



## Dibuix Artístic

En dibuixar, la mirada es converteix en observació precisa i contemplació que abstreu i sintetitza la realitat a través de l'expressió gràfica. El dibuix és, per tant, un procés interactiu d'observació, reflexió i representació. Un procés que requereix una tècnica inicial, conèixer els seus recursos i elements fonamentals, un exercici continu d'entrenament i pràctica.. El seu compliment implica comprendre el seu llenguatge i com hi intervenen les formes i les seves relacions, les estructures, els volums, la perspectiva, les proporcions, el comportament de la llum i el color. Partint de la consideració del dibuix com un mètode de treball gairebé científic d'exploració i indagació, no convé oblidar els avanços que s'han aconseguit al llarg de la història ni les solucions que s'han aportat als problemes de formulació gràfica d'un entorn tridimensional. L'anàlisi de diferents obres ajuda a identificar els camins que ja s'han recorregut, de manera que els alumnes poden servir-se d'ells en la seva pròpia incursió en el dibuix. El dibuix és un llenguatge universal que suposa una activitat intel·lectual com a mitjà d'anàlisi i coneixement. És el primer enllaç d'unió entre la idea i la seva representació gràfica, la qual cosa propicia que sigui l'origen de múltiples activitats creadores i resulti imprescindible en el desenvolupament de totes les altres arts, ja que és un pas previ en la resolució de projectes i propostes artístiques. Això fa que els tipus de dibuix i els seus àmbits d'aplicació siguin extensos i variats, amb àrees de coneixement molt diferents i amb necessitats formals i tècniques igualment diverses. Es constitueix com un llenguatge específic i complex que presenta múltiples possibilitats pràctiques, organitzatives i expressives.

No obstant això, el dibuix no sols és l'origen de múltiples activitats artístiques o una eina de coneixement, també és un instrument d'expressió i comunicació: en utilitzar-ho, es projecta una visió del món en la qual es combinen l'estudi atent i analític de la realitat i la reinvenció que en fa la imaginació. El dibuix, a més de servir per a realitzar les primeres exterioritzacions de pensaments i emocions, és íntim i directe, alliberador en la seva immediatesa; en definitiva, suposa un primer intent d'apropiació de l'espai. El traç i el gest revelen sens dubte una necessitat creativa. Aquesta necessitat i l'assimilació de la ubicació espacial han anat evolucionant al llarg de la història de la humanitat. El dibuix conté l'essència de l'ésser humà, és representatiu de la seva autora o autor i, en conseqüència, té un valor autònom com a obra d'art.

Tenint en compte tots aquests aspectes, la matèria de dibuix artístic presenta una sèrie de competències específiques que busquen assegurar l'adquisició dels coneixements, les destreses i les actituds necessàries per a la seva aplicació en diferents projectes i àmbits, descobrint el dibuix com a llenguatge gràfic i desenvolupant en l'alumnat la facultat de l'observació activa . Així mateix cerca promoure una sensibilitat estètica cap a les obres pròpies i les dels altres, tot descobrint el dibuix com a mitjà independent de l'expressió personal. Aquestes competències específiques emanen de les competències clau i els objectius establerts per a la etapa de batxillerat, especialment, dels descriptors de la





competència en consciència i expressió culturals, als quals s'afegeixen, entre altres, aspectes relacionats amb la comunicació verbal, la digitalització, la convivència democràtica, la interculturalitat o la creativitat. Aquestes competències estan dissenyades perquè diverses d'elles puguin treballar-se simultàniament, mitjançant un desenvolupament entrellaçat de la matèria, per la qual cosa l'ordre en el qual estan presentades no és vinculant. Els criteris d'avaluació, que es desprenden directament d'aquestes competències específiques, estan dissenyats per a comprovar el seu grau de consecució. per part de l'alumnat.

Quatre d'aquests es troben en els dos cursos: «Concepte i història del dibuix», que recull els sabers relacionats amb la concepció del dibuix i la seva evolució al llarg de la història, la seva presència en diferents obres artístiques i la seva importància i funcionalitat en molt diversos àmbits disciplinàries; «L'expressió gràfica i els seus recursos elementals», que conté el sabers relacionats amb la terminologia específica de la matèria, així com amb les tècniques i elements propis de la expressió gràfica i el seu llenguatge; «La llum, el clarobscur i el color», que inclou els sabers relacionats amb el tractament de la llum i les dimensions i usos del clarobscur i el color; i «Projectes gràfics col·laboratius», que engloba aquells coneixements, destreses i actituds que és necessari posar en pràctica per a dur a terme projectes gràfics col·laboratius. Per part seva, els aspectes relacionats amb la percepció visual i els sistemes d'ordenació de l'espai, s'engloben, en Dibuix Artístic I, dins del bloc denominat «Percepció i ordenació de l'espai»; i, en Dibuix Artístic II, dins del bloc «Dibuix i espai», en el qual es recullen sabers relatius a la perspectiva, l'enquadrament o la relació de la naturalesa amb la geometria. Completen els blocs anteriors, «Tecnologies i eines digitals», del primer curs, que recull les eines digitals aplicades al dibuix, tant en el traçat com en l'edició, i «La figura humana», del segon curs, que conté els sabers relacionats amb la representació i la utilitat de la figura humana en el dibuix.

