

## Información a las familias Dibujo Artístico 1ºBACH. Curso 2025-2026

### Profesora : Laura Zárraga

Este documento se refiere a la programación de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes II del IES Santa Clara con el fin de informar a los estudiantes y a sus familias sobre aquellos aspectos de la programación que puedan ser de su interés, con los siguientes epígrafes:

1. Las competencias específicas, recogidas en la programación.
2. Los saberes básicos y situaciones de aprendizaje
3. Metodología didáctica.
4. Evaluación. Criterios de evaluación. Actividades e instrumentos

### **1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERfil DE SALIDA DE BACHILLERATO**

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. 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. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## 2 SABERES BASICOS

BLOQUES DE CONTENIDO	UNIDADES DIDÁCTICAS	TEMPORALIZACIÓN
BLOQUES A Y B	<b>UD 1:</b> Historia del dibujo Los temas en el dibujo	1ª EVALUACIÓN
	<b>UD 2:</b> Concepto y proceso de dibujo	
	<b>UD 3:</b> Materiales, técnicas y elementos básicos de dibujo	
	<b>UD 4:</b> Encaje	
BLOQUE C	<b>UD 5:</b> La percepción visual	
BLOQUES A Y B	<b>UD 6:</b> Proporciones	2ª EVALUACIÓN
	<b>UD 7:</b> La proporción humana	
BLOQUE C	<b>UD 8:</b> Niveles de iconicidad de la imagen	
	<b>UD 9:</b> La composición y la perspectiva	
BLOQUE D	<b>UD 10:</b> El claroscuro	3ª EVALUACIÓN
	<b>UD 11:</b> El color	

Bloque A Concepto e historia del dibujo artístico

Bloque B La expresión gráfica y sus recursos elementales

Bloque C Percepción y ordenación del espacio

Bloque D La luz, el claroscuro y el color

Bloque E Tecnologías y herramientas digitales

Bloque F Proyectos gráficos colaborativos

### Situaciones de aprendizaje

1. Planificación y ejecución de un proyecto gráfico sobre un tema de actualidad que interese a los alumnos, para exponer en el Instituto (a favor de la paz, contra la violencia o contra el acoso, etc)
2. Producciones gráfico plásticas, actividades, proyectos, escritos. Intervenciones, exposiciones, debate, cuaderno. Compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.
3. Investigación y elaboración en grupo de un dossier de ilusiones ópticas para hacer un pequeño museo de las ilusiones
4. Elaboración en grupo de ejemplos para una presentación sobre la psicología de la Gestalt.
5. Ejercicios de composición Integración de elementos en la composición.
6. Realización de un dibujo de un cuadro del Museo del Prado transformado “a la manera” de una de las vanguardias o movimientos del siglo XX
7. Ejercicios de tramas y texturas. Esgrafiados Realización de bodegones Dibujos de análisis de claroscuro con modelos de escayola.
8. Dibujos a color con técnicas secas y húmedas Producciones gráfico plásticas, actividades, proyectos, escritos. Intervenciones, exposiciones, debate, cuaderno.
9. Experimentación de dibujo con tecnología digital para elaborar la ilustración de una narración literaria Producciones gráfico plásticas, actividades, proyectos, escritos. Intervenciones, exposiciones, debate, cuaderno.
10. Planificación y ejecución de un proyecto gráfico sobre un tema de actualidad que interese a los alumnos, para exponer en el Instituto (a favor de la paz, contra la violencia o contra el acoso, sostenibilidad...)

### **3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA**

La materia Dibujo Artístico requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa e integradora, con el propósito de contribuir la formación integral de la persona en una sociedad cada vez más plural. El alumnado de Dibujo Artístico tendrá que conocer ciertos aspectos teóricos para apreciar y generar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista eminentemente práctico. La adquisición de los conocimientos, las destrezas y las competencias clave han de producirse desde la experiencia, la experimentación y la reflexión acerca del trabajo realizado. La práctica docente favorecerá el pensamiento divergente, mediante el cual un individuo es capaz de producir soluciones diferentes, nuevas y originales, potenciando actitudes activas y receptivas ante la sociedad y la naturaleza e impulsando, así, el desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad. Promoverá actitudes y valores sociales de igualdad entre hombres y mujeres y el respeto a los derechos humanos para la superación de estereotipos, prejuicios o situaciones de discriminación social. El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta y ha de ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos aprendidos, partiendo de los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado. La planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, permitirá a los alumnos y alumnas ir adquiriendo los conocimientos y desarrollando las competencias a la vez que se expresan de un modo personal.

