

## **1.- Dibujo Artístico de 1º de Bachillerato (Materia de diseño propio)**

### **Justificación del proyecto.**

Esta materia se origina en respuesta a la demanda de parte de nuestro alumnado de bachillerato que, no cursando una modalidad de Bachillerato de Artes, tiene no obstante inquietudes artísticas y desea seguir formándose en el desarrollo de la sensibilidad artística, la creatividad y la expresividad.

Además, no se puede olvidar que el dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que 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 múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación. La práctica del dibujo artístico reúne por tanto la intuición con la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica que estimula el pensamiento divergente.

## **2.- Profesorado con atribución docente que impartirá el proyecto**

Profesor/a con destino definitivo/plaza en propiedad:

**Benjamín Hernández Montanari** *Licenciatura en Bellas Artes*  
**Raquel Carro Gallardo** *Licenciatura en Bellas Artes*

**Programación docente**

**Dibujo Artístico**

**1º Bachillerato**

**IES AGUADULCE**

Profesores: Benjamín Hernández Montanari

**curso 2023-2024**

<b>1. Introducción.</b>	<b>4</b>
<b>2. Marco legal.</b>	<b>5</b>
<b>3. Contexto.</b>	<b>6</b>
<b>4. Contribución de la materia a las competencias clave.</b>	<b>6</b>
<b>5. Competencias específicas y su conexión con los descriptores operativos.</b>	<b>8</b>
<b>6. Saberes básicos (contenidos) y situaciones de aprendizaje.</b>	<b>11</b>
<b>7. Metodología.</b>	<b>12</b>
<b>7.1 Orientaciones metodológicas.</b>	
<b>7.2. Utilización del aula virtual como apoyo a la docencia.</b>	
<b>8. Secuencia de unidades didácticas con la interrelación de competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos e instrumentos de evaluación.</b>	<b>13</b>
<b>8,1 Situaciones de aprendizaje</b>	<b>16</b>
<b>9. Relación de unidades didácticas, descripción, peso en la materia y temporalización.</b>	<b>17</b>
<b>10. Criterios de evaluación</b>	<b>18</b>
<b>11. Atención a la diversidad</b>	<b>19</b>
<b>Medidas curriculares y metodológicas/interdisciplinares y colaborativas/ organizativas Propias:</b>	
<b>11.1. Medidas específicas</b>	
<b>11.1.1. De refuerzo educativo</b>	
<b>11.1.2. De ampliación</b>	
<b>11.2. Mecanismos de recuperación del alumnado con evaluación negativa</b>	
<b>12. Materiales y recursos</b>	<b>21</b>
<b>13.- Tratamiento de la lectura</b>	<b>21</b>
<b>14. Participación en actividades complementarias y extraescolares.</b>	<b>22</b>
<b>15.- Participación en planes, programas y proyectos del centro</b>	
<b>Anexo I. Programa de Profundización de contenidos</b>	<b>22</b>
<b>Anexo II. Definiciones.</b>	<b>22</b>
<b>Anexo III. Libros recomendados para el tratamiento de la lectura</b>	<b>23</b>

## 1.- Justificación

La asignatura de Dibujo Artístico es una materia de diseño propio de primero de Bachillerato de dos horas lectivas semanales.

Esta materia muestra el dibujo como un lenguaje que usamos para organizar y expresar nuestros pensamientos y percepciones visuales y un instrumento de trabajo indispensable para comprender los procesos artísticos y su representación. Se desarrolla afianzando contenidos y destrezas previamente adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO.

La materia de Dibujo Artístico ofrece al alumnado tanto la posibilidad de desarrollar la capacidad de análisis y racionalización de los estímulos visuales, como la de idear y generar propuestas formales propias de diversa índole. Así mismo, propicia la creación de un lenguaje personal a través de múltiples técnicas y procedimientos, contribuyendo a la educación integral de la persona.

Los contenidos de la materia de Dibujo Artístico están dirigidos al fomento de la capacidad de comprensión de la forma por parte del alumnado y del aprendizaje de los conocimientos necesarios sobre fundamentos, materiales, procedimientos y técnicas indispensables para garantizar la correcta expresión de su pensamiento visual y de su propia sensibilidad.

En Dibujo Artístico se enseñará y se aplicará el principio de partir de lo general a lo particular, para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos.

La materia de Dibujo Artístico aporta conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente. Al trabajar de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros; valora el hecho artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo, potenciando la competencia en conciencia y expresión culturales; debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho al Dibujo y las Artes Plásticas y el Diseño en general por artistas a través de la Historia, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y su valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata.

