

## **DIBUJO ARTÍSTICO**

Dibujar implica convertir la mirada en observadora precisa y contempladora de la realidad; para representarla después, abstrayéndola o sintetizándola, a través de la expresión gráfica. El dibujo se convierte así en un proceso interactivo donde es fundamental la observación, la reflexión y la representación.

Para desarrollar todas las posibilidades del dibujo como lenguaje, es necesario comprender su sintaxis y la interrelación de sus partes: la luz y el color, las formas, las proporciones, la perspectiva y las estructuras compositivas. Es necesario también entender el trabajo de los artistas, quienes han ido encontrando a lo largo del tiempo múltiples soluciones a los retos de la representación gráfica de la realidad y de los sentimientos; conocer y analizar con respeto y mirada curiosa sus obras, para identificar e incorporar sus logros a la práctica creativa. A través de dicha práctica, se aprenden múltiples técnicas, recursos y procedimientos de expresión gráfica, para finalmente transformar la mirada y encontrar una forma propia de expresión personal del mundo interior y exterior desde una posición crítica, tolerante y abierta al mundo y a sus necesidades.

### **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

La materia Dibujo Artístico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

La contribución de la materia Dibujo Artístico al desarrollo de los objetivos de etapa del bachillerato es significativa puesto que posee un marcado carácter creativo, abierto e interdisciplinar; conectado con todos los ámbitos artísticos ya que el primer enlace entre la idea y su representación gráfica se realiza a través de él. Como lenguaje complejo y adaptable a todas las diferentes disciplinas creativas, el Dibujo Artístico adquiere múltiples formas y tipos, convirtiéndose en imprescindible para el desarrollo de todas ellas. Así, aporta al alumnado una importante parte intelectual, desarrollando su visión analítica y crítica de la realidad a través de la observación; y también un profundo conocimiento y aplicación de técnicas, procedimientos, materiales, herramientas y recursos formales, incluidos los digitales, en su búsqueda de diversas formas de expresión y representación.

El Dibujo Artístico ha estado presente, como lenguaje, en todas las culturas y momentos históricos desde el comienzo de la humanidad. Su análisis contribuye a que el alumnado respete y disfrute el patrimonio cultural y adquiera una visión global, respetuosa y tolerante del mundo y de la evolución de sus formas de expresión creativa; con una visión amplia y contemporánea, que asuma con normalidad y sin rastro de discriminación toda imagen representada en la que se aborde el origen étnico, el sexo y la orientación sexual, las creencias, o cualquier otra circunstancia personal o social.

El Dibujo Artístico fomenta en el alumnado la práctica analítica e investigativa, las capacidades creativas y el desarrollo de su personalidad fomentando su expresión artística personal. También le enseña a trabajar en equipo, en diferentes proyectos, adaptándose a las distintas situaciones y dificultades del proceso de creación, afianzando su espíritu emprendedor, su iniciativa y su confianza en sus capacidades y las de los demás, a la vez que estimula su creatividad desde una visión ecosostenible del mundo y de sus recursos.

### **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

La materia Dibujo Artístico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

***Competencia en comunicación lingüística***

Aparece en esta materia con su terminología específica cuando el alumno comparte sus opiniones con los demás al analizar documentación o producciones artísticas en cualquier técnica o soporte, o cuando se comunica con los demás trabajando en grupo o exponiendo sus proyectos, haciendo un uso adecuado del lenguaje.

***Competencia plurilingüe***

Se potencia con el estudio integrador de la materia desde las diferentes dimensiones históricas e interculturales que presentan la diversidad lingüística y cultural de la sociedad.

***Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería***

Se desarrolla en la aplicación del Dibujo Artístico al mundo científico y a proyectos relacionados con las diferentes ramas del diseño y la imagen secuenciada.

***Competencia digital***

Se trabaja con el alumnado usando diferentes herramientas informáticas para la creación y tratamiento de imágenes; o en búsquedas de información, respetando y protegiendo la creación digital y los derechos de autor.

***Competencia personal, social y aprender a aprender***

Se trabaja en proyectos individuales o grupales asociados a diferentes ámbitos de representación gráfica, experimentando todo tipo de procedimientos y técnicas. Esta competencia es fundamental en esta materia; enseñando al alumnado a trabajar de forma creativa, autónoma y/o colaborativa asumiendo sus decisiones en la búsqueda de soluciones.

