la violencia de género. Provocar la reflexión a través de la elaboración de dibujos y diseños conmemorativos, y el análisis de las imágenes alusivas ya existentes.

Se impulsará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. Asimismo, se promoverán y difundirán los derechos de los adolescentes en el ámbito educativo.

Se fomentarán los valores constitucionales y se promoverá el conocimiento y la reflexión sobre nuestro pasado para evitar que se repitan situaciones de intolerancia y violación de derechos humanos como las vividas durante la guerra civil y la dictadura franquista. La programación docente incluirá la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Por último, no se puede olvidar el tratamiento en el aula de elementos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente. Nos detendremos en estudiar el origen, fabricación, reciclaje y gestión de residuos de los materiales artísticos utilizados en el aula.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES.

La tecnología digital incluye todas las herramientas electrónicas, sistemas automáticos, dispositivos y recursos tecnológicos que generan, procesan o almacenan información. Gracias a ella podemos comprimir grandes cantidades de información en pequeños dispositivos de almacenamiento que pueden conservarse y transportarse fácilmente con el móvil, la tableta o el ordenador portátil. Además, también permite acelerar procesos, cálculos o generar nuevas formas y métodos de manipular la información para mejorar la productividad de los individuos. Muy presente en nuestro entorno, ha transformado la forma en que las personas se comunican, aprenden y trabajan.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

La tecnología digital supone una valiosa herramienta que ayudará a desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades, que van desde la búsqueda, acceso y selección de la información; hasta su manipulación y transmisión en distintos soportes y medios audiovisuales.

Para empezar, desde la materia de Dibujo Artístico II se fomentará la utilización del procesador de textos en la elaboración de tareas de carácter teórico, por ejemplo, las producciones de investigación. La versatilidad propia de este tipo de programas informáticos ofrece la posibilidad de editar, corregir ortográficamente, traducir palabras de otro idioma, buscar sinónimos o insertar imágenes, entre otras prestaciones.

Tanto los apuntes como las actividades de la materia incluirán una lista de webgrafías, es decir, un listado o referencia bibliográfica a modo de bibliografía de recursos electrónicos, de enlaces a páginas web, sitios web, blogs o portales de internet. Así como una colección de códigos QR que enlazarán con otros tantos sitios web de interés a través de los teléfonos móviles.

Se fomentará la utilización de las impresoras del centro para realizar copias —pruebas— de los dibujos en diferentes tamaños, escalas de crises y color, que faciliten la experimentación, el tanteo de diferentes soluciones expresivas y la comparación propias del proceso creativo. Los estudiantes tendrán la posibilidad enviar documentos desde casa e imprimirlos con la ayuda de las tarjetas de fotocopias personales.

En el aula taller de artes los estudiantes tendrán a su disposición un escáner de alta resolución y dos ordenadores de mesa para escanear imágenes y editarlas a través de programas de dibujo asistido por ordenador como Paint tool sai, Gimp, Inkscape o Krita, entre otros.

Se utilizará la plataforma digital Aeducar que el Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón pone a disposición del profesorado de centros sostenidos con fondos públicos para realizar el acompañamiento didáctico de los estudiantes desde entornos virtuales.

Se contribuirá a la actualización y mantenimiento de la cuenta abierta por el Departamento de Artes Plásticas en la aplicación y red social Instagram. Primero publicando los dibujos de los estudiantes y, segundo, compartiendo enlaces con otras cuentas de estudiantes, artistas y entidades y asociaciones relacionadas con el dibujo y el arte.

Se proyectarán vídeos e imágenes en el aula durante las sesiones teóricas con el propósito de favorecer la comprensión de las explicaciones y apuntes, provocar el debate entre los estudiantes y enriquecer la cultura visual personal.

