

DIBUJO ARTÍSTICO (1º Y 2º BACHILLERATO)

INTRODUCCIÓN

El ser humano desde sus primeros años de aprendizaje utiliza el dibujo como medio de expresión, para entender y configurar el mundo que le rodea. El alumnado de bachillerato que cursa la materia de Dibujo Artístico, puede desarrollar esa capacidad innata para usar el dibujo en sus múltiples posibilidades: expresiva, comunicativa, representativa, estética... Es una materia de gran importancia en el bachillerato de modalidad de Arte por su carácter instrumental ya que profundiza en las destrezas que ha de aplicar en otras materias, siendo el dibujo una herramienta gráfica indispensable en todo proceso creativo, comunicativo y visual.

Se fomentará la interdisciplinariedad: imprescindible será la conexión con Dibujo Técnico, Técnicas de Expresión Gráfica Plásticas, Fundamentos del Arte, Cultura Audiovisual, Volumen, Imagen y Sonido y Diseño, así como otras áreas como Lengua y Literatura, Historia o Filosofía; de esta forma se aporta un valor global al conjunto de enseñanzas que recibe el alumno y se construyen aprendizajes significativos y un pensamiento divergente.

La materia de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumno pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, siendo base imprescindible para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines, Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, etc.

BLOQUES DE CONTENIDO

Los contenidos establecidos en este currículo tiene generalmente dos posibilidades de desarrollo y aplicación: la experimentación y el academicismo. Estas dos líneas de trabajo han de tener el equilibrio óptimo para favorecer el desarrollo artístico del alumnado. Algunos temas, por su naturaleza, necesitan de un tratamiento transversal cuyos contenidos han de aplicarse y evaluarse en diferentes bloques. Hay estándares de aprendizaje que aunque aparezcan vinculados a un bloque son de aplicación en todo el curso.

La asignatura de Dibujo Artístico está organizada para conseguir una progresión adecuada al desarrollo artístico del alumnado, planteando, en el primer curso, temas más sencillos que permiten recopilar los conocimientos que haya adquirido el alumnado en enseñanzas anteriores, así como una experimentación inicial para poder dominar la materia. En segundo se plantea, en lógica evolución, los conocimientos y destrezas que trabajan la subjetividad en la creación artística, así como la construcción formal del entorno.

En el primer curso se han planteado cinco bloques de contenidos. Empezando por un bloque de aplicación transversal donde se valora el dibujo como herramienta de expresión, así como un acercamiento al recorrido histórico de sus técnicas y materiales utilizados para poder desarrollar a lo largo de los dos cursos. El segundo bloque, también con desarrollo transversal, trata de la línea como elemento configurador de la forma. A continuación, el bloque tres, aborda la composición de los elementos de la imagen dibujada en relación con el espacio que lo contiene junto a las relaciones establecidas entre los diferentes elementos de la imagen. En el bloque cuarto se centra en uso del claroscuro y la textura para conseguir el efecto de tridimensionalidad y el último bloque aborda la teoría y aplicación del color.

Los contenidos de segundo también están agrupados en cinco bloques. El primero, a modo de recopilación del curso anterior, sobre la forma y los elementos de construcción. Se continúa con el segundo bloque dedicado a la representación subjetiva del entorno y de las ideas. El tercer y cuarto bloque, con un carácter más academicista, tratan sobre el conocimiento y utilización de las diferentes perspectivas y la representación del cuerpo humano. Finaliza el currículo con un tema de carácter transversal que versa sobre la relación del dibujo y las herramientas digitales para la producción y exposición de las obras realizadas.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La práctica del Dibujo es base fundamental para el desarrollo de la personalidad, conocimiento de materiales, procedimientos y técnicas gráficas, así como de la valoración del entorno y del hecho artístico.

Las asignaturas de Dibujo Artístico I y II aportarán conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y experimentación, así como la necesidad del aprendizaje permanente. El aprendizaje se realiza con la continua práctica del dibujo y con la propuesta de proyectos globales para poder desarrollar las destrezas individuales y los intereses creativos del discente.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I serán base imprescindible para Dibujo Artístico II. Se propone enseñar y aplicar los diferentes contenidos curriculares para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

El Dibujo Artístico amplía sus horizontes con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en sus múltiples aplicaciones, como base al uso de las herramientas y programas de dibujo digitales. Los alumnos deben conocerlos y, dentro de las posibilidades, manejarlos para observar sus múltiples vertientes, junto con todas las posibilidades que ofrecen las tecnologías de comunicación para la investigación, documentación y exposición de las obras propias y ajenas. Se propone contar en el aula con puestos informáticos o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