***Competencia ciudadana***

El alumno la desarrolla a través del análisis crítico de los mensajes que transmiten las creaciones artísticas, posicionándose sobre temas como la riqueza cultural, la igualdad de género o los retos de nuestra sociedad actual.

***Competencia emprendedora***

Aparece en el dibujo artístico en la elección de las estrategias de trabajo y en los procesos de autoevaluación, desarrollando en el alumno la ética artística, o la reflexión sobre los procesos de creación sostenibles.

***Competencia en conciencia y expresión culturales***

Se trabaja tanto en la parte teórica, valorando el patrimonio artístico y cultural en su contexto; como en la parte práctica, a través de los trabajos encomendados, donde el alumno aprende las destrezas necesarias para llegar a expresarse gráficamente de forma personal y en grupo utilizando códigos, técnicas y herramientas diversas de representación gráfica.

**Competencias específicas de la materia**

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de la materia Dibujo Artístico dichas competencias se organizan en nueve ejes interrelacionados entre sí y son desarrolladas a través de diferentes situaciones de aprendizaje.

Varias de estas competencias hacen que el alumno analice y aprecie el dibujo como herramienta de conocimiento y expresión del ser humano a lo largo de la historia y conozca la pluralidad de sus recursos aplicables a las diferentes disciplinas artísticas, del diseño y la imagen digital.

Las restantes, aportan la parte investigadora, experimentadora y práctica al alumnado; de forma que también él pueda utilizar el dibujo como un lenguaje con el que representar la realidad que le rodea, o su necesidad interior de comunicación, reinventando ambas según su propia visión personal enriquecida con una sensibilidad estética abierta hacia las obras propias o las de los demás, dotándolo de las destrezas y técnicas necesarias para desarrollar con solvencia proyectos individuales o colectivos en diferentes ámbitos creativos.

### **Criterios de evaluación**

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Dibujo Artístico se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

### **Contenidos**

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Así, los contenidos de Dibujo Artístico han quedado estructurados en bloques. Los bloques A, B, D y F mantienen el mismo nombre y enfoque en el primer y segundo curso de Dibujo Artístico, siendo estas sus denominaciones:

- A. Concepto e historia del dibujo.
- B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.
- D. La luz, el claroscuro y el color.
- F. Proyectos gráficos colaborativos

El bloque C varía ligeramente su denominación en los dos diferentes cursos. En Dibujo Artístico I, se enuncia de la siguiente manera: C. Percepción y ordenación del espacio. Y en Dibujo Artístico II, en cambio, su denominación es: C. Dibujo y espacio.

Finalmente, el bloque E se denomina y enfoca de forma diferente en primero y segundo de Dibujo Artístico. En Dibujo Artístico I, se denomina de la siguiente manera: E. Tecnologías y herramientas digitales y en D. Artístico II: E. La figura humana.

### **Orientaciones metodológicas**

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Artístico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología didáctica aplicable al Dibujo Artístico debe ser orientada al aprendizaje competencial. En este sentido, el docente promoverá en el alumnado en todo momento un aprendizaje integrador a través de la experiencia, donde se desarrolle el análisis crítico sin prejuicios discriminatorios de ningún tipo y la actitud experimentadora y autónoma. Impulsará al alumno al trabajo en proyectos cooperativos, interactuando desde el respeto en las relaciones, aplicando métodos de investigación apropiados y valorando las posibilidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos compartidos. Asimismo, se habilitarán tiempos y espacios para que el alumnado exponga sus procesos creativos desarrollando la capacidad de expresarse correctamente en público.

Esta metodología debe ser a su vez flexible, adaptable a las necesidades y los ritmos de aprendizaje individuales; y debe hacer entender al alumno la importancia de asumir un papel activo en la organización, desarrollo y autoevaluación de las actividades llevadas a cabo. La especificidad de esta materia, con sus múltiples conexiones con las diferentes disciplinas del arte y el diseño, ofrece un campo idóneo de experimentación para que el alumno aprenda e incorpore cada una de las competencias al tiempo que desarrolla su personal forma de expresión artística y su personalidad gana en profundidad y madurez.