Por otra parte, la tecnología digital aporta nuevas posibilidades a los artistas, no solo simplificando los procesos, sino abriendo nuevos caminos. La revolución digital abre posibilidades infinitas de expresión y

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

exhibición, y los artistas han cambiado su forma de crear, a la vez que buscan respuestas a las incógnitas que nos plantea una realidad hipertecnológica y acelerada.

Se propondrá a los estudiantes una aproximación al mundo del arte digital, una disciplina creativa cuya principal característica es que se manifiesta mediante el uso de tecnologías digitales, ya sea en el proceso de producción, en su exhibición o en ambos.

Así mismo, trataremos de acercarnos a las últimas tendencias del arte virtual, obras exclusivamente digitales y únicas — NFT, activos digitales únicos—; y algunas de las aplicaciones que permiten su creación, como por ejemplo Tilt brush.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

Un breve cuestionario sobre la propia práctica profesional dará la oportunidad de detectar lo más significativo en un determinado número de sesiones. Se trata de ocho preguntas cuyo objetivo se dirige directamente a la descripción de los hechos más significativos y del contexto que los enmarcan, para después solicitar la reflexión del profesor acerca de por qué se considera que aquello fue lo más importante, las estrategias de actuación que se planificaron, qué funcionó y qué no funcionó y, por último, qué estrategias podría aplicar la próxima vez para mejorarlo.

Además, el procedimiento de evaluación basado en la observación sistemática diaria nos ofrece información muy valiosa sobre la influencia de todos los aspectos participantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera continuada.

Por otro lado, al término de cada evaluación, los miembros del Departamento de Artes Plásticas realizarán una reflexión con las conclusiones pertinentes, sobre los siguientes aspectos: análisis de los resultados académicos, pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares, valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.

Y, al finalizar el curso académico, se llevará a cabo una evaluación del proceso de enseñanza que tendrá en cuenta los siguientes indicadores: la adecuación de la organización del aula y aprovechamiento de los recursos del centro; la valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica; la valoración de las relaciones entre profesorado y alumnado; la colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo; y las propuestas de mejora.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Departamento de Artes Plásticas impulsará y coordinará una exposición bianual en la Sala de Exposiciones Municipal de Alcañiz. La muestra recogerá lo más representativo del trabajo elaborado por los estudiantes de primero y segundo del Bachillerato de Artes a lo largo del curso. Varias materias contribuirán a nutrir la muestra con dibujos, diseños, grabados, fotografías y esculturas. La actividad ofrece la oportunidad de salir del aula y conectar con la opinión de la calle, relacionarse con los medios de comunicación de la comarca y estudiar la mejor manera de difundir y presentar la propia obra.

Está previsto visitar las exposiciones que se inauguren en la comarca que pueda resultar de interés. Al respecto contamos con la Sala de Exposiciones Municipal que ofrecen todo tipo de facilidades para visitarla.

Propiciaremos la presencia en nuestras aulas de artistas y profesionales ligados al mundo de las artes visuales: ilustradores, pintores o especialistas en diferentes técnicas grafico plásticas, que compartan sus experiencias y conocimiento en una o varias clases magistrales.

Los concursos de dibujo y pintura constituyen una excelente oportunidad para ampliar, desarrollar y mejorar el trabajo personal. Pueden proporcionar beneficios derivados de la superación personal, del reconocimiento externo, la publicidad de las exposiciones, aumentan nuestra confianza y, si se consigue algún premio, también nuestro currículo.

Mantenemos una buena relación con el Instituto de Investigación en Humanidades y Patrimonio UNED-Alcañiz (IHUPA), cuya sede se inauguró recientemente en la ciudad de Alcañiz. A través de los proyectos e iniciativas que se emprenden en el IHUPA, se busca la potenciación de las Humanidades y Patrimonio en las zonas rurales de nuestro país, como freno a una preocupante situación que evidencia desequilibrios y pérdida progresiva de nuestra plural identidad. Participaremos coordinadamente en las actividades relacionadas con lo que se hace y estudia en el aula.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.