

# CURRÍCULO

## Bacharelato

---

# Debuxo Artístico I

---

## 1. Debuxo Artístico

---

### 1.1 Introducción

Ao debuxar, a mirada convértese en observación precisa e contemplación que abstrae e sintetiza a realidade a través da expresión gráfica. O debuxo é, polo tanto, un proceso interactivo de observación, reflexión e representación. Un proceso que require unha técnica inicial, coñecer os seus recursos e elementos fundamentais, así como un exercicio continuo de adestramento e práctica. O seu desempeño implica comprender a súa linguaxe e como interveñen nel as formas e as súas relacións, as estruturas, os volumes, a perspectiva, as proporcións e o comportamento da luz e da cor. Partindo da consideración do debuxo como un método de traballo case científico de exploración e indagación, non convén esquecer os avances que se conseguiron ao longo da historia nin as solucións que se achegaron aos problemas da representación gráfica dunha contorna tridimensional. A análise de obras de diferentes épocas, lugares e ámbitos disciplinares axuda a identificar os camiños que xa se percorreron, de modo que o alumnado poida servirse deles na súa propia incursión no debuxo.

O debuxo é unha linguaxe universal que supón unha actividade intelectual en tanto que é un medio de análise e de coñecemento. É a primeira ligazón de unión entre a idea e a súa representación gráfica, o que propicia que sexa a orixe de múltiples actividades creadoras e que resulte imprescindible no desenvolvemento de todas as demais artes, xa que é un paso previo na resolución de proxectos e propostas artísticas. Isto fai que os tipos de debuxo e os seus ámbitos de aplicación sexan extensos e variados, con áreas de coñecemento moi distintas e con necesidades formais e técnicas igualmente diversas.

Constitúese como unha linguaxe específica e complexa que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas e expresivas.

Con todo, o debuxo non só é a orixe de múltiples actividades artísticas ou unha ferramenta de coñecemento, tamén é un instrumento de expresión e de comunicación, xa que, ao utilizalo, se proxecta unha visión do mundo na que se combinan o estudo atento e analítico da realidade e a reinvenção que dela fai a imaxinación. O debuxo, ademais de servir para realizar as primeiras exteriorizacións de pensamentos e emocións, é íntimo e directo, liberador na súa inmediatez; en definitiva, supón un primeiro intento de apropiación do espazo. O trazo e o xesto revelan sen dúbida unha necesidade creativa. Esta necesidade e a asimilación da localización espacial foron evolucionando ao longo da historia da humanidade. O debuxo contén a esencia do ser humano, é representativo do seu autor ou autora e, en consecuencia, ten un valor autónomo como obra de arte.

Tendo en conta todos estes aspectos, a materia de Debuxo Artístico presenta unha serie de obxectivos que buscan asegurar a adquisición das destrezas e técnicas necesarias, incluídas as dixitais, para a súa aplicación en diferentes proxectos e ámbitos, descubriendo o debuxo como linguaxe gráfica intelectual e desenvolvendo no alumnado a facultade dunha observación activa. Así mesmo, búscase promover unha sensibilidade estética cara ás obras propias e cara ás dos demais, descubriendo o debuxo como medio independente de expresión persoal.

Estes obxectivos específicos da materia emanan das competencias clave e dos obxectivos xerais establecidos para a etapa de bacharelato, en especial, dos descritores da competencia en conciencia e expresión culturais, aos que se engaden, entre outros, aspectos relacionados coa comunicación verbal, a dixitalización, a convivencia democrática, a interculturalidade ou a creatividade. Estes obxectivos están deseñados para que varios deles poidan traballarse simultaneamente mediante un desenvolvemento entrelazado da materia, polo que a orde en que están presentados non é vinculante.

Os criterios de avaliación, que se desprenden directamente dos devanditos obxectivos, están deseñados para comprobar o seu grao de consecución por parte do alumnado.

Os contidos da materia están organizados en oito bloques que se distribúen entre os dous cursos da etapa:

A. O bloque «Concepto e historia do debuxo», común a Debuxo Artístico I e Debuxo Artístico II, recolle os contidos relacionados coa concepción do debuxo e a súa evolución ao longo da historia, a súa presenza en diferentes obras artísticas e a súa importancia e funcionalidade en moi diversos ámbitos disciplinares.