La materia se articulará de forma gradual en Dibujo Artístico I y Dibujo Artístico II, con ejercicios o proyectos creativos, diseñados para que el alumno sea capaz de lograr aprendizajes significativos y desarrollar las competencias clave. En el aula, el profesorado puede apoyarse en documentación gráfica amplia, clara y suficiente, que informe y motive al alumno para la ejecución de la actividad propuesta. Esta actividad será articulada desde el fomento de la creatividad, experimentación, innovación y la motivación. La enseñanza será individualizada teniendo en cuenta las motivaciones del alumno, sus intereses, orientando al alumno a buscar su forma de expresión y desarrollo de las competencias de la materia y participativa, fomentando la crítica constructiva, el diálogo y la comunicación entre el grupo con puestas en común de los ejercicios. Entre las actividades se propone la realización de proyectos vinculados a otras áreas del nivel para fomentar la interdisciplinariedad y el aprendizaje significativo.

Se debe valorar el esfuerzo personal y el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la buena conservación del material y de las producciones artísticas, y fomentar la participación activa en el ámbito artístico, ya sea individual o colectiva en certámenes, concursos u otras actividades.

Se promoverá la visita a espacios expositivos y talleres de artista para que el alumnado tenga un contacto directo con la producción artística de diferentes autores.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se adquirirán mediante el estudio y representación del cuerpo humano y la naturaleza. Esta competencia se relaciona con el desarrollo de capacidades físicas, perceptivas y motoras, incorpora hábitos preventivos y paliativos con la salud, hábitos de descanso y relajación, posturas adecuadas, transporte de peso, incorpora la aplicación de nociones, conceptos científicos y técnicos de materiales en el medio físico. La identificación de una situación, aplicación de estrategias de resolución de problemas y selección de técnicas adecuadas para el cálculo materiales o resultados, representar e interpretar la realidad están incluidas en Dibujo Artístico I y II.

La competencia aprender a aprender se consigue fomentando la creatividad. El conocimiento de métodos creativos hará que el alumno sea consciente de su propio potencial creador, y favorecerá su autoestima y expresión personal. Al trabajar las actividades o proyectos desde la experimentación y la innovación el alumno adquirirá conciencia de sus propias capacidades del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como lo que puede hacer por sí

mismo, con ayuda de los demás o con otros recursos, tomando conciencia de lo que sabe, lo que debe aprender y cómo hacerlo. Desde la motivación sacará provecho a su potencial aumentando su seguridad para afrontar nuevos retos. Así, el alumno toma conciencia de las capacidades que entran en juego en el proceso de aprendizaje como la atención, memoria, concentración y así obtener un rendimiento máximo y personalizado de las mismas con ayuda de estrategias y técnicas: la observación, el estudio, registros, planificación y organización entre otros, incluidos los recursos tecnológicos

La materia hace necesaria la perseverancia y valoración en el aprendizaje. Conlleva ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, responsabilidad y compromiso personal, administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de sí mismo y de los compañeros.

Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia de Dibujo Artístico permiten al alumno adquirir la competencia en comunicación lingüística que le permitirá expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo.

El alumnado adquirirá la competencia digital desde la asignatura articulando habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento; incorporando diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Se debe fomentar el trabajo en equipo y la crítica constructiva, de su trabajo y de sus compañeros, lo que desarrollará las competencias sociales y cívicas.

La materia de Dibujo está relacionada directamente con la adquisición de la competencia conciencia y expresiones culturales. Es fundamental el conocimiento y valoración del Patrimonio Artístico con visitas a galerías y talleres de artistas; estas visitas tendrán que ser motivo de estudio, con actividades diseñadas para ello en las que el alumnado trabaje y saque sus propias conclusiones. De esta forma se fomenta en el alumno la sensibilidad hacia el hecho artístico que desarrollará a lo largo de su vida, ya siguiendo una formación artística o como espectador activo.