L'adquisició de les competències específiques de la matèria requereix unes situacions d'aprenentatge que permetin a l'alumnat explorar una àmplia gamma d'experiències d'expressió gràfica, utilitzant tant materials tradicionals i alternatius com eines i mitjans tecnològics. En el desenvolupament d'aquestes situacions, les competències específiques no han d'entendre's com a independents, sinó que han de treballar-se en el seu conjunt, la qual cosa requerirà l'activació, interrelacionada i progressivament complexa, dels coneixements, destreses i actituds propis de la matèria. Aquestes situacions han de proporcionar a l'alumnat un panorama ampli d'aplicacions formatives i professionals en les seves múltiples possibilitats. A més, per contribuir a una formació global, han d'incloure, de manera transversal, qüestions relacionades amb la sostenibilitat, la seguretat dels projectes, així com la prevenció i la gestió responsable dels residus, l'estudi de la toxicitat i l'impacte ambiental dels diferents materials artístics.



Finalment, cal afegir que l'ensenyament del dibuix artístic contribueix a la formació de l'alumnat en el desenvolupament de la sensibilitat artística i el gaudi estètic, la creativitat i l'expressivitat, sense oblidar el progrés en la capacitat d'observació, l'anàlisi i la reflexió sobre la realitat. Dibuixar conjuga tant la intuïció com la idea i el coneixement previs, fomentant una dinàmica creativa de retroalimentació que estimula el pensament divergent i facilita la connexió de la imaginació amb la realitat.

### Competències específiques

**1. Comprendre el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, comparant l'ús que se'n fa en manifestacions culturals i artístiques de diferents èpoques, llocs i àmbits disciplinarios, i valorant la diversitat de significats que origina, per a apreciar la importància de la diversitat cultural i la rellevància de la conservació i la promoció del patrimoni.**

Les societats realitzen representacions del món per diversos mitjans expressius, generant tant una identitat i un procés reflexiu propis com una pluralitat cultural i artística. En aquest sentit, el dibuix és una de les formes de pensament de tota societat, i per això, identificar la seva presència en les manifestacions culturals i artístiques de qualsevol lloc i època, així com en diferents àmbits disciplinarios, ajuda a l'alumnat a comprendre-ho com una eina universal de coneixement, comunicació i expressió. Al mateix temps, pot entendre la importància de la diversitat cultural com una font de riquesa, considerant la rellevància de la promoció i conservació del patrimoni. El fet de comparar i apreciar la pluralitat d'usos del dibuix en diferents àmbits, de forma raonada i compartida i mitjançant produccions orals, escrites o multimodals ha de promoure en els alumnes i alumnes la curiositat per conèixer i explorar els seus diferents llenguatges i tècniques, afavorint una anàlisi crítica i un judici propi sobre les seves funcions i intencionalitats que els permeten valorar la diversitat de significats als quals dóna lloc, introduint el concepte de llibertat d'expressió.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

**2. Analitzar amb actitud crítica i reflexiva produccions plàstiques de diferents èpoques i estils, reconeixent el llenguatge, les tècniques i procediments, la funció significativa i l'expressivitat del dibuix que hi són presents per desenvolupar la consciència visual i el criteri estètic i ampliar les possibilitats de gaudi de l'art.**

Una recepció artística completa requereix posicionar-se davant qualsevol proposta cultural, incloses les contemporànies, amb actitud oberta i amb el major coneixement possible del llenguatge, les tècniques i els recursos que són necessaris en tot procés creatiu. Reconèixer les dificultats que es plantegen al





llarg d'aquest procés ajuda a valorar-lo. A més, l'anàlisi crítica i reflexiva de l'expressivitat gràfica i la funció significativa presents en tota producció plàstica ajuda a l'alumnat a utilitzar correctament la terminologia específica. Entre els exemples considerats s'ha d'incorporar la perspectiva de gènere i la perspectiva intercultural, amb èmfasi en l'estudi de produccions realitzades per dones i per persones de grups socials i poblacionals que sofreixen la discriminació racial, així com de la seva representació en l'art.