B. O segundo bloque, «A expresión gráfica e os seus recursos elementais», tamén común aos dous cursos da etapa, contén os contidos relacionados coa terminoloxía específica da materia, así como coas técnicas e elementos propios da expresión gráfica e a súa linguaxe.

C. «Percepción e ordenación do espazo» é un bloque específico de Debuxo Artístico I que engloba os contidos relacionados coa percepción visual e os sistemas de ordenación do espazo.

D. «Debuxo e espazo» é un bloque específico de Debuxo Artístico II e supón unha profundización nos contidos do bloque anterior referidos á percepción visual do espazo e da natureza, como a perspectiva, o encadramento ou a relación da natureza coa xeometría.

E. O bloque titulado «A luz, o claroscuro e a cor», común a Debuxo Artístico I e Debuxo Artístico II, inclúe os contidos relacionados coa comprensión e co tratamento da luz e as súas dimensións, así como cos usos das técnicas do claroscuro e da cor.

F. «Tecnoloxías e ferramentas dixitais», bloque específico de Debuxo Artístico I, recolle unha introdución ás ferramentas dixitais aplicadas ao debuxo, tanto no trazado coma na edición da imaxe artística.

G. «A figura humana», bloque específico de Debuxo Artístico II, contén os aspectos relacionados coa representación do ser humano a través da historia, cos coñecementos anatómicos básicos, coas técnicas de apuntamento, co estudo e co retrato, así como coa función da figura humana no debuxo.

H. O bloque «Proxectos gráficos colaborativos», tamén común a Debuxo Artístico I e Debuxo Artístico II, engloba aqueles coñecementos, destrezas e actitudes que é necesario poñer en práctica para levar a cabo este tipo de proxectos, nos que o papel do debuxo artístico é fundamental.

Para a adquisición dos obxectivos da materia estes non deben entenderse como independentes, senón que poden e deben traballarse no seu conxunto. Isto require situacións de aprendizaxe diversas que permitan a exploración dunha ampla gama de experiencias de expresión gráfica nas que, ademais, para contribuír a unha formación global do alumnado, se deben abordar, de maneira transversal, unha serie de aspectos relacionados coa sustentabilidade, a seguridade e o impacto ambiental dos diferentes procedementos e materiais artísticos.

Por último, cómpre engadir que o ensino do debuxo artístico contribúe á formación do alumnado no desenvolvemento da sensibilidade artística e do gozo estético, da creatividade e da expresividade, sen esquecer o progreso na capacidade de observación, de análise e de reflexión sobre a realidade. Debuxar conxuga tanto a intuición como a idea e o coñecemento previos, fomentando unha dinámica creativa de retroalimentación que estimula o pensamento diverxente e facilita a conexión da imaxinación coa realidade.

## 1.2 Obxectivos

Obxectivos da materia
<p>OBX1. Comprender o debuxo como forma de coñecemento, comunicación e expresión, comparando o uso que se fai del en manifestacións culturais e artísticas de diferentes épocas, lugares e ámbitos disciplinares e valorando a diversidade de significados que orixina para apreciar a importancia da diversidade cultural e a relevancia da conservación e da promoción do patrimonio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>As sociedades realizan representacións do mundo por diversos medios expresivos que xeran tanto unha identidade e un proceso reflexivo propios coma unha pluralidade cultural e artística. Neste sentido, o debuxo é unha das formas de pensamento de toda sociedade e, por iso, identificar a súa presenza nas manifestacións culturais e artísticas de calquera lugar e época, así como en distintos ámbitos disciplinares, axuda a que o alumnado o comprenda como unha ferramenta universal de coñecemento, comunicación e expresión. Ao mesmo tempo, pode</li> </ul>



entender a importancia da diversidade cultural como unha fonte de riqueza, considerando a relevancia da promoción e conservación do patrimonio.