Por otro lado, la materia Dibujo Artístico abarca un amplio abanico de técnicas, procedimientos y materiales, tanto tradicionales como alternativos o digitales, así como una enorme diversidad de soluciones gráficas. Y es habitual que los espacios físicos en los que se imparte sean adaptables a diferentes posibilidades metodológicas. Todo esto debe favorecer la utilización de múltiples recursos didácticos, de posibilidades de agrupamientos acordes a las necesidades del aprendizaje, o la creación de variados ambientes de trabajo que permitan al alumnado explorar una amplia gama de posibles soluciones a sus necesidades.

Finalmente, se deben fomentar de manera transversal en las actividades del aula, la sostenibilidad de los proyectos, la gestión responsable de los procesos y residuos de trabajo y la consideración del impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

### **Orientaciones para la evaluación**

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Dibujo Artístico.

El dibujo posee una primera parte de actividad intelectual de análisis y conocimiento. Y una segunda práctica, donde la idea toma forma a través de su representación gráfica. Ambas partes son imprescindibles: el resultado final no se entiende sin la consideración de los pasos previos. Así, todo nuevo proyecto o tarea en Dibujo Artístico debe partir de una evaluación inicial, diagnóstica, para conocer el punto de partida del alumnado ante ella. Debe ser continua y formativa, siendo capaz, en todo

momento de aportar al alumno un diagnóstico claro de sus carencias y logros, además de propuestas de mejora. Y será sumativa, evaluando los resultados finales, permitiendo determinar el grado de obtención de los objetivos de aprendizaje al final del proceso creativo, enseñando al alumno a tener una actitud honesta, constructiva y permanentemente autoevaluada de su propio trabajo. Finalmente, todo este proceso evaluador deberá tener en cuenta el principio de atención a la diversidad.

### **Situaciones de aprendizaje**

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Desde la materia Dibujo Artístico, en lo que concierne al ámbito personal, en el contexto de la experimentación e investigación, cabría diseñar una situación de aprendizaje que potenciara la toma de decisiones y la expresión individual.

En el ámbito social, abordando el contexto de manifestaciones culturales actuales, la situación de aprendizaje planteada para la materia Dibujo Artístico, podría ser un proyecto de temática relacionada con las desigualdades económicas, culturales y sociales de nuestro mundo actual.

En el ámbito educativo, dentro del contexto de la convivencia, se podría plantear como situación de aprendizaje la elaboración de un proyecto que sirva para concienciar a los compañeros de su mismo centro educativo sobre la necesidad de entender el concepto de tolerancia y de hacerlo realidad en el día a día.

Por fin, desde el ámbito profesional, en el contexto de iniciación laboral, en Dibujo Artístico se pueden plantear variadas situaciones de aprendizaje que pongan en valor la conexión de dicha materia con el mundo del diseño y/o la ciencia desarrollando proyectos adaptados a diferentes tipos de necesidades y públicos.

### **Aprendizaje interdisciplinar desde la materia**

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

La conexión que el Dibujo Artístico posee con múltiples disciplinas del arte, el diseño y la imagen secuenciada, permite su aprendizaje interdisciplinar con casi todas las materias. Mencionamos algunas de ellas con las que parece mantener conexión en mayor o menor medida, en primer y segundo curso:

Primer curso. Fundamentos del Arte, Cultura Audiovisual, Dibujo Técnico I y Volumen.

Segundo curso. Técnicas de Expresión Gráfica – Plásticas, Diseño, Fundamentos del Arte II, Cultura Audiovisual II, Dibujo Técnico II o Imagen y Sonido.

**Currículo de la materia****Competencias Específicas**

*1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.*

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio. El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, CPSAA3.1, 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 de disfrute del arte.*

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, 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.*

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2.

*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.*

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

*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 a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.*

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre

distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

*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.*

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

*7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.*

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color.



Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC3.1, 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.*

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, 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.*

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el

alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

**Dibujo Artístico I****Criterios de evaluación***Competencia específica 1*

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. (CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (CC1, CCEC2)

1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. (CCL1, CCL2, CP3, CCEC1)

*Competencia específica 2*

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (CCL1, CCL2, CD1, CCEC2)

2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (CD1, CC1, CC3, CCEC1)

2.3 Mostrar una actitud abierta, tolerante y respetuosa en el análisis de las producciones artísticas de ambos géneros, respetando todo tipo de creaciones propias y ajenas. (CC3, CCEC2)

*Competencia específica 3*

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (CPSA1.1, CCEC4.2)

3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2)

*Competencia específica 4*

4.1 Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (CC1, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5, CC3, CCEC2, CCEC3.2, CCEC4.2)

*Competencia específica 5*

5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (CCL1, CPSAA3.1, CC3, CCEC2)

5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

5.3 Apreciar las diferentes manifestaciones culturales y sensibilidades artísticas para enriquecer la propia cultura personal, con una mirada abierta y respetuosa hacia las preferencias de los demás. (CCL2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1)

#### *Competencia específica 6*

6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio en dibujos de todo tipo, mostrando interés en sus aplicaciones. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2)

6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (CPSAA 1.2, CCEC3.2, CCEC4.2.)