És un objectiu ineludible d'aquesta matèria conjugar l'anàlisi amb el coneixement, mantenint una postura oberta i respectuosa davant les dificultats oposades, afavorint d'aquesta manera l'adquisició d'una consciència visual i, en paral·lel, el desenvolupament d'un criteri estètic informat davant qualsevol manifestació cultural o artística, augmentant així les possibilitats de gaudi en la recepció artística.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

**3. Analitzar, interpretar i representar la realitat, utilitzant els recursos elementals i la sintaxi del dibuix, per oferir una visió pròpia d'aquesta realitat, potenciar la sensibilitat i afavorir el desenvolupament personal i artístic.**

L'acció de dibuixar suposa una actitud d'obertura, una indagació sobre el món, al mateix temps que una reflexió sobre la pròpia interpretació que en fem. El dibuix és, doncs, un dels mitjans artístics més complets per comprendre, analitzar i interpretar la realitat, perquè, d'una banda, ens ofereix una visió objectiva de la mateixa i, per una altra, propicia l'expressió immediata i directa d'una visió subjectiva. Conèixer aquestes qualitats fa que l'alumnat el pugui utilitzar en l'exteriorització del seu pensament, afavorint així el seu desenvolupament personal i artístic.

Per tal de donar suport a aquest procés creatiu s'han de conèixer i explorar les possibilitats expressives dels recursos elementals propis del dibuix: punt, línia, forma i textura, així com la seva sintaxi. És molt important, igualment, la realització d'esbossos a partir de l'observació detallada de la realitat, per anar avançant cap a una expressió gràfica personal que pugui incloure les representacions de la imaginació.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

**4. Experimentar amb diferents materials, tècniques i suports, incloent el propi cos, analitzant la seva importància en les propostes artístiques contemporànies, per descobrir el gest del dibuix i l'apropiació de l'espai com a mitjans d'autoexpressió i acceptació personal.**





Al llarg de la història de l'art, els grans avanços i transformacions s'han produït per la incessant experimentació que els artistes han introduït en les seves obres, ja sigui quant als materials, tècniques i suports disponibles a cada moment, ja sigui quant a la representació de la tridimensionalitat o l'apropiació i ubicació en l'espai de la figura humana. Malgrat les grans diferències que poden trobar-se en les diferents èpoques i tendències artístiques, es repeteix el fet que la percepció i la representació de l'espai s'ha realitzat prenent la mesura de la figura humana com a referència d'escala i proporció. En algunes propostes artístiques contemporànies, el cos humà ha traspassat aquest límit de referència per convertir-se en el protagonista de la creació, com a suport i com a eina, portant l'expressivitat del gest i de la petjada artística al centre mateix de l'obra. Igualment, s'ha traspassat també el límit de la representació bidimensional de la tridimensionalitat per arribar a l'apropiació mateixa de l'espai, convertint-lo en el suport de la pròpia intervenció artística. Descobrir i explorar diferents formes d'expressió gràfica, incloses les que situen el cos humà en el seu centre, afavoreix l'autoexpressió i desenvolupa l'autoconfiança i l'acceptació personal.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

**5. Utilitzar la pràctica del dibuix com a mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions, investigant els referents culturals i la seva influència en les creacions posteriors, per ampliar el repertori artístic i enriquir les produccions pròpies.**

El dibuix constitueix un mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions que ha anat evolucionant al llarg de la història. El coneixement i anàlisi de diferents manifestacions culturals i artístiques de qualsevol lloc i època afavoreixen que l'alumnat comprengui les influències que unes propostes han tingut sobre unes altres, fins i tot prenen referents de cultures i disciplines diferents a les pròpies de la persona que cregui. Pot establir així connexions entre diferents tipus de llenguatges plàstics, visuals i audiovisuals (fotografia, còmic, cinema, publicitat, etc.) i explorar la presència del dibuix com a mitjà d'expressió en cadascun d'ells. Al mateix temps, l'alumnat es forja una cultura visual i descobreix els avanços en procediments o tècniques utilitzats en cada mitjà creatiu. A més, assimilant que tota creació artística nova mai no treca totalment amb els referents previs, pot valorar la importància de la pràctica artística com a vehicle per expressar idees, opinions, sentiments i emocions al llarg de la història, i ajudar-se en això per tal d'enriquir les seves pròpies produccions.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