- O feito de comparar e apreciar a pluralidade de usos do debuxo en diferentes ámbitos, de forma razoada e compartida e mediante producións orais, escritas ou multimodais, debe promover nas alumnas e nos alumnos a curiosidade por coñecer e explorar as súas diferentes linguaxes e técnicas, favorecendo unha análise crítica e un xuízo propio sobre as súas funcións e intencionalidades que lle permita valorar a diversidade de significados aos que dá lugar, introducindo o concepto de liberdade de expresión.

OBX2. Analizar con actitude crítica e reflexiva, utilizando a terminoloxía específica adecuada, producións plásticas de distintas épocas e estilos artísticos, recoñecendo a linguaxe, as técnicas e os procedementos, a función significativa e a expresividade do debuxo presentes nelas, para desenvolver a conciencia visual e o criterio estético e ampliar as posibilidades de gozar da arte.

- Unha recepción artística completa require situarse ante calquera proposta cultural, incluídas as contemporáneas, con actitude aberta e co maior coñecemento posible da linguaxe, das técnicas e dos recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Recoñecer as dificultades que se expoñen ao longo do devandito proceso contribúe á súa valoración. Ademais, a análise crítica e reflexiva da expresividade gráfica e a función significativa presentes en toda produción plástica axúdalle ao alumnado a utilizar correctamente a terminoloxía específica. Entre os exemplos considerados débese incorporar a perspectiva de xénero e a perspectiva intercultural, incidindo no estudo de producións realizadas por mulleres e por persoas de grupos étnicos e poboacionais que sofren a discriminación racial, así como a súa representación na arte.
- É un obxectivo ineludible desta materia conxugar a análise co coñecemento mantendo unha postura aberta e respectuosa ante as dificultades atopadas, o que favorece a adquisición dunha conciencia visual e, en paralelo, o desenvolvemento dun criterio estético informado ante calquera manifestación cultural ou artística e aumenta as posibilidades de gozo na recepción artística.

OBX3. Analizar, interpretar e representar a realidade, utilizando os recursos elementais e a sintaxe do debuxo, para ofrecer unha visión propia desa realidade, potenciar a sensibilidade e favorecer o desenvolvemento persoal e artístico.

- A acción de debuxar supón unha actitude de apertura e unha indagación sobre o mundo, ao mesmo tempo que unha reflexión sobre a interpretación persoal que facemos del. O debuxo é, pois, un dos medios artísticos máis completos para comprender, analizar e interpretar a realidade porque nos ofrece unha visión obxectiva desta e tamén propicia a expresión inmediata e directa dunha visión subxectiva. Coñecer estas calidades fai que o alumnado poida utilizalo na exteriorización do seu pensamento, o que favorece o seu desenvolvemento persoal e artístico.
- Para apoiar este proceso creativo débense coñecer e explorar as posibilidades expresivas dos recursos elementais propios do debuxo: punto, liña, forma e textura, así como a súa sintaxe. É moi importante, igualmente, realizar bosquexos a partir da observación detallada da realidade, para ir avanzando cara a unha expresión gráfica persoal que poida incluír as representacións da imaxinación.

OBX4. Experimentar con diferentes materiais, técnicas e soportes, incluído o propio corpo, e analizar a importancia deste nas propostas artísticas contemporáneas para descubrir o xesto do debuxo e a apropiación do espazo como medios de autoexpresión e aceptación persoal.



- Ao longo da historia da arte, os grandes avances e transformacións producíronse pola incesante experimentación que diferentes artistas introduciron nas súas obras, xa sexa en canto aos materiais, técnicas e soportes dispoñibles en cada momento coma en canto á representación da tridimensionalidade e á apropiación e localización no espazo da figura humana. A pesar das grandes diferenzas que poden atoparse nas distintas tendencias artísticas e épocas, repítese o feito de que a percepción e a representación do espazo se realizaron tomando a medida da figura humana como referencia de escala e proporción. Nalgunhas propostas artísticas contemporáneas, o corpo humano traspasou ese límite de referencia para converterse no protagonista da creación, xa sexa como soporte ou como ferramenta, levando a expresividade do xesto e da pegada ao centro mesmo da obra. Igualmente, traspasouse tamén o límite da representación bidimensional da tridimensionalidade para chegar á apropiación mesma do espazo, converténdoo no soporte da propia intervención artística.
- Descubrir e explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluídas as que sitúan o corpo humano no seu centro, favorece a autoexpressión e desenvolve a autoconfianza e a aceptación persoal.