Al dibujar, la mirada se convierte en observación precisa y contemplación que abstracta y sintetiza la realidad a través de la expresión gráfica. El dibujo es, por tanto, 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 implica 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. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que 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 múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es 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. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la

reinención que de ella hace la imaginación. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, supone un primer intento de apropiación del espacio. El trazo y el gesto revelan sin duda una necesidad creativa. Esta necesidad y la asimilación de la ubicación espacial han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor o autora y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar 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 y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa. Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Los saberes básicos de la materia están organizados en ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos: «Concepto e historia del dibujo» recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales» contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color» incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos» engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarios poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio se engloban en Dibujo Artístico I dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y en Dibujo Artístico II dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores «Tecnologías y herramientas digitales» del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. Además, para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Por último, cabe añadir que la enseñanza del Dibujo Artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad. Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

## **2. Marco legal.**

- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía,

### 3. Contexto.

Se deja señalado el contexto definido en el Plan de Centro.

Además, on relación al proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas vinculadas al Departamento de Dibujo, se puede decir que el impacto de la imagen como vehículo de información y modo de comunicación se produce principalmente a través de los medios de masas: televisión, medios informáticos multimedia y demás tecnologías de la información y de la comunicación, los cuales tienen un marcado carácter persuasivo. Los alumnos cuentan con una gran variedad de oferta visual, sin embargo, el número de imágenes creativas o artísticas que rodean al alumno es bajo o medio y lo mismo ocurre con la calidad de las mismas. Por otra parte, la educación que el alumno ha recibido como emisor de mensajes visuales durante su período de formación en la Escuela Primaria y en su entorno familiar tiene un marcado carácter lúdico y recreativo, con un alto componente de manualidad y manipulación de materiales, concebidos con planteamientos instructivos y marcando un limitado campo para la expresión personal. Por lo que respecta a la formación que ha recibido como receptor de mensajes visuales, cuando el alumno llega al instituto su formación en este sentido es mínima, y al no haber iniciado el desarrollo de una visión crítica ante los mensajes visuales, no se cuestiona la intención o función de los mismos. Para el conocimiento del nivel de cada grupo a los que impartimos clase, es clave el proceso de evaluación inicial realizado durante el primer mes del curso escolar. Durante el proceso se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- 1.- Informe personal facilitado por el Departamento de Orientación.
- 2.- Cuestionario a los alumnos sobre sus prácticas artísticas en etapas anteriores, así como de sus intereses y preferencias personales relacionados con la materia. También se observarán directamente en el aula las destrezas y actitudes que muestran los alumnos en su trabajo diario.

### 4. Contribución de la materia a las competencias clave.

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

#### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

#### **Competencia digital (CD)**

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

#### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

PSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos meta cognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento

#### **Competencia ciudadana (CC)**

CCC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto

#### **Competencia emprendedora (CE)**

CCE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

#### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

#### **Descriptorios operativos**

Al completar la enseñanza el alumno o la alumna:

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento

### **5. Competencias específicas y su conexión con los descriptorios operativos.**

**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, en especial el de Andalucía.**

Las sociedades realizan representaciones del mundo a través de 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 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 que le 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, 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, 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: 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 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: 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 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: 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 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: CPSAA1.1, 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, 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 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: 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, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## **6. Saberes básicos (contenidos)**

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

DIBA.1.A.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

DIBA.1.A.2. El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega. 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 creadores y creadoras: Giotto, Gentile da Fabriano, Pisanello, Piero della Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, J.M.W. Turner, G.B. Piranesi, F. Goya, entre otros.

DIBA.1.A.3. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. Valor añadido y salidas profesionales.

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

DIBA.1.B.1. Terminología y materiales del dibujo. Soportes y técnicas, relación entre ambos.

DIBA.1.B.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. El puntillismo. Georges Seurat. El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, R. Liechtenstein, Malevich, entre otros.

DIBA.1.B.3. La línea: trazo y grafismo. La línea y la percepción de los 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.

DIBA.1.B.4. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. Representación analítica y sintética de las formas.

DIBA.1.B.5. Niveles de iconicidad de la imagen.

DIBA.1.B.6. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo.

DIBA.1.B.7. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras.

DIBA.1.B.8. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.

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

DIBA.1.C.1. Fundamentos de la percepción visual.

DIBA.1.C.2. Principios de la Psicología de la Gestalt.