**6. Realitzar produccions gràfiques expressives i creatives, valorant la importància dels elements del llenguatge gràfic i la seva organització en la**





**definició d'un estil personal, per a progressar en l'execució tècnica i en les qualitats comunicatives i expressives de les produccions pròpies.**

El dibuix parteix de la observació precisa i activa de la realitat, per la qual cosa és fonamental entendre com funciona la percepció visual de la qual partim, les seves lleis i principis, i l'organització dels elements en l'espai. El coneixement i l'ús dels elements del llenguatge gràfic, les seves formes, signes, possibilitats expressives i efectes visuals, faciliten a l'alumnat la construcció d'un mecanisme de treball amb el dibuix com a base. Això els permet comprendre les imatges, les seves estructures i la seva composició. El dibuix es converteix així en un mètode d'anàlisi de les formes, on es mostra el més destacat dels objectes, que al mateix temps es descobreixen davant nosaltres en tota la seva veritat, revelant allò que passava desapercebuts. Com tot mètode, el dibuix necessita una constància en el treball. Només dibuixant s'arriben a aconseguir la destresa i l'habilitat necessàries per a emprar-ho en els nostres projectes.

El dibuix és, al mateix temps, mètode de coneixement i mètode d'expressió. En avançar en la seva pràctica, el traç i el gest es tornen més personals, arribant a convertir-se en petjades expressives i comunicatives amb les quals s'exterioritzen el món interior i la pròpia visió de la realitat.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors:  
CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**7. Experimentar amb les tècniques pròpies del dibuix, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i analitzant el seu possible impacte ambiental, per a integrar-les de manera creativa i responsable en la realització de produccions gràfiques.**

Per tal que l'alumnat pugui experimentar amb les tècniques del dibuix, tant tradicionals com digitals, ha d'adquirir els sabers necessaris sobre una àmplia varietat d'eines, mitjans i suports. Una vegada identificades les seves possibilitats d'ús i d'expressió, serà capaç de seleccionar aquells més adequats a les seves finalitats a cada moment, experimentant-hi i explorant solucions alternatives en les representacions gràfiques que se li plantegin. En aquest terreny, també és important que conegui l'impacte ambiental dels materials que empra tant pel que fa a la seva producció com a la gestió dels desfets que produeix; tot això amb la finalitat d'adoptar pràctiques de treball sostenibles, segures i responsables.

Reconèixer el dibuix no tan sols com un mètode d'anàlisi, sinó també com un llenguatge creatiu, comporta comprendre els diferents nivells d'iconicitat que es poden donar en les representacions gràfiques, així com els valors expressius del clarobscur i el color. Per crear produccions gràfiques que resolguin aquests plantejaments de forma ajustada a la intenció inicial, però sense tancar-se a possibles modificacions que les enriqueixin durant el procés creatiu, l'alumnat ha de seleccionar i aplicar les tècniques més adequades, cercant a més un ús creatiu,





responsable, segur i sostenible de les mateixes per aconseguir resultats personals.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**8. Adaptar els coneixements i destreses adquirits, desenvolupant la retentiva i la memòria visual, per a respondre amb creativitat i eficàcia a nous desafiaments de representació gràfica.**

L'observació conscient de l'entorn, per abstreure i seleccionar el més representatiu, és fonamental en el procés de representació gràfica de la realitat. El que es percep no és més que la reconstrucció que fa el cervell de la informació rebuda, i en aquesta reconstrucció intervé com a factor fonamental la memòria visual, entesa com la capacitat de recordar imatges. Quan es dibuixa del natural, s'ha d'observar, analitzar i retenir la informació que es vol traslladar al dibuix, i per a això s'exerciten la memòria visual i la retentiva, destreses fonamentals en l'expressió gràfica. A través de l'enquadrament i l'encaix s'organitza aquesta informació en el suport triat i s'estableixen proporcions, tenint en compte la perspectiva, tant en les formes i objectes com en l'espai que els envolta, processos que posen en joc els coneixements i destreses adquirits per l'alumnat.

