

- Guiones originales. Adaptaciones.
- Castings.
- El plan de rodaje.
- Distribución y exhibición.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
 - Grúa, tróvilin, cabeza caliente, *steadycam*, estabilizadores volantes.
 - Jirafas y perchas.
 - Tipología de micrófonos según dirección.
 - Luminarias de luz difusa y de luz puntual. Viseras, pantallas reflectoras, paraguas. Soportes para aparatos de iluminación.
- Grabación del sonido. Sincrónico y recreado.
 - Efectos *foley* y efectos especiales de sonido.
- Introducción a los principales *softwares* de edición no lineal.
 - Diferencias entre la edición lineal y no lineal.
 - Principales editores de vídeo no lineales.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.
 - Los portales de internet y las redes sociales. Uso responsable.
 - Los nuevos canales de promoción artística.
 - Premios Óscar, Festival de Cine de Venecia, Premios Goya, Festival de cine de San Sebastián, etc.
 - El podcast. Características y géneros.
- Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

DIBUJO ARTÍSTICO

Dibujar significa que la mirada debe convertirse en observación precisa y contemplación, para poder abstraer y sintetizar a través de la expresión gráfica la información de la realidad que nos rodea. El dibujo es, pues, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño solicita comprender su lenguaje, y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Desde este punto de vista del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no podemos olvidar los avances que los artistas han conseguido a lo largo de la historia, las soluciones que han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de sus obras ayuda a encontrar los caminos que ya han recorrido en la búsqueda de respuestas, y de los que nos podemos servir en nuestra propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas.

Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones

de nuestros pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, uno de los objetivos principales de las materias de Dibujo Artístico I y II es la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual. Asimismo, un segundo objetivo fundamental es promover una sensibilidad estética hacia todo tipo de obras, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Los contenidos de la materia Dibujo Artístico I se articulan en torno a cinco bloques que son: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Percepción y ordenación del espacio; La luz, el claroscuro y el color; Tecnologías y herramientas digitales.

El primer bloque brinda al alumnado una formación inicial sobre el concepto de dibujo y su presencia en diferentes obras artísticas, ofreciendo además una visión más amplia de su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares. Los tres siguientes bloques facilitan al alumnado una formación preparatoria sobre técnicas, elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje, ordenación del espacio y tratamiento de la luz. A través del quinto bloque se inicia al alumnado en herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición posterior.

En Dibujo Artístico II se profundiza en el estudio de relaciones estructurales, representaciones y técnicas más complejas, avanzando en un conocimiento más extenso del dibujo y sus aplicaciones, y en la adquisición de las destrezas propias de la expresión gráfica. Esto se estructura en los siguientes bloques: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Dibujo y espacio; La luz, el claroscuro y el color; La figura humana.

En la materia de Dibujo Artístico I y II, el hecho de dibujar debe conjugar tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, formando una dinámica creativa de retroalimentación que estimule un pensamiento divergente y facilite una conexión inmediata de la imaginación con la realidad.

Como ejemplo de actividades para realizar con los alumnos de Dibujo Artístico I, se podría plantear, en relación con los contenidos transversales y el bloque de la expresión gráfica y sus recursos elementales, dentro del apartado de la línea, que el alumno realice ejercicios prácticos de representación de objetos cotidianos siguiendo los contornos en lápiz o tinta, «dibujo ciego de contornos» sin comprobar su dibujo, para desarrollar su agudeza y sensibilidad visual, pasando posteriormente a un dibujo en el que sí se permitiría la comprobación de la relación entre la forma dibujada y el objeto y la modificación del dibujo cuando sea necesario. Esta primera fase se concluiría realizando dibujos de objetos cotidianos utilizando líneas de relieve. Como fuente de inspiración se podrán analizar dibujos de Salvador Dalí, Henry Moore, Víctor Vasarely...

En segundo de Bachillerato, en la materia Dibujo Artístico II, y en relación con los contenidos transversales y el tema del Dibujo y espacio, el alumnado podría realizar dibujos del natural en espacios urbanos exteriores aplicando los principios elementales de la perspectiva cónica para definir los puntos de fuga de las diferentes direcciones paralelas, valiéndose en estos dibujos tanto de la observación detallada, como de su sensibilidad artística y espontaneidad. Paralelamente se puede realizar un análisis de diferentes obras artísticas o artistas relacionado con la perspectiva cónica (Piero della Francesca, *El Lavatorio* de Tintoretto, el *Teatro Olímpico* en Vicenza, Canaletto, Piranesi, Giorgio de Chirico, *La Città Nuova* de Sant'Elia, *Un mundo* de Ángeles Santos, *Pearlblossom Highway* de David Hockney ...) Posteriormente y basándose en la obra «Las ciudades invisibles» de Italo Calvino, los alumnos podrían realizar bocetos preparatorios y un dibujo final en el que recrearan una perspectiva de una ciudad «invisible» elegida.

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 relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.**

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 ayuda al alumnado a valorarlo 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, valorando la relevancia de su promoción y conservación.

Comparar y apreciar, de forma razonada y compartida, mediante producciones orales y escritas, la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos artísticos, debe promover en el alumnado la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, 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 del disfrute del arte.**

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, sin prejuicios, y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de los recursos y de las técnicas que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades plásticas que se plantean a lo largo de este proceso, ayudará a valorarlo. Además, un análisis crítico y reflexivo, mediante producciones orales y escritas, de la expresividad gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, favoreciendo así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, 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, una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación 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 del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo 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 la propia imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

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 los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha 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 artística, 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

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 de 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 diferentes a la propia del artista que crea. También puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad) y explorar la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que toda creación artística nueva no rompe nunca totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

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, facilita 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.

Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a ser nuestras huellas expresivas y comunicativas, consiguiendo exteriorizar con ellas nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede 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.

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 distintos planteamientos, de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado debe seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, 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 creciente 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 encaje y del encuadre 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 las rodea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: 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, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, ofrece al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada y una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar supone asumir importantes riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener muy presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando, así como la relevancia de asumir responsabilidades y respetar las opiniones de los demás. Todo este proceso ayuda a descubrir al alumnado que debe adaptar la

planificación inicial ante posibles dificultades o cambios exigidos por el propio diseño de la producción.

Evaluar todo el proyecto y sus fases, descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilita el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad a la hora de afrontar posibles proyectos profesionales en el futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

1º BACHILLERATO.

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.
- 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

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.
- 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.

Competencia específica 3.

- 3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.
- 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.

Competencia específica 4.

- 4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.
- 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.

Competencia específica 5.

- 5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.
- 5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

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, mostrando interés en sus aplicaciones.
- 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.

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 y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
- 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.
- 7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.
- 7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

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.
- 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.

Competencia específica 9.

- 9.1. Planificar proyectos gráficos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollará, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.
- 9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.
- 9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.
- 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.
- 9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.

Contenidos.**A. Concepto e historia del dibujo artístico.**

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte:
 - Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega.
 - Desde la Antigüedad hasta el Romanticismo.
 - El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y de obra civil.
 - Cuadernos de notas y de viaje. Herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s.XIV y XV).
 - Las Academias. El coleccionismo (s.XVII y XVIII).

- Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello, Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros.
- 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.
 - Soportes y técnicas, relación entre ambos.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
 - El puntillismo. George Seurat.
 - El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, Liechtenstein, Malevich, entre otros.
- La línea: trazo y grafismo.
 - La línea y la percepción de bordes.
 - La línea como configuradora de relieve.
 - La línea objetual. Piet Mondrian.
 - Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el *pop art*.
- La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
 - Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo.
- Representación analítica y sintética de las formas
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, *gouache*, rotuladores, entre otras.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.

C. Percepción y ordenación del espacio

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: Arcimboldo, Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, Duchamp.
- Formas volumétricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Secciones y cortes. Análisis geométrico de las figuras.
- La superposición y la relatividad del tamaño.
- La composición como método:
 - El equilibrio compositivo.
 - Centros de interés. Regla de los impares.
 - Direcciones visuales.
 - Ley de la mirada. Limitación del enfoque.
 - El contraste.
 - Ley del horizonte.
 - Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro.
- Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.

- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

- Introducción a programas de pintura y dibujo digital.
- Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- Introducción al dibujo en movimiento.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos:
 - Principales criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
 - Asignación de roles en el trabajo de grupo.
- Fases de los proyectos gráficos:
 - Definición del objetivo e idea principal.
 - Trabajos previos y de planificación: selección de herramientas, técnicas y soportes. Recopilación de información.
 - Elaboración y desarrollo. Bocetos y maquetas.
 - Creación del producto.
 - Evaluación del resultado final.
- Introducción a las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Introducción a las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

2º BACHILLERATO.**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.
- 1.2. Explicar las funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.
- 1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística.

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.
- 2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

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.
- 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.

- 3.3. Apreciar la relación entre luz, color y textura para poder integrar esta conexión en las producciones gráficas propias, aportando valores expresivos intencionados en sus producciones.

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.
- 4.2. Comprender la información visual que contiene la figura humana atendiendo a sus proporciones, su estructura interna, la articulación de las diferentes partes y la capacidad expresiva de la misma en movimiento, tanto del natural como en las diferentes representaciones artísticas a lo largo de la historia, creando producciones gráficas expresivas y personales.
- 4.3. 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.
- 4.4. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.

Competencia específica 5.

- 5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.
- 5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

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.
- 6.2. Expresar a través del trazo y del gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, sus signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7.

- 7.1. Plantear soluciones alternativas a la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados.
- 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 la representación del mundo interior.
- 7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8.

- 8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.
- 8.2. Lograr efectos perspectivas 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.

Competencia específica 9.

- 9.1. Planificar producciones gráficas, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de forma adecuada.

- 9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.
- 9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos de grupo, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.
- 9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con 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.

Contenidos.

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX.
 - Renovación del dibujo académico en el siglo XIX. Paisaje y flores.
 - Obras más representativas de diferentes artistas. De Friedrich a Rothko.
- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- La abstracción geométrica: Wassili Kandinsky, Piet Mondrian, Paul Klee, Kasimir Malevich, Theo Van Doesburg.
- La Bauhaus y el diseño. Walter Gropius, Hannes Meyer y Mies van der Rohe.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- La retentiva y la memoria visual.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Textura visual y táctil. La expresividad de la textura.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

C. Dibujo y espacio.

- La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
- La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica en el dibujo artístico. La perspectiva visual.
- Encuadre y dibujo del natural. Punto de vista del observador. Relación con la fotografía.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza. Proporción aurea.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- Perspectiva atmosférica.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
- Valor expresivo de la luz y el color.
- Gradiente de textura.

E. La figura humana.

- Representación del ser humano a lo largo de la historia.
 - Canon y proporción.
 - Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
 - Del canon griego a la representación de la figura humana en el siglo XX.