OBX5. Utilizar a práctica do debuxo como medio de expresión de ideas, opinións, sentimentos e emocións, investigando os referentes culturais das novas creacións como parte inherente a estas, para ampliar o repertorio artístico e enriquecer as producións propias.

- O coñecemento e a análise de diferentes manifestacións culturais e artísticas de calquera lugar e época favorecen que o alumnado comprenda as influencias que unhas propostas tiveron sobre outras, incluso tomando referentes de culturas e disciplinas diferentes ás propias da persoa que crea. Poden establecer así conexións entre distintos tipos de linguaxes plásticas, visuais e audiovisuais (fotografía, cómic, cinema, publicidade etc.) e explorar a presenza do debuxo como medio de expresión en cada un deles. Ao mesmo tempo, o alumnado fórxase unha cultura visual e descobre os avances en procedementos ou técnicas utilizados en cada medio creativo. Ademais, asimilando que as novas creacións artísticas nunca rompen totalmente cos referentes previos, pode valorar a importancia da práctica artística como medio para expresar ideas, opinións, sentimentos e emocións ao longo da historia e apoiarse niso para enriquecer as súas propias producións.

OBX6. Realizar producións gráficas expresivas e creativas valorando a importancia dos elementos da linguaxe gráfica e a súa organización na definición dun estilo persoal, para progresar na execución técnica e nas calidades comunicativas e expresivas das producións propias.

- O debuxo parte da observación precisa e activa da realidade, polo que é fundamental entender como funciona a percepción visual da que partimos, as súas leis e principios e a organización dos elementos no espazo. O coñecemento e o uso dos elementos da linguaxe gráfica, as súas formas, signos, posibilidades expresivas e efectos visuais facilitanlle ao alumnado a construción dun mecanismo de traballo co debuxo como base. Este permítelle comprender as imaxes, as súas estruturas e a súa composición. O debuxo convértese, deste xeito, nun método de análise das formas, onde se mostra o máis destacado dos obxectos, que ao mesmo tempo se descubren ante nós en toda a súa verdade desvelando aquilo que nos pasaba desapercibido. Como todo método, o debuxo necesita unha constancia no traballo. Só debuxando se chegan a conseguir a destreza e a habilidade necesarias para empregarlas nos nosos proxectos.
- O debuxo é, asemade, un método de coñecemento e un método de expresión. Ao avanzar na súa práctica, o trazo e o xesto vólvense máis persoais e chegan a converterse en pegadas expresivas e comunicativas coas que se exteriorizan o mundo interior e a propia visión da realidade.



OBX7. Experimentar coas técnicas propias do debuxo identificando as ferramentas, medios e soportes necesarios e analizando o seu posible impacto ambiental, para integralas de forma creativa e responsable na realización de producións gráficas.

- Para que o alumnado poida experimentar coas técnicas do debuxo, tanto coas tradicionais como coas dixitais, debe adquirir uns coñecementos básicos previos dun catálogo amplo de ferramentas, medios e soportes. Unha vez identificadas as súas posibilidades de uso e de expresión, poderá seleccionar aqueles máis adecuados aos seus fins en cada momento, experimentando con eles e explorando solucións alternativas nas representacións gráficas que se lle expoñan. Neste terreo, tamén é importante que coñeza o impacto ambiental dos materiais que emprega, tanto no relativo á súa produción como á xestión dos refugallos que produce, co fin de adoptar prácticas de traballo sustentables, seguras e responsables.
- Recoñecer o debuxo non só como un método de análise, senón tamén como unha linguaxe creativa, supón comprender os distintos niveis de iconicidade que se poden dar nas representacións gráficas, así como os valores expresivos do claroscuro e da cor. Para crear producións gráficas que resolvan estas formulacións de forma coherente coa intención orixinal, pero sen pecharse a posibles modificacións que as enriquezan durante o proceso creativo, o alumnado debe seleccionar e aplicar as técnicas máis adecuadas e buscar, ademais, un uso creativo, responsable, seguro e sustentable destas para conseguir resultados persoais.