DIBA.1.C.3. Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: G. Arcimboldo, A. Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, M. Duchamp. Formas volumétricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Secciones y cortes. Análisis geométrico de figuras. La superposición y la relatividad del tamaño.

DIBA.1.C.4. La composición como método. El equilibrio compositivo. Centros de interés. Reglas de los impares. Direcciones visuales. Ley de la mirada. Limitación del enfoque. El contraste. Ley del horizonte. Aplicaciones.

DIBA.1.C.5. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

DIBA.1.C.6. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

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

DIBA.1.D.1. La luz y el volumen.

DIBA.1.D.2. Tipos de luz y de iluminación.

DIBA.1.D.3. Valoración tonal y claroscuro. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.

DIBA.1.D.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

DIBA.1.D.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

### **E. Tecnologías y herramientas digitales.**

DIBA.1.E.1. Dibujo vectorial. Introducción al dibujo en movimiento.

DIBA.1.E.2. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.

DIBA.1.E.3. Programas de pintura y dibujo digital.

### **F. Proyectos gráficos colaborativos.**

DIBA.1.F.1. La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Asignación de roles en el trabajo en grupo.

DIBA.1.F.2. 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 de producto, evaluación del resultado final.

DIBA.1.F.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

DIBA.1.F.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

## **7.- Metodología**

### **7.1.- Orientaciones metodológicas.**

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar al alumnado hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales propiciarán un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje del dibujo se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; se incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para

indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

Por otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión visual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades.

### 7.2.- Tipología de actividades.

Dado el carácter fundamentalmente práctico de esta materia, se realizarán actividades durante todo el curso. El carácter de las actividades será eminentemente práctico.

### 7.3.- Utilización del aula virtual como apoyo a la docencia.

A lo largo del curso se utilizará el Aula Virtual como apoyo a la docencia reglada. En general, su utilización responderá a las siguientes pautas:

- Se definirá la estructura del curso en unidades, temas, secciones, etc.

- Se procurará que la mayoría de las actividades evaluables estén disponibles en el Aula Virtual, de manera que el alumnado y sus tutores legales puedan recurrir a ésta en caso de retraso en la entrega dichas actividades, o en caso de no asistencia a clase del alumnado por motivos de enfermedad u otros.

- Se proporcionarán diversos materiales audiovisuales con la finalidad de estimular al alumnado y desarrollar su interés hacia el arte en general. - Se podrán establecer tareas y otras actividades de evaluación cuya entrega quede registrada en el Aula Virtual.

## 8. Secuencia de unidades didácticas con la interrelación de competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos e instrumentos de evaluación.

UD	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Instrumentos de evaluación
UD 1.-	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, en especial el de Andalucía. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	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.	DIBA.1.A.1 DIBA.1.A.2 DIBA.1.A.3   DIBA.1.A.1 DIBA.1.A.2 DIBA.1.A.3	Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos       Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos

		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.	DIBA.1.A.1 DIBA.1.A.2 DIBA.1.A.3	Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos
UD 5.-	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. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2	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.	DIBA.1.A.2 DIBA.1.B.7 .  DIBA.1.A.1 DIBA.1.A.2 DIBA.1.A.3 .	Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos  Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos
UD 2.-	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. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	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.  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.	DIBA.1.B.2 DIBA.1.B.3 DIBA.1.B.4  DIBA.1.B.6 DIBA.1.B.8	Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos  Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos
UD 2.-	4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando	4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso	DIBA.1.B.7 DIBA.1.B.8 DIBA.1.C.4	Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos

	<p>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.</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	<p>tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>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.</p>	<p>DIBA.1.B.6 DIBA.1.B.7 DIBA.1.C.5 DIBA.1.C.6</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
<p>UD 2.- UD 3.- UD 4.-</p>	<p>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.</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1</p>	<p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.</p> <p>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.</p>	<p>DIBA.1.A.3 DIBA.1.B.1 DIBA.1.B.7</p> <p>DIBA.1.C.1 DIBA.1.C.4</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p> <p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
<p>UD 5.-</p>	<p>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.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>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.</p> <p>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</p>	<p>DIBA.1.C.2 DIBA.1.C.3</p> <p>DIBA.1.B.6 DIBA.1.C.4 DIBA.1.C.5</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p> <p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>