Cuando el alumno trabaja creativamente, desarrolla la capacidad crítica y la aplica a sus propias creaciones, así como a las de sus compañeros y valora el hecho artístico disfrutando de él, sensibilizándose hacia el entorno como referente estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo. Así, se potencia la competencia de conciencia y expresión cultural, a la vez que el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

DIBUJO ARTÍSTICO I		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: El dibujo como herramienta.		
<ul style="list-style-type: none"> Recorrido histórico de la utilización del dibujo. Recorrido histórico de los materiales y procedimientos empleados en el dibujo. Terminología específica. Metodologías de trabajo personal (limpieza, orden, respeto por su propio trabajo y el ajeno y creatividad). 	1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad, con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
		1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándolas producciones propias o ajenas.
	2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.	2.2. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse.
	3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
		3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.
	Bloque 2: Línea y forma.	
<ul style="list-style-type: none"> La línea como elemento expresivo, configurador de la forma. Partes vistas y partes ocultas. Estructura de la forma Proporcionalidad entre elementos Puntos de vista. Relación de los diferentes elementos: visión, objeto y contexto. 	4. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.	4.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
		4.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
	5. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.	5.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.
		5.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones relacionándola con formas geométricas simples.

Bloque 3: La composición y sus fundamentos.		
<ul style="list-style-type: none"> • Composición y encajado • Leyes de percepción visual • Indicadores y términos de profundidad. • Grados de iconicidad en el dibujo. • Composiciones: simétrica/asimétrica, dinámica/estática, equilibrada/desequilibrada. • Recorridos visuales en la imagen. 	6. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.	6.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga, ya sea analítica o subjetiva y su grado de iconicidad.
	7. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos o formas naturales dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.	7.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.
Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.		
<ul style="list-style-type: none"> • La luz, principios físicos. • El claroscuro. • La mancha como configurador de la forma. • Texturas visuales. 	8. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.	8.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.
	9. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.	9.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
	10. Explorar las posibilidades de la textura visual y el claroscuro.	10.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores en obras propias y ajenas.
Bloque 5: El color		
<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del color. Características del color (Matiz, valor y saturación), espacios o dimensiones cromáticas (monocromo, bicromo, tri o cuatricromo) aplicación digital del color. • Relaciones cromáticas. • Uso expresivo del color en las diferentes manifestaciones artísticas. 	11. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.	11.1. Aplica el color siguiendo sus características y dimensiones en la representación gráfica.
		11.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas o gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos
		11.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.
		11.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.

		11.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.
--	--	--

DIBUJO ARTÍSTICO II		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.		
<ul style="list-style-type: none"> • Funciones del dibujo. • Configuración de la forma. 	1. Desarrolla la destreza para dibujar con distintos niveles de iconicidad.	1.1. Interpreta y aplica según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas), formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad con diferentes técnicas gráficas.
	2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.	2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la reflexión verbal o escrita.
Bloque 2: La expresión de la subjetividad.		
<ul style="list-style-type: none"> • Los elementos básicos del lenguaje grafico-plástico (punto, línea, textura color...) como valor de expresión. • Creatividad. • Valoración y análisis de obras expresivas y abstractas. 	3. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.	3.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.
	4. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.	4.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).
		4.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.
		4.3. Aplica estrategias y soluciones creativas en trabajos de expresión individual.

	5. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.	5.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente obras propias o ajenas atendiendo a sus valores subjetivos.
Bloque 3: Dibujo y perspectiva.		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudio y estructura del espacio y del volumen. • Indicadores de profundidad. • Perspectivas: frontal, lateral y aérea. 	6. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad las formas aisladas o en una composición, el entorno inmediato e interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.	6.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.
		6.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.
		6.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.
Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.		
<ul style="list-style-type: none"> • Morfología y anatomía humana. • El rostro humano. • La expresividad humana. • Ergonomía. • Proporciones en el cuerpo humano. 	7. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.	7.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.
		7.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.
	8. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.	8.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.
	9. Experimentar con los recursos gráfico plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.	9.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de forma gráfico plástica aplicando diferentes técnicas.
		9.2. Elabora imágenes utilizando distintos procedimientos gráfico-plásticos y diferentes funciones expresivas con la figura humana como sujeto.
	Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.	

<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades de las herramientas digitales aplicadas al dibujo, su ejecución, tratamiento y exposición. • El análisis y exposición de las producciones artísticas. 	10. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico plástica.	10.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.
	11. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y el conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.	11.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas.
		11.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.
		11.3. Selecciona las herramientas TIC más adecuadas para la publicación en la web de sus propios dibujos.
		11.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.
	12. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	12.1. Valora el trabajo propio y ajeno, y lo presenta utilizando la terminología específica.
		12.2. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.