OBX8. Adaptar os coñecementos e as destrezas adquiridos desenvolvendo a retentiva e a memoria visual para responder con creatividade e eficacia a novos desafíos de representación gráfica.

- A observación consciente da contorna para abstraer e seleccionar o máis representativo é fundamental no proceso de representación gráfica da realidade. O que se percibe non é máis que a reconstrución que fai o cerebro da información recibida e nesa reconstrución intervén como factor fundamental a memoria visual, entendida como a capacidade de lembrar imaxes. Cando se debuxa do natural, débese observar, analizar e reter a información que se quere trasladar ao debuxo, e para iso exercítanse a memoria visual e a retentiva, destrezas fundamentais na expresión gráfica. A través do encadramento e do encaixe organizase esa información no soporte elixido e establécense proporcións, tendo en conta a perspectiva, tanto nas formas e obxectos coma no espazo que os rodea, procesos que poñen en xogo os coñecementos e destrezas adquiridos polo alumnado.
- Ademais, no proceso de debuxar interveñen a imaxinación, os recordos e as imaxes mentais, e é por isto que nas producións gráficas se transmite tanto a visión e a interpretación exterior do mundo como a interior, o que propicia unha expresión persoal e diferenciada do resto.

OBX9. Crear proxectos gráficos colaborativos contribuíndo de forma creativa á súa planificación e realización e adaptando o deseño e o proceso ás características propias dun ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desenvolvemento académico e profesional e apreciar o enriquecemento que supoñen as propostas compartidas.

- O debuxo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como o deseño, a arquitectura, a ciencia, a literatura ou a arte. Diseñar creativamente un proxecto concreto, de forma colaborativa e cunha finalidade definida, require establecer unha planificación adecuada, unha organización e unha repartición de tarefas coherente, entendendo que crear calquera proxecto gráfico axustado a un ámbito disciplinar concreto supón, ademais dun enriquecemento, asumir riscos e retos. O alumnado debe ser consciente diso e ter presente en todo momento a intención última do proxecto que está a crear. O traballo colaborativo, ademais, permítelle a asunción de distintos



roles e responsabilidades, e contribúe a que aprenda a respectar as opinións do resto. Por outra banda, no desenvolvemento dos proxectos gráficos, deberá facer fronte ás posibles dificultades e cambios exixidos polas circunstancias ou polo propio deseño da produción, aumentando a súa resiliencia e aprendendo a adaptar a planificación inicial aos imprevistos que poidan xurdir.

- Avaliar as diversas fases e o resultado do proxecto descubrindo os posibles erros e acertos facilita procesos posteriores de creación e elaboración e permite introducir alternativas e propostas diversas, á vez que desenvolve no alumnado unha maior seguridade na súa capacidade de afrontar no futuro proxectos máis complexos en contextos académicos ou profesionais.

### 1.3 Criterios de avaliación e contidos

#### Primeiro curso

Materia de Debuxo Artístico 1º curso	
Bloque 1. Concepto e historia do debuxo	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.1. Identificar o debuxo como forma de coñecemento, comunicación e expresión, reflexionando con iniciativa sobre a súa presenza en distintas manifestacións culturais e artísticas e comparando de forma autónoma o seu uso nestas.</li> </ul>	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.2. Comparar as múltiples funcións do debuxo a través da análise autónoma do seu uso en producións de distintos ámbitos disciplinares.</li> </ul>	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.3. Valorar a pluralidade cultural e artística relacionándoa coa liberdade de expresión, argumentando a opinión propia de forma activa, comprometida e respectuosa, e analizando os usos do debuxo en diversas manifestacións artísticas.</li> </ul>	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.4. Analizar a linguaxe, as técnicas e os procedementos do debuxo en diferentes propostas plásticas, entendendo os cambios que se produciron nas tendencias ao longo da historia e utilizando a terminoloxía específica máis adecuada.</li> </ul>	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.5. Analizar distintas manifestacións culturais e artísticas, comprendendo a función que desempeña o debuxo nestas e valorando o enriquecemento que supoñen para a sociedade os retos creativos e estéticos.</li> </ul>	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.6. Identificar os referentes artísticos dunha obra determinada, describindo a influencia que exercen e as relacións que se establecen entre eles e en diferentes ámbitos disciplinares.</li> </ul>	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA1.7. Expresar ideas, opinións, sentimentos e emocións, a través de creacións gráficas e debuxos propios, incorporando, de forma guiada, procedementos ou técnicas utilizados en referentes artísticos de interese para o alumnado.</li> </ul>	OBX5





Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ O debuxo como proceso interactivo de observación, reflexión, expresión, imaxinación, representación e comunicación.</li> <li>▪ O debuxo na arte: desde a Antigüidade ata o Romanticismo. Obras máis representativas de diferentes creadores e creadoras.</li> <li>▪ O debuxo como parte de múltiples procesos artísticos e técnicos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas e visuais, deseño, arquitectura, ciencia e literatura.</li> </ul>	
Bloque 2. A expresión gráfica e os seus recursos elementais	
Cráterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.1. Analizar a linguaxe, os materiais, as técnicas e os procedementos do debuxo en diferentes propostas plásticas, entendendo os cambios que se produciron no seu uso ao longo da historia e utilizando a terminoloxía específica máis adecuada.</li> </ul>	OBX2
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.2. Experimentar con sensibilidade as posibilidades expresivas dos recursos elementais do debuxo (punto, liña, forma) e da súa sintaxe, mellorando o proceso de creación gráfica.</li> </ul>	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.3. Analizar, interpretar e representar graficamente a realidade mediante bosquexos e esbozos, utilizando as técnicas e ferramentas adecuadas e desenvolvendo unha expresión propia, espontánea e creativa.</li> </ul>	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.4. Achegar unha pegada e un xesto propios á realización de debuxos combinando de maneira adecuada o uso tradicional de diferentes materiais, soportes e técnicas, cunha manipulación persoal e creativa.</li> </ul>	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.5. Expresar, a través do trazo e do xesto do debuxo, unha visión propia da realidade ou do mundo interior, experimentando cos elementos da linguaxe gráfica e coas súas formas, signos, posibilidades expresivas e efectos visuais.</li> </ul>	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.6. Proponer distintas solucións gráficas a unha mesma proposta visual, utilizando diferentes niveis de iconicidade, identificando as ferramentas, medios e soportes necesarios, e xustificando razoada e respectuosamente a elección realizada.</li> </ul>	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.7. Representar graficamente o modelo elixido, seleccionando e abstraendo as súas características máis representativas a partir do estudo e da análise deste.</li> </ul>	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA2.8. Utilizar o encadramento, o encaixe e a perspectiva na resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto os diferentes volumes coma o espazo que completa o conxunto.</li> </ul>	OBX8
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Terminoloxía e materiais do debuxo.</li> <li>▪ O punto e as súas posibilidades plásticas e expresivas.</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A liña: trazo e grafismo. As tramas.</li> <li>▪ A forma. Análise da súa tipoloxía. Diferentes aplicacións e combinacións.</li> <li>▪ Niveis de iconicidade da imaxe.</li> <li>▪ O bosquexo ou esbozo. Introducción ao encaixe.</li> <li>▪ Técnicas gráfico-plásticas, secas e húmidas.</li> <li>▪ Materiais gráfico-plásticos. Seguridade, toxicidade, impacto ambiental e sustentabilidade.</li> </ul>	
Bloque 3. Percepción e ordenación do espazo	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA3.1. Experimentar con sensibilidade as posibilidades expresivas dos recursos elementais do debuxo, a composición e os sistemas de ordenación na sintaxe visual, mellorando o proceso de creación gráfica.</li> </ul>	OBX3
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA3.2. Realizar composicións bidimensionais, figurativas ou abstractas, explorando a percepción e a ordenación do espazo e indagando sobre a representación do corpo humano e a súa posible utilización como soporte ou como ferramenta gráfica.</li> </ul>	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA3.3. Comprender e empregar con intencións comunicativas ou expresivas os mecanismos da percepción visual, as súas leis e principios, así como a composición e a ordenación de elementos no espazo mostrando interese nas súas aplicacións.</li> </ul>	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA3.4. Representar graficamente o espazo elixido, seleccionando e abstraendo as súas características máis representativas a partir do estudo e da análise deste.</li> </ul>	OBX8
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA3.5. Utilizar o encadramento, o encaixe e a perspectiva na resolución de problemas de representación gráfica analizando os diferentes volumes, as súas proporcións e posición relativa e tamén o espazo que completa o conxunto.</li> </ul>	OBX8
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fundamentos da percepción visual.</li> <li>▪ Principios da psicoloxía da Gestalt.</li> <li>▪ Ilusións ópticas.</li> <li>▪ A composición como método. O equilibrio compositivo. Direccións visuais. Aplicacións.</li> <li>▪ Sistemas de ordenación na sintaxe visual. Aplicacións.</li> <li>▪ Introducción á representación do espazo mediante a perspectiva.</li> </ul>	
Bloque 4. A luz, o claroscuro e a cor	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CA4.1. Identificar os referentes artísticos dunha obra determinada con relación ao uso da luz e da cor que se fai nela describindo a influencia que exercen e as relacións que se establecen.</li> </ul>	OBX5