A més, en el procés de dibuixar intervenen la imaginació, records i imatges mentals, i és per això que, en les produccions gràfiques, es transmeten tant la visió i interpretació exterior del món com la interior, propiciant-se una expressió personal i diferenciada de la resta.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

**9. Crear projectes gràfics col·laboratius, contribuint de manera creativa a la seva planificació i realització i adaptant el disseny i el procés a les característiques pròpies d'un àmbit disciplinar, per descobrir possibilitats de desenvolupament acadèmic i professional i apreciar l'enriquiment que suposen les propostes compartides.**

El dibuix és present en múltiples àmbits disciplinaris, com ara el disseny, l'arquitectura, la ciència, la literatura o l'art. Dissenyar creativament un projecte concret, de manera col·laborativa i amb una finalitat definida, requereix establir una planificació adequada, una organització i un repartiment de tasques coherent, entenent que crear qualsevol projecte gràfic ajustat a un àmbit disciplinari concret suposa, a més d'un enriquiment, assumir riscos i reptes. L'alumnat n'ha de ser conscient i ha de tenir present en tot moment la intenció última del projecte que està creant. El treball col·laboratiu a més li permet l'assumpció de diferents rolles i responsabilitats, i contribueix al fet que aprengui a respectar les opinions de la resta. En el desenvolupament dels projectes gràfics, a





més, haurà de fer front a les possibles dificultats i canvis exigits per les circumstàncies o pel propi disseny de la producció, augmentant la seva resiliència i aprenent a adaptar la planificació inicial als imprevistos que puguin sorgir.

Finalment, avaluar les diverses fases i el resultat del projecte, descobrint els possibles errors i els encerts, facilita processos posteriors de creació i elaboració, tot permetent introduir alternatives i propostes diverses, al mateix temps que desenvolupa en els alumnes una major seguretat en la seva capacitat d'afrontar pròxims reptes tant acadèmics com professionals.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

### Dibuix Artístic I

#### Criteris d'avaluació

##### Competència específica 1

1.1 Identificar el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, reflexionant amb iniciativa sobre la seva presència en diferents manifestacions culturals i artístiques i comparant de forma autònoma el seu ús en aquestes.

1.2 Comparar les múltiples funcions del dibuix a través d'una anàlisi autònoma del seu ús en produccions de distints àmbits disciplinaris.

1.3 Relacionar la pluralitat cultural i artística amb la llibertat d'expressió, argumentant l'opinió pròpia de forma activa, compromesa i respectuosa, i analitzant els usos del dibuix en diverses manifestacions artístiques.

##### Competència específica 2

2.1 Analitzar el llenguatge, les tècniques i procediments del dibuix en diferents propostes plàstiques, entenent els canvis que s'han produït en les tendències al llarg de la història i utilitzant la terminologia específica més adequada.

2.2 Analitzar diferents manifestacions culturals i artístiques, comprenent la funció que hi exerceix el dibuix i valorant l'enriquiment que suposen els reptes creatius i estètics per a la societat.

##### Competència específica 3

3.1 Experimentar amb sensibilitat les possibilitats expressives dels recursos elementals del dibuix (punt, línia, forma) i de la seva sintaxi, i millorar el procés de creació gràfica.





3.2 Analitzar, interpretar i representar gràficament la realitat mitjançant esbossos, tot utilitzant les eines adequades i desenvolupant una expressió pròpia, espontània i creativa.

#### Competència específica 4

4.1 Aportar una petjada i gest propis a la realització de dibuixos, combinant l'ús tradicional de materials, tècniques i suports amb la manipulació personal.

4.2 Realitzar composicions bidimensionals, figuratives o abstractes, explorant la percepció i ordenació de l'espai i indagant sobre la representació del cos humà i la seva possible utilització com a suport o com a eina gràfica.

#### Competència específica 5

5.1 Identificar els referents artístics d'una obra determinada, descrivint la influència que exerceixen i les relacions que s'hi estableixen.

5.2. Expressar idees, opinions, sentiments i emocions a través de dibuixos i creacions gràfiques propis, incorporant, de forma guiada, procediments o tècniques utilitzats en referents artístics d'interès per a l'alumnat.

#### Competència específica 6

6.1 Emprar amb intencions comunicatives o expressives els mecanismes de la percepció visual, les seves lleis i principis, així com la composició i l'ordenació d'elements en l'espai, mostrant interès en les seves aplicacions.

6.2 Expressar a través del traç i el gest del dibuix una visió pròpia de la realitat o del món interior, experimentant amb els elements del llenguatge gràfic, les seves formes, signes, possibilitats expressives i efectes visuals.

#### Competència específica 7

7.1 Proposar diferents solucions gràfiques a una mateixa proposta visual, utilitzant diferents nivells de iconicitat, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i justificant raonada i respectuosament l'elecció realitzada.

7.2 Seleccionar i utilitzar amb destresa les eines, mitjans i suports més adequats a la intenció creativa, emprant els valors expressius de tècniques com el clarobscur i el color en una interpretació gràfica personal de la realitat.

