

DIBUJO ARTÍSTICO

INTRODUCCIÓN

Partiendo de las destrezas y conocimientos previos adquiridos de forma general en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la E.S.O., el alumno cursará Dibujo Artístico de Bachillerato, una asignatura específica, pero fundamental en el Bachillerato Artístico en la modalidad de Arte, profundizando en las destrezas y conceptos del Dibujo como herramienta del pensamiento. Una herramienta gráfica imprescindible en el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para desarrollar otros aspectos fundamentales en la formación permanente del individuo .

Las asignaturas de Dibujo 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 la formación permanente.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I serán base imprescindible para Dibujo Artístico II. Se enseñará y se aplicará el principio de partir de lo más general a lo más particular para que el alumno vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

En la Asignatura de Dibujo Artístico I el alumno trabajará los contenidos de forma más objetiva para en el segundo curso dedicarlo a aspectos más subjetivos, desarrollando su potencial creador orientándolo hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses.

El alumno trabajando creativamente desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones así como de sus compañeros. Valora el Hecho Artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural .Debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho al Dibujo y las Artes Plásticas y el Diseño en general por artistas a través de la Historia y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y su valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo,

comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata.

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

La asignatura 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, grafico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimediaetc.

El dibujo Artístico amplía sus horizontes con las TIC 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 poder manejarlos para observar sus múltiples vertientes.

El dibujo del natural con modelos del propio entorno o diseñados expresamente, será imprescindible para aprender de la experiencia, adquiriendo destrezas y conceptos. Observando ponemos en marcha los mecanismos de la percepción, activándose procesos de memorización que darán lugar a la retención, recuerdos e interpretación de datos gráficos.

Fomentar la creatividad y conocer métodos creativos, hará que le alumno sea consciente de su propio potencial creador y será positivo para su autoestima y expresión personal. Se debe fomentar el trabajo en equipo y la crítica constructiva, de su trabajo y de sus compañeros desarrollando las competencias sociales y cívicas.

Es necesaria la relación con otras disciplinas, trabajando el Dibujo Artístico como parte de un Proyecto o haciendo uso de sus contenidos. Se fomentará la interdisciplinaridad, imprescindible será la conexión con Historia del Arte, Dibujo Técnico, Técnicas de Expresión Grafico Plásticas, Fundamentos del Arte, Cultura Visual y Audiovisual, Volumen y Diseño, así como otras no del ámbito artístico, Lengua y Literatura, Historia, Filosofía..., aportando un valor global al conjunto de enseñanzas que recibe el alumno y construyendo aprendizajes significativos y un pensamiento divergente.

Por otra parte, la enseñanza del Dibujo debe realizarse teniendo en cuenta el desarrollo y adquisición de los objetivos y competencias básicas abordando los contenidos conceptuales mediante la praxis .

Los contenidos se articularán 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, desarrollando las competencias básicas y adquirir los contenidos de la asignatura.

Los contenidos se expondrán en la clase apoyándose 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 dialogo y la comunicación entre el grupo con puestas en común de los ejercicios .

Entre las actividades diseñadas habrá Proyectos con vinculación con otras áreas del nivel, fomentando la interdisciplinaridad y el aprendizaje significativo.

Fundamental es el conocimiento y valoración del Patrimonio Artístico con visitas a museos, galerías, talleres de artistas, estas visitas tendrán que ser motivo de estudio, con actividades diseñadas para ello, en la cuales los alumno trabajen y saquen 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.

Se valorará el esfuerzo personal y el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la buena conservación del material y de las producciones artísticas.

Se fomentará la participación activa en el ámbito artístico, ya sea individual o colectiva en certámenes, concursos u otras actividades.

Se utilizarán las TIC ya sea para la fase de exposición, documentación como en la producción artística. Ideal sería contar en el aula con puestos informáticos o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta asignatura.

DIBUJO ARTÍSTICO I – 1º DE BACHILLERATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>BLOQUE 1: EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA</p> <p>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.</p> <p>2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.</p> <p>3. Respetar el trabajo propio y ajeno así como el espacio de trabajo.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos.</p> <p>3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>BLOQUE 2: LINEA Y FORMA</p> <p>1. Comprender y describir gráficamente objetos naturales o artificiales, así como su estructura interna.</p> <p>2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.</p>	<p>1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.</p> <p>1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.</p> <p>2.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.</p> <p>2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones relacionándola con formas geométricas simples.</p>

<p>BLOQUE 3: LA COMPOSICIÓN Y SUS FUNDAMENTOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad. 2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visuales. 3. Representar, distintos volúmenes geométricos o naturales dentro de un espacio compositivo relacionando entre sí, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Selecciona lo esencial para la representación gráfica según la función que tenga, ya sea analítica o subjetiva y su grado de iconicidad. 2.1. 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.
<p>BLOQUE 4: LA LUZ .EL CLAROSCURO Y LA TEXTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales. 2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo, expresando el volumen mediante la técnica del claroscuro. 3. Experimentar y utilizar la textura visual y el claroscuro. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Representa aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos el volumen, el espacio y la textura. 1.2. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas. 2.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico plásticos, con fines expresivos y configuradores en obras propias y ajenas.
<p>BLOQUE 5: EL COLOR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y aplicar las teorías de la percepción del color y sus relaciones cromáticas. 2. Realizar composiciones cromáticas atendiendo a valores subjetivos y expresivos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. 1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos. 1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal. 1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones

DIBUJO ARTÍSTICO II – 2º DE BACHILLERATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>BLOQUE 1: LA FORMA. ESTUDIO Y TRANSFORMACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad. 2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Interpreta y aplica según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas), formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,...) con diferentes técnicas gráficas.. 2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.
<p>BLOQUE 2: LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. 2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. 3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico plástica 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales. 2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas). 2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición. 3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente obras propias o ajenas atendiendo a sus valores subjetivos.

<p>BLOQUE 3: DIBUJO Y PERSPECTIVA</p> <p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad , las formas , aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales , de proporcionalidad ,valores lumínicos y cromáticos</p>	<p>1.1. Comprende y representa las formas en distintos puntos de vista.</p> <p>1.2. Observa y aplica el entorno como un elemento de estudio gráfico elaborando composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.</p> <p>1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.</p>
<p>BLOQUE 4: EL CUERPO HUMANO COMO MODELO</p> <p>1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.</p> <p>2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.</p> <p>3. Experimentar con los recursos gráfico plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.</p>	<p>1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.</p> <p>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.</p> <p>3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de forma gráfico plástica aplicando diferentes técnicas.</p> <p>3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos grafico plásticos con distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto</p>
<p>BLOQUE 5: EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO</p> <p>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico plástica.</p> <p>2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y el conocimiento de su terminología,</p>	<p>1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p> <p>2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o</p>

<p>materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las <u>TIC</u>.</p> <p>3. Respetar el trabajo propio y ajeno así como el espacio de trabajo.</p>	<p>externos.</p> <p>2.2 Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.</p> <p>2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos .</p> <p>2.4. 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.</p> <p>2.5. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos.</p> <p>3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--