<ul style="list-style-type: none"> <li>CA4.2. Expresar ideas, sentimentos e emocións a través de creacións gráficas e debuxos propios incorporando, de forma guiada, procedementos ou técnicas de claroscuro e cor utilizados en referentes artísticos de interese para o alumnado.</li> </ul>	OBX5
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA4.3. Analizar e empregar con intencións comunicativas ou expresivas os mecanismos da percepción visual referidos á luz, ao claroscuro e á cor e ás súas leis e principios, mostrando interese nas súas aplicacións.</li> </ul>	OBX6
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA4.4. Seleccionar e utilizar con destreza as ferramentas, medios e soportes máis adecuados á intención creativa empregando os valores expresivos do claroscuro e da cor nunha interpretación gráfica persoal da realidade.</li> </ul>	OBX7
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>A luz e o volume.</li> <li>Tipos de luz e de iluminación.</li> <li>Valoración tonal e claroscuro.</li> <li>Natureza, percepción, psicoloxía e simboloxía da cor.</li> <li>Monocromía, bicromía e tricromía. Aplicacións básicas da cor no debuxo.</li> </ul>	
Bloque 5. Tecnoloxías e ferramentas dixitais	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5.1. Comparar as múltiples funcións do debuxo e da pintura dixital a través da análise autónoma do seu uso en producións de distintos ámbitos disciplinares.</li> </ul>	OBX1
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5.2. Achegar unha pegada e un facer propios á realización de producións gráficas, combinando o uso das tecnoloxías e das ferramentas de edición dixitais, de forma persoal e innovadora.</li> </ul>	OBX4
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5.3. Seleccionar e utilizar con destreza as ferramentas de edición propias de cada programa de pintura ou debuxo dixital máis adecuadas á intención creativa, nunha interpretación gráfica persoal da realidade.</li> </ul>	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5.4. Investigar de forma activa e aberta sobre a presenza de tecnoloxías dixitais en referentes artísticos contemporáneos integrándoas no proceso creativo e expresivo propio.</li> </ul>	OBX7
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5.5. Representar graficamente o modelo elixido mediante procedementos de debuxo dixital, seleccionando e abstraendo as súas características máis representativas a partir do estudo e da análise deste.</li> </ul>	OBX8
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Introdución ao debuxo e á imaxe dixital. O seu uso en diferentes ámbitos disciplinares.</li> <li>Debuxo vectorial.</li> <li>Ferramentas de edición de imaxes para a expresión artística.</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>Programas de pintura e debuxo dixital.</li> </ul>	
Bloque 6. Proxectos gráficos colaborativos	
Criterios de avaliación	Obxectivos
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA6.1. Planificar proxectos gráficos colaborativos sinxelos identificando o ámbito disciplinar en que se desenvolverán, organizando e distribuindo as tarefas de maneira adecuada e determinando as diferentes fases do proxecto.</li> </ul>	OBX9
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA6.2. Realizar proxectos gráficos colaborativos enmarcados nun ámbito disciplinar concreto utilizando con interese os valores expresivos do debuxo artístico e os seus recursos.</li> </ul>	OBX9
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA6.3. Analizar as dificultades xurdidas na planificación e realización de proxectos gráficos comparados, entendendo este proceso como un instrumento de mellora do resultado final.</li> </ul>	OBX9
<ul style="list-style-type: none"> <li>CA6.4. Identificar posibilidades de desenvolvemento académico e profesional relacionadas co debuxo artístico, comprendendo as oportunidades que ofrece e o valor engadido da creatividade nos estudos e no traballo e expresando a opinión propia de forma razoada e respectuosa.</li> </ul>	OBX9
Contidos	
<ul style="list-style-type: none"> <li>A distribución de tarefas nos proxectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir das habilidades requiridas e das necesidades do proxecto.</li> <li>Fases dos proxectos gráficos.</li> <li>Estratexias de selección de técnicas, ferramentas, medios e soportes do debuxo adecuados a distintas disciplinas.</li> <li>Estratexias de avaliación das fases e os resultados de proxectos gráficos. O erro como oportunidade de mellora e aprendizaxe.</li> </ul>	