Para cada tema o bloque de temas se partirá de:

- 1.- Exposición teórica, con posible visionado vía web de material gráfico e ilustraciones y consulta de libros relacionados con el tema.
- 2.- Propuesta de ejercicio. Opciones. Materiales de trabajo y tiempo disponible.
- 3.- Realización.
- 4.- Seguimiento individual del desarrollo de los distintos procesos y discusión.
- 5.- Valoración del ejercicio.

Generalmente se considera que al principio de la "carrera artística", la cantidad es más importante que la calidad. Ésta surge basándose en tanteos y errores, gracias al impulso de hacer, de crear, combinado con la debida orientación y estímulos. Por tanto al menos el 80% del tiempo disponible en el aula estará dedicado a la puesta en práctica de los contenidos por parte del alumno, dedicándose el profesor a orientar dicha actividad de forma individualizada, o insistiendo a la generalidad del grupo en los distintos aspectos que convenga resaltar a medida que los alumnos desarrollan su trabajo. El desarrollo competencial del alumnado en la materia de Dibujo Artístico se puede también abordar desde otras estrategias metodológicas activas, es decir que ponen el acento en la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Nos referimos en concreto a las siguientes:

- El aprendizaje basado en problemas o retos por el cual, planteado un problema, el alumnado debe investigar y trabajar para hallar una solución, por lo que se ve obligado a razonar y a aplicar su conocimiento.
- El aprendizaje basado en servicio, que es una estrategia que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad, donde el alumnado aprende a trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.
- El aprendizaje cooperativo, que es el conjunto de procedimientos o técnicas de enseñanza dentro del aula que parten de la organización de la clase en pequeños grupos heterogéneos en que los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje.

### **4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Calificación	Saberes Básicos
<b>CE1</b> Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión. (CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión. 1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo en distintos ámbitos.	10%	Trabajo individual o en grupo: <i>Los géneros en la historia del dibujo y la pintura</i>	Concepto de dibujo. El dibujo como herramienta. El dibujo en la historia del arte. Los temas en el dibujo.
<b>CE2</b> Analizar producciones plásticas de distintas épocas y	2.1 Analizar lenguaje, técnicas y procedimientos del	10%		

Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Calificación	Saberes Básicos
estilos. (CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	dibujo. 2.2 Analizar manifestaciones culturales y artísticas.			
<b>CE3</b> Analizar, interpretar y representar la realidad con recursos del dibujo. (CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1)	3.1 Experimentar con recursos expresivos del dibujo. 3.2 Representar gráficamente la realidad mediante bocetos.	10%	Trabajo individual: <i>Apuntes rápidos de los compañeros</i>	El proceso de dibujo. El encaje.
<b>CE4</b> Experimentar con materiales, técnicas y soportes. (CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2)	4.1 Buscar estilo propio combinando técnicas tradicionales y personales.	20%	Trabajo individual: <i>La escalera del instituto</i>	Materiales y técnicas gráfico-plásticas.
<b>CE5</b> Utilizar el dibujo como medio de expresión personal. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)	5.1 Identificar referentes artísticos y sus influencias. 5.2 Expresar ideas y emociones gráficamente.	15%	Trabajos individuales: - La línea (contorno, claroscuro, textura) - El plano (manchas planas y degradadas)	El punto, la línea y el plano.
<b>CE6</b> Realizar producciones gráficas expresivas y creativas. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	6.2 Experimentar con elementos del lenguaje gráfico.	15%		
<b>CE7</b> Experimentar con técnicas, herramientas y soportes del dibujo. (STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2)	7.1 Proponer soluciones gráficas con distintos niveles de iconicidad. 7.2 Seleccionar herramientas adecuadas. 7.3 Investigar tecnologías digitales en el arte contemporáneo.	10%	Proyecto en grupo: <i>Niveles de iconicidad de la imagen</i>	Niveles de iconicidad. Tecnologías digitales. Proyectos gráficos colaborativos.
<b>CE9</b> Crear proyectos gráficos colaborativos. (STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)	9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos. 9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos.	10%		
Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Calificación	Saberes Básicos
<b>CE1</b> Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión. (CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión. 1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo en distintos ámbitos.	10%	Trabajo individual o en grupo: <i>Los géneros en la historia del dibujo y la pintura</i>	Concepto de dibujo. El dibujo como herramienta. El dibujo en la historia del arte. Los temas en el dibujo.
<b>CE2</b> Analizar producciones plásticas de distintas épocas y estilos. (CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)	2.1 Analizar lenguaje, técnicas y procedimientos del dibujo. 2.2 Analizar	10%		

Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación	Criterios de Calificación	Instrumentos de Calificación	Saberes Básicos
<b>CE3</b> Analizar, interpretar y representar la realidad con recursos del dibujo. (CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1)	manifestaciones culturales y artísticas. 3.1 Experimentar con recursos expresivos del dibujo. 3.2 Representar gráficamente la realidad mediante bocetos.	10%	Trabajo individual: <i>Apuntes rápidos de los compañeros</i>	El proceso de dibujo. El encaje.
<b>CE4</b> Experimentar con materiales, técnicas y soportes. (CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2)	4.1 Buscar estilo propio combinando técnicas tradicionales y personales.	20%	Trabajo individual: <i>La escalera del instituto</i>	Materiales y técnicas gráfico-plásticas.
<b>CE5</b> Utilizar el dibujo como medio de expresión personal. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)	5.1 Identificar referentes artísticos y sus influencias. 5.2 Expresar ideas y emociones gráficamente.	15%	Trabajos individuales: - La línea (contorno, claroscuro, textura) - El plano (manchas planas y degradadas)	El punto, la línea y el plano.
<b>CE6</b> Realizar producciones gráficas expresivas y creativas. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)	6.2 Experimentar con elementos del lenguaje gráfico.	15%		
<b>CE7</b> Experimentar con técnicas, herramientas y soportes del dibujo. (STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2)	7.1 Proponer soluciones gráficas con distintos niveles de iconicidad. 7.2 Seleccionar herramientas adecuadas. 7.3 Investigar tecnologías digitales en el arte contemporáneo.	10%	Proyecto en grupo: <i>Niveles de iconicidad de la imagen</i>	Niveles de iconicidad. Tecnologías digitales. Proyectos gráficos colaborativos.
<b>CE9</b> Crear proyectos gráficos colaborativos. (STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)	9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos. 9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos.	10%		

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En cada uno de los períodos de evaluación se propondrán varios ejercicios y proyectos para realizar en el aula, sobre distintos soportes, que se calificarán numéricamente en una escala del 1 al 10

Además, durante el mismo periodo temporal, se propondrán otro tipo de ejercicios de carácter complementario, que el alumno realizará mayoritariamente fuera del aula y también en diversos formatos (proyectos, apuntes del exterior, estudios de espacios y objetos cotidianos, investigación sobre artistas, análisis gráficos de diferentes obras de arte, cuaderno de artista, bosquejos y anotaciones sobre posibles proyectos subjetivos...), dirigidos principalmente a mejorar las propias habilidades y a satisfacer los intereses individuales de cada alumno. La valoración de todos estos trabajos, de aula y fuera del aula, constituirá el 80% de la calificación final de evaluación.

Al término de cada evaluación (excepto la última que se realizarán proyectos colaborativos valorándose al 20%) se realizará una prueba objetiva de carácter práctico y teórico en la que se demuestre la asimilación de las

habilidades perceptivas y gráficas por parte del alumno, semejante a los ejercicios planteados en el mismo período pero sin las indicaciones y ayuda del profesor durante su realización. La calificación obtenida en estas pruebas ponderará el 40% de la nota del trimestre. Cabe señalar que, puesto que la calificación final de cada evaluación ha de realizarse mediante números enteros, las medias obtenidas se redondearán según las normas matemáticas de redondeo por exceso y por defecto de la siguiente manera: 6.51/7, 7.65/8, 8.75/9 y 9.9/10, manteniéndose los valores inferiores sin redondeo.