6.3 Representar gráficamente las formas y su estructura interna, a partir de la observación y análisis de sus elementos integrantes. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.2.)

#### *Competencia específica 7*

7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, considerando el impacto ambiental de los mismos y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (CD2, CD3, CE1, CPSAA1.1, CC1, CC4, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (CCEC4.1, CCEC4.2.)

7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2.)

#### *Competencia específica 8*

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)

8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.1, CCEC4.2.)

8.3 Representar gráficamente y de forma proporcionada modelos ausentes, previamente visualizados, para adquirir y ejercitar la memoria visual y la retentiva. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.2)

#### *Competencia específica 9*

9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, conociendo las fases del desarrollo de proyectos, organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (STEM2, STEM3, CPSAA3.2, CE1, CE3, CCEC4.1)

9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, seleccionando y aplicando las herramientas, técnicas, medios y soportes gráficos más adecuados a cada proyecto planteado, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. (CD2, CD3, CPSAA4, CCEC4.2)

9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. (STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE1, CE3, CCEC4.2)

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)

### **Contenidos**

#### **A. Concepto e historia del dibujo.**

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. El dibujo en el patrimonio artístico de Castilla-León.
- Aspectos relevantes en la comprensión de las producciones artísticas: códigos del dibujo, expresividad gráfica y función significativa del mismo a lo largo de la historia.
- Evolución del dibujo en base a referentes históricos previos.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

#### **B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.**

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas. La línea como configuradora de formas planas y volumétricas.
- Línea descriptiva y línea expresiva.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. Geometría, proporción, dimensión, escala, simetría, repetición y ritmo.
- Niveles de iconicidad de la imagen. Imágenes realistas, figurativas o abstractas.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Herramientas, técnicas, soportes y procedimientos. Criterios de selección de los mismos en función de la imagen a realizar. Soportes en dos y tres dimensiones.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. Características y aplicaciones a los dibujos.

#### **C. Percepción y ordenación del espacio.**

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt. Psicología de la forma. Leyes visuales asociativas.
- Ilusiones ópticas. Tipos y aplicaciones al lenguaje del dibujo.
- La composición como método de organización del espacio y sus elementos. El equilibrio compositivo y el peso visual. Direcciones visuales y aplicaciones a los dibujos.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. Esquemas compositivos aplicables a la realización de dibujos.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.
- Encuadre y encajado compositivo.

**D. La luz, el claroscuro y el color.**

- La luz y el volumen. La luz y las sombras como definidoras de las formas.
- Valoración tonal y claroscuro. Sombras propias y proyectadas.
- Tipos de luz y de iluminación. Luces suaves o duras; directas o rebotadas; frontales, laterales y contraluces.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. Nociones fundamentales.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

**E. Tecnologías y herramientas digitales.**

- Soportes virtuales y herramientas digitales. Relación con diferentes áreas del diseño, arquitectura, fotografía, animación, cine o arte contemporáneo.
- Programas para la creación de imágenes. Dibujo vectorial y programas de pintura y dibujo digital. Definición, ventajas gráficas de cada uno y nociones de uso.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. Imagen rasterizada o de mapa de bits. Definición y nociones de uso para la modificación estructural y estética de las imágenes.

**F. Proyectos gráficos colaborativos**

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Nociones básicas.
- El dibujo y los proyectos gráficos. Posibilidades de desarrollo académico y profesional.
- Fases de los proyectos gráficos. Análisis, abocetado, desarrollo, presentación y evaluación.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. Definición del problema o necesidad a resolver, público potencial del proyecto, medios disponibles, y destrezas adquiridas y condicionantes temporales.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Simplicidad e impacto visual, jerarquía y punto focal, contraste, color y tipografía y estructura compositiva.
- Presentación de proyectos. Primeras nociones de estrategias y formatos.