7.3 Investigar de manera activa i oberta sobre la presència de tecnologies digitals en referents artístics contemporanis, integrant-les en el procés creatiu i expressiu propi.





## Competència específica 8

8.1. Representar gràficament el model escollit a partir del seu estudi i anàlisi , tot seleccionant i fent abstracció de les seves característiques més representatives.

8.2. Utilitzar l'enquadrament, l'encaix i la perspectiva en la resolució de problemes de representació gràfica, tot analitzant tant els diferents volums com l'espai que completa el conjunt.

## Competència específica 9

9.1 Planificar projectes gràfics col·laboratius senzills, identificant l'àmbit disciplinar en què es desenvoluparan, i organitzant i distribuint les tasques de manera adequada.

9.2 Realitzar projectes gràfics col·laboratius emmarcats en un àmbit disciplinar concret, utilitzant amb interès els valors expressius del dibuix artístic i els seus recursos.

9.3 Analitzar les dificultats sorgides en la planificació i realització de projectes gràfics compartits, entenent aquest procés com un instrument de millora del resultat final.

9.4 Identificar possibilitats de desenvolupament acadèmic i professional relacionades amb el dibuix artístic, comprenent les oportunitats que ofereix i el valor afegit de la creativitat en els estudis i en el treball, expressant l'opinió pròpia de forma raonada i respectuosa.

## Sabers bàsics

### A. Concepte i història del dibuix

- El dibuix com a procés interactiu d'observació, reflexió, imaginació, representació i comunicació.
- El dibuix en l'art: des de l'Antiguitat fins al Romanticisme. Obres més representatives de diferents artistes.
- El dibuix com a part de múltiples processos artístics. Àmbits disciplinaris: arts plàstiques i visuals, disseny, arquitectura, ciència i literatura.

### B. L'expressió gràfica i els seus recursos elementals

- Terminologia i materials del dibuix.
- El punt i les seves possibilitats plàstiques i expressives.





- La línia: traç i grafisme. Les trames.
- La forma: tipologia, aplicacions i combinacions.
- Nivells d'iconicitat de la imatge.
- L'esbós. Introducció a l'encaix.
- Tècniques gràfiques i plàstiques, seques i humides.
- Materials graficoplàstics. Seguretat, toxicitat, impacte mediambiental i sostenibilitat.

#### C. Percepció i ordenació de l'espai

- Fonaments de la percepció visual.
- Principis de la psicologia de la Gestalt.
- Illusions òptiques.
- La composició com a mètode. L'equilibri compositiu. Direccions visuals. Aplicacions.
- Sistemes d'ordenació en la sintaxi visual. Aplicacions.
- Introducció a la representació de l'espai mitjançant la perspectiva.

#### D. La llum, el clarobscur i el color

- La llum i el volum.
- Tipus de llum i d'il·luminació.
- Valoració tonal i clarobscur.
- Naturalesa, percepció, psicologia i simbologia del color.
- Monocromia, bicromia i tricromia. Aplicacions bàsiques del color en el dibuix.

#### E. Tecnologies i eines digitals

- Dibuix vectorial.
- Eines d'edició d'imatges per a l'expressió artística.
- Programes de pintura i dibuix digital.

#### F. Projectes gràfics col·laboratius

- La distribució de tasques en els projectes gràfics col·laboratius: criteris de selecció a partir de les habilitats requerides i de les necessitats del projecte.
- Fases dels projectes gràfics.
- Estratègies de selecció de tècniques, eines, mitjans i suports del dibuix adequats a diferents disciplines.
- Estratègies d'avaluació de les fases i els resultats de projectes gràfics. L'error com a oportunitat de millora i aprenentatge.

### **Dibuix Artístic II**

#### **Criteris d'avaluació**





## Competència específica 1

1.1 Identificar la presència del dibuix en diferents manifestacions culturals i artístiques, establint amb criteri propi les seves relacions i valorant-lo com a eina d'expressió.

1.2 Explicar les múltiples funcions del dibuix a través de l'anàlisi autònoma de produccions de diferents àmbits disciplinaris.

1.3 Defensar la importància de la llibertat d'expressió per a la pluralitat cultural i artística, a través d'un discurs raonat i argumentat de manera activa, compromesa i respectuosa.

## Competència específica 2

2.1 Analitzar el llenguatge, les tècniques i procediments, la funció i l'expressivitat del dibuix en diferents produccions plàstiques, incloent les contemporànies, utilitzant la terminologia específica més adequada i identificant amb actitud oberta les intencionalitats dels seus missatges.

2.2 Explicar de forma raonada l'elecció del dibuix com a eina d'expressió i transmissió de significats en diferents manifestacions culturals i artístiques.