La entrega de las actividades, láminas, ejercicios, proyectos en grupo, etc. se realizará obligatoriamente en la fecha prevista designada, dejando tiempo suficiente y amplio. Pasada esta fecha no se recogerán los trabajos.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA**

La calificación final del curso en convocatoria ordinaria se consignará de acuerdo con los siguientes criterios:

- Tendrán calificación final positiva aquellos alumnos cuya nota final obtenida de la media aritmética de las calificaciones reales de las tres evaluaciones sea 5 o superior.
- Tendrán calificación final negativa aquellos alumnos que hayan obtenido calificación inferior a 5 en la media aritmética de las calificaciones reales de las tres evaluaciones. Puesto que la calificación final del curso ha de realizarse mediante números enteros, las medias obtenidas se redondearán según las normas matemáticas de redondeo por exceso y por defecto.
- Los alumnos con calificación final negativa tendrán derecho a ser evaluados y calificados en una convocatoria al final del curso (ordinaria) en la que tendrán oportunidad de recuperar el curso. Para ello, el alumno, deberá realizar un examen teórico-práctico en el que demuestre la asimilación de habilidades perceptivas y gráficas.

El examen será un modelo similar al planteado durante el curso. Para dicha prueba el alumno debe aportar el material necesario: material variado para técnicas secas (carboncillo, lápices, conté, etc) láminas basik A4 y papel ingres de 50 X 70 cm.

### **RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES**

Para la recuperación de las evaluaciones, el alumno deberá presentarse a un examen de recuperación y entregar los trabajos propuestos. El plazo de presentación de trabajos será de siete días desde el día de entrega de notas, excepto en la tercera evaluación que será hasta dos días antes del examen final de la evaluación ordinaria de recuperación, no admitiendo ninguna actividad fuera del plazo establecido para la entrega de las mismas. Las actividades deberán superar la calificación de 5 (aplicando redondeo si fuese necesario) para que el alumno recupere la evaluación correspondiente. La nota obtenida en la recuperación de cada evaluación se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los trabajos presentados, atendiendo a los siguientes porcentajes: 50% ejercicios y 50% prueba práctica.

Siempre que un alumno/a **no se presente a una prueba o no entregue trabajos** deberá presentar un justificante oficial-no reiterativo por el mismo motivo- para que pueda ser reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero, a criterio de la profesora.

Las **entregas fuera de plazo injustificadas** supondrán la reducción de la nota.

Tal y como se menciona en el NOF (Normas de Organización y Funcionamiento de Centro): *Las faltas de asistencia reiteradas pueden provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios generales de evaluación y/o privación de la participación en actividades extraescolares.*

**Los/as alumnos/as que pierdan el derecho a evaluación continua por faltas de asistencia,** serán evaluados del siguiente modo:

- Si la pérdida de evaluación es trimestral, realizarán una prueba sobre las competencias específicas correspondientes a ese trimestre.
- Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Si la pérdida de evaluación es anual, realizarán una prueba en junio que abarcará todas las competencias específicas de la materia.

## **PRUEBAS EXTRAORDINARIAS**

Los alumnos suspensos en la evaluación ordinaria tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de cada curso correspondiente. En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material. Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0. Será objeto de examen extraordinario la totalidad de la materia del curso, puesto que la programación de la materia, recoge las recuperaciones por evaluaciones.

## **CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS**

A los alumnos que obtengan en la materia la calificación de diez, sin redondeo, podrá otorgarles una mención honorífica, siempre que el resultado obtenido sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un esfuerzo e interés por la materia especialmente destacable. Las menciones honoríficas serán atribuidas a propuesta documentada de la profesora que imparte la materia. Se priorizará los resultados del curso, el conocimiento, la constancia y el interés en la materia.

**Enlace con la web:** <https://iessantaclara.com/wp-content/uploads/2025/11/DIBUJO2025.pdf>