## **Dibujo Artístico II**

### **Criterios de evaluación**

#### *Competencia específica 1*

1.1 Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión. (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (CCL1, CC3, CCEC2)

1.3 Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. (CCL1, CP3, CPSAA3.1, CC1, CC3)

#### *Competencia específica 2*

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. (CCL1, CCL2, CD1, CC3, CCEC2)

2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. (CCL1, CC3, CCEC1)

2.3 Analizar producciones artísticas de forma crítica y personal, incorporando la perspectiva de género y valorando los beneficios de la interculturalidad, mostrando una actitud abierta, tolerante y respetuosa. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

#### *Competencia específica 3*

3.1 Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. (CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC3.1, CCEC4.2)

3.2 Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. (CPSA1.1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2)

#### *Competencia específica 4*

4.1 Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. (CPSAA1.1, CPSAA5, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

4.2 Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2)

4.3 Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

#### *Competencia específica 5*

5.1 Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la

importancia de la herencia cultural. (CCL1, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)

5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)

5.3 Valorar la presencia del dibujo en diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, su influencia como referente en creaciones artísticas actuales y como factor de enriquecimiento de la propia expresión personal. (CC1, CC3, CCEC1)

#### *Competencia específica 6*

6.1 Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5)

6.2 Expresar a través del trazo, el gesto del dibujo y la composición una visión propia de la realidad o del mundo interior, organizando los elementos que la integran, con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.2)

#### *Competencia específica 7*

7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. (CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CCEC4.2)

7.2 Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CCEC4.2)

#### *Competencia específica 8*

8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.2)

8.2 Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

#### *Competencia específica 9*

9.1 Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)

9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la

planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)

9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA3.1, CE1, CE3, CCEC4.2)

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (CPSAA4, CE3, CCEC4.1)

### **Contenidos**

#### **A. Concepto e historia del dibujo.**

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas vistos desde la perspectiva de género. El dibujo de creadores/as contemporáneos de Castilla-León.
- El dibujo como expresión personal. Interiorización, comunicación y fuentes de inspiración en el artista como motores de creación.
- Estudio de dibujantes contemporáneos destacados con atención a la influencia de otros artistas y estilos anteriores en su proceso creativo.
- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.
- La Bauhaus y el diseño.

#### **B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.**

- La observación, la retentiva y la memoria visual. Dibujo del natural. Series de bocetos o apuntes.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Posibilidades expresivas de la forma en función del punto de vista perceptivo, de la luz y el color.
- Textura visual y táctil. Aplicaciones de las texturas a los dibujos.
- Representación objetiva de la imagen: la observación, el análisis de la realidad y la comprensión de la estructura interna de las formas.
- Representación subjetiva de la imagen: el trazo y el grafismo personal en relación con la apariencia estética de la imagen creada y con el sentimiento e intención del creador.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.
- Aplicaciones de las herramientas digitales de dibujo a la creación y tratamiento de imágenes.

#### **C. Dibujo y espacio**

- El punto, la línea, el dibujo y la tridimensionalidad. Posibilidades descriptivas y expresivas aplicadas a dibujos con diferentes funciones.

- La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico. La elección del punto de vista.
- La profundidad y el espacio. Indicadores de profundidad espacial.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
- Encajado estructural de las formas: medida y proporción.
- Geometría y naturaleza.

**D. La luz, el claroscuro y el color.**

- Incidencia de la luz en los objetos y espacios y su representación. El sombreado y la mancha. Valoración tonal: escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental.
- Usos del color en el dibujo. Simbología y psicología del color aplicada a diferentes fines creativos. El color en las diferentes culturas y estilos artísticos.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
- Perspectiva atmosférica.

**E. La figura humana.**

- Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística. Estructura interna del cuerpo humano: esqueleto y músculos. Mecánica muscular. Partes del cuerpo y su representación.
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Figura humana estática y en movimiento.
- El retrato. Facciones y expresiones. Retrato femenino y masculino de diferentes edades. Rasgos básicos característicos de cada uno de ellos.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística a lo largo de la historia y en las tendencias artísticas actuales.

**F. Proyectos gráficos colaborativos.**

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. La interacción y la negociación en el reparto de roles y tareas. Estrategias.
- Fases de los proyectos gráficos y aplicación de las mismas al desarrollo de proyectos con diferentes fines.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a proyectos complejos desarrollados para distintas disciplinas creativas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Importancia de la evaluación externa o interactiva del proyecto realizado.