#### 1.4 Orientacións pedagóxicas

A intervención educativa na materia de Debuxo Artístico desenvolverá o seu currículo e tratará de asentarse de xeito gradual e progresivo nos distintos niveis da etapa as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto das materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos e das liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe que se presentan nos apartados seguintes e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

Relación entre os obxectivos da materia de Debuxo Artístico e as competencias clave a través dos descritores operativos establecidos non anexo I

Obxectivos da materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1	1					1-3		1-2
OBX2	1	2-3				1-3		1-2
OBX3					1.1-1.2	1-2		3.1
OBX4					5	1-3		1-3.1-3.2
OBX5						1-3		1-2-3.1
OBX6					1.1-5			3.2-4.1-4.2
OBX7			1	2	5	1-4	1	4.1-4.2
OBX8					1.1-5	1		4.1-4.2
OBX9			2-3		3.1-4		1-3	4.1-4.2

#### Liñas de actuación non proceso de ensino e aprendizaxe

- A exploración dunha ampla gama de experiencias de expresión gráfica utilizando diversas técnicas, soportes, materiais tradicionais e alternativos, así como a incorporación de medios e ferramentas tecnolóxicos.
- O desenvolvemento da sensibilidade artística e do gozo estético do alumnado facilitando o seu coñecemento e análise das diferentes tendencias e propostas artísticas, incluídas as contemporáneas, e utilizando correctamente o vocabulario e a terminoloxía específica.
- O uso de estratexias para o fomento dunha dinámica creativa e da expresividade do alumnado, así como o desenvolvemento da observación, da análise e da reflexión sobre a realidade, estimulando un pensamento diverxente e unha conexión inmediata da imaxinación coa realidade.
- O traballo conxunto dos diferentes contidos e competencias facendo que interveñan aqueles desempeños máis significativos en cada caso, de forma que se poidan adquirir os coñecementos, destrezas e actitudes de maneira interrelacionada e progresiva no referente á súa complexidade.
- O desenvolvemento no alumnado dunha cultura visual propia e dunha postura aberta e respectuosa ante a pluralidade e a diverxencia de diferentes propostas estéticas e culturais, de forma que entenda, desde o recoñecemento da súa propia identidade, a importancia da diversidade como riqueza cultural.

- A realización de proxectos gráficos colaborativos significativos para o alumnado, xerando situacións de traballo colaborativo que promovan a resolución de problemas e que reforcen a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade. Ademais, estas situacións proporcionaránlle ao alumnado un panorama amplo das diversas posibilidades formativas e profesionais do debuxo nas súas múltiples facetas.
- O uso de distintos métodos que teñan en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe do alumnado, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmo e que promovan o traballo en equipo.
- O emprego de estratexias para traballar transversalmente a creación de proxectos sustentables, a xestión responsable dos residuos, a seguridade dos proxectos e o estudo da toxicidade e impacto ambiental dos diferentes materiais artísticos, co fin de contribuír a unha formación global e a unha educación ambiental do alumnado.