## Competència específica 3

3.1 Recrear gràficament la realitat mitjançant esbossos, partint tant de l'observació detallada com de la pròpia imaginació i utilitzant una expressió personal i espontània.

3.2 Analitzar, interpretar i representar la realitat a partir d'obres gràfiques que explorin les possibilitats expressives de formes i textures, emprant amb correcció i destresa els recursos del dibuix.

## Competència específica 4

4.1 Usar el dibuix com a mitjà d'expressió, experimentant amb diferents materials, tècniques i suports, integrant-los en les produccions plàstiques pròpies i incorporant les possibilitats que ofereix el cos humà com a recurs.

4.2 Recrear gràficament l'espai tridimensional, en produccions artístiques bidimensionals o tridimensionals, utilitzant diversos materials, tècniques i suports i experimentant de manera oberta amb els efectes perspectius de profunditat.





4.3. Analitzar la importància del cos humà en les propostes artístiques contemporànies, estudiant els diferents materials, tècniques i suports utilitzats.

### Competència específica 5

5.1 Descriure els referents artístics presents en obres contemporànies, explicant la influència que exerceixen i les relacions que s'hi estableixen i reconeixent la importància de l'herència cultural.

5.2 Expressar idees, opinions, sentiments i emocions propis en la pràctica artística, prenent com a punt de partida l'exploració de l'entorn i d'obres artístiques d'interès personal.

### Competència específica 6

6.1 Representar gràficament les formes, les seves possibles combinacions i els espais negatius i positius presents en entorns urbans o naturals, a partir un estudi dels mateixos intencionat i selectiu.

6.2 Expressar a través del traç i el gest del dibuix una visió pròpia de la realitat o del món interior amb un traç i un gest personals, usant els elements del llenguatge gràfic, les seves formes, signes, possibilitats expressives i efectes visuals.

### Competència específica 7

7.1 Plantejar solucions alternatives en la representació de la realitat, amb diferents nivells d'iconicitat, mostrant un pensament divergent, utilitzant adequadament les eines, mitjans i suports seleccionats, analitzant el seu possible impacte ambiental i cercant activament un resultat final ajustat a les intencions expressives pròpies.

7.2 Seleccionar i utilitzar amb destresa i de manera creativa les eines, mitjans i suports més adequats a la intenció personal, emprant els valors expressius del clarobscur i el color en les interpretacions gràfiques pròpies de la realitat i la representació del món interior.

7.3 Emprar creativament les tecnologies digitals en produccions gràfiques, integrant-les en el procés creatiu i expressiu propi.

### Competència específica 8

8.1 Interpretar gràficament la realitat observada, abstraient la informació rebuda i desenvolupant la retentiva i la memòria visual.





8.2 Aconseguir efectes perspectius de profunditat en representacions gràfiques personals i creatives, ateses les proporcions i els contrastos lumínics i valorant la perspectiva com un mètode per a recrear la tridimensionalitat.

### Competència específica 9

9.1 Planificar produccions gràfiques de manera col·laborativa, adaptant el disseny i el procés a l'àmbit disciplinar triat, i organitzant i distribuint les tasques de manera adequada.

9.2 Realitzar, amb decisió i actitud positiva, projectes gràfics compartits, respectant les aportacions dels altres, afrontant els reptes que sorgeixin iavaluant tant la planificació com les modificacions realitzades.

9.3 Afrontar amb creativitat els possibles reptes que sorgeixen en l'execució de projectes gràfics col·laboratius, contribuint a la consecució i la millora del resultat final iavaluant tant la planificació com les modificacions realitzades.

9.4 Identificar possibilitats de desenvolupament acadèmic i professional relacionades amb el dibuix artístic, comprenent les oportunitats que ofereix i el valor afegit de la creativitat en els estudis i en el treball, expressant l'opinió pròpia de forma raonada i respectuosa

### Sabers bàsics

#### A. Concepte i història del dibuix

- El dibuix en l'art dels segles XIX i XX. Obres més representatives de diferents artistes.
- De la representació objectiva a la subjectiva. Del figuratiu a l'abstracció.
- La Bauhaus i el disseny.
- El dibuix com a expressió artística contemporània. Dibuixar en l'espai.

#### B. L'expressió gràfica i els seus recursos elementals.

- La retentiva i la memòria visual.
- Les formes i la seva transformació: la forma entesa com una estructura d'elements i relacions. Espais negatius i positius de les formes.
- Textura visual i tàctil.
- Tècniques graficoplàstiques, tradicionals, alternatives i digitals.

#### C. Dibuix i espai

- La línia, el dibuix i la tridimensionalitat.
- La perspectiva. La perspectiva cònica i el dibuix artístic.





- Enquadrament i dibuix del natural. Relació amb la fotografia.
- Espais interiors, exteriors, urbans i naturals.
- Geometria i naturalesa.

#### D. La llum, el clarobscur i el color

- L'ombreig i la taca. Escales i claus tonals.
- Qualitats i relacions del color. El contrast de color. Color local, tonal i ambiental.
- Usos del color en el dibuix.
- Dimensions del color. Aplicacions pràctiques.
- Perspectiva atmosfèrica.
- El color associat a la línia. Art òptic i geomètric.

#### E. La figura humana

- Representació de l'ésser humà al llarg de la història. Cànon i proporció. Els estereotips de bellesa en diferents èpoques.
- Nocións bàsiques d'anatomia artística.
- Anotació del natural. Estudi i representació de l'escorç.
- El retrat. Faccions i expressions.
- El cos humà com a suport i com a instrument d'expressió artística.

#### F. Projectes gràfics col·laboratius

- La distribució de tasques en els projectes gràfics col·laboratius: criteris de selecció a partir de les habilitats requerides i de les necessitats del projecte.
- Fases dels projectes gràfics.
- Estratègies de selecció de tècniques, eines, mitjans i suports del dibuix adequats a diferents disciplines.
- Estratègies d'avaluació de les fases i els resultats de projectes gràfics. L'error com a oportunitat de millora i aprenentatge.





## Dibuix Tècnic

El dibuix tècnic constitueix un mitjà d'expressió i comunicació convencional per a qualsevol projecte que tengu per finalitat la creació i fabricació d'un producte, és també un aspecte imprescindible del desenvolupament tecnològic. Dota l'alumnat d'un instrument eficient per comunicar-se de manera gràfica i objectiva per expressar i difondre idees o projectes d'acord amb convencions que garanteixen la seva interpretació fiable i precisa.

Per tal d'afavorir aquesta forma d'expressió, la matèria Dibuix tècnic desenvolupa la visió espacial de l'alumnat en representar l'espai tridimensional sobre el pla, per mitjà de la resolució de problemes i de la realització de projectes tant individuals com en grup. També potencia la capacitat d'anàlisi, la creativitat, l'autonomia i el pensament divergent, afavorint actituds de respecte i empatia. El caràcter integrador i multidisciplinari de la matèria afavoreix una metodologia activa i participativa, d'aprenentatge per descobriment, d'experimentació sobre la base de resolució de problemes pràctics, o mitjançant la participació en projectes interdisciplinaris, contribuint tant al desenvolupament de les competències clau corresponents, com a l'adquisició dels objectius d'etapa. Es plantegen també reptes del segle XXI de forma integrada durant els dos anys de batxillerat, com el compromís ciutadà en l'àmbit local i global, la confiança en el coneixement com a motor del desenvolupament, l'aprofitament crític, ètic i responsable de la cultura digital, el consum responsable i la valoració de la diversitat personal i cultural.

Per tal de contribuir al que hem dit anteriorment, aquesta matèria desenvolupa un conjunt de competències específiques dissenyades per apreciar i analitzar obres d'arquitectura i enginyeria des del punt de vista de les seves estructures i elements tècnics; resoldre problemes gràfics i matemàtics aplicant raonaments inductius, deductius i lògics que posin en pràctica els fonaments de la geometria plana; desenvolupar la visió espacial per recrear la realitat tridimensional per mitjà del sistema de representació més apropiat a la finalitat de la comunicació gràfica; formalitzar dissenys i presentar projectes tècnics col·laboratius seguint la normativa a aplicar i investigar i experimentar amb programes específics de disseny assistit per ordinador.

En aquest sentit, el desenvolupament d'un raonament espacial adequat a l'hora d'interpretar les construccions en diferents sistemes de representació suposa una certa complexitat per a l'alumnat. Els programes i aplicacions CAD ofereixen grans possibilitats, des d'una major precisió i rapidesa, fins a la millora de la creativitat i la visió espacial mitjançant models 3D. D'altra banda, aquestes eines ajuden a diversificar les tècniques que es poden emprar i agilitzar el ritme de les activitats complementant els traçats en suports tradicionals i amb instruments habituals (per exemple, guix, esquadra, cartabó i compàs) pels generats amb aquestes aplicacions. Tot això, permetrà incorporar interaccions i dinamisme en les construccions tradicionals que no són possibles amb mitjans convencionals,