<p>UD 4.- UD 5.-</p>	<p>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. STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>DIBA.1.B.5 DIBA.1.C.4</p> <p>DIBA.1.B.8 DIBA.1.D.1 DIBA.1.D.2 DIBA.1.D.3 DIBA.1.D.4 DIBA.1.D.5</p> <p>DIBA.1.E.1 DIBA.1.E.2 DIBA.1.E.3</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p> <p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p> <p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
<p>UD 4.- UD 5.-</p>	<p>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. CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>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.</p>	<p>DIBA.1.B.1. DIBA.1.B.2. DIBA.1.B.3. DIBA.1.B.4. DIBA.1.B.5. DIBA.1.B.6.</p> <p>DIBA.1.A.3 DIBA.1.F.3</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p> <p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
<p>UD 5.-</p>	<p>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</p>	<p>9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de</p>	<p>DIBA.1.A.3 DIBA.1.F.1 DIBA.1.F.2</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>



<p>disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2</p>	<p>manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del Dibujo Artístico y sus recursos.</p>	<p>DIBA.1.B.7 DIBA.1.B.8 DIBA.1.E.2 DIBA.1.E.3 DIBA.1.F.1 DIBA.1.F.2 DIBA.1.F.4</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
	<p>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.</p>	<p>DIBA.1.B.1 DIBA.1.B.8 DIBA.1.C.1 DIBA.1.C.5</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>
	<p>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.</p>	<p>DIBA.1.A.3</p>	<p>Registros, diarios (observacionales) Trabajos y proyectos</p>

### 8.1. Situaciones de aprendizajes.

Las situaciones de aprendizaje deben integrar distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Parten de experiencias previas convenientemente contextualizadas y ser respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa, todo ello a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales.

Al tener que plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos, a partir de la realización de distintas tareas y actividades, haciendo uso de materiales didácticos diversos para que el alumnado pueda asumir responsabilidades individuales y trabajar en equipo en la resolución del reto planteado, desarrollando una actitud cooperativa y aprendiendo a resolver de manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir. De igual modo, se deben tener en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión.

Como lo primero que debe hacerse es la localización de un centro de interés, hay que buscar una situación o temática que para el alumnado se considere importante en su quehacer diario y resulte motivadora en sí misma resolviendo el “cómo”, “con qué”, “cuándo”, “dónde”, etc., se va a desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo lo anterior está condicionado por el

contexto y la situación particular del grupo de alumnos o de alumnas con el que contemos, no olvidemos que una situación de aprendizaje es una secuencia didáctica contextualizada en los principios de equidad e inclusión.

Por todo lo anterior, ya que la elaboración de esta parte del documento necesita del análisis de la evaluación inicial, de la necesidad de un mayor recorrido del curso escolar, recordar que son dos horas lectivas semanales, y la necesidad de integrar las distintas áreas es por lo que se dispondrá su desarrollo, concreción y acuerdo durante el curso.

No obstante, en la signatura de **Dibujo Artístico** las situaciones de aprendizaje se desarrollarán atendiendo a 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 propiciando la motivación del alumnado al encomendarle un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto del patrimonio local que le resulte cercano o atractivo.

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. Por ejemplo se planteará una situación relacionada con las instituciones locales que preservan, conservan y difunden el patrimonio cultural, para familiarizar al estudiante con ellas, valorando su papel dentro la sociedad actual y debatiendo sobre su futuro, así como su preservación.

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. También se diseñará un contexto donde se trabajen las actividades extraescolares y complementarias, en el que cada alumno deberá organizar una exposición final para mostrar los proyectos desarrollados en el aula al resto de la comunidad educativa y, si es posible, a la comunidad externa.

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 a través de la realización de un proyecto en grupo, para que el alumnado sea capaz de escuchar, tomar decisiones, liderar o delegar funciones, todo ello para la consecución de un resultado final no unipersonal.

## **9. Relación de unidades didácticas, descripción, peso en la materia y temporalización**

### **Ud 1.- - Concepto e historia del dibujo.**

**Descripción:** El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

El dibujo en el arte. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.

El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos.

- **Nº de sesiones: 10 , 1º trimestre.**

### **Ud 2.- La expresión gráfica y sus recursos elementales.**

**Descripción:** Terminología y materiales del dibujo.

La línea, trazo y grafismo.

La forma: tipología y combinaciones.

Niveles de iconicidad de la imagen.

El boceto o esbozo, introducción al encaje. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas.

- **Nº de sesiones: 10 , 1º trimestre.**

### **Ud 3.- Percepción y ordenación del espacio.**

**Descripción:** Fundamentos de la percepción visual.

La composición como método.

El equilibrio compositivo.

Direcciones visuales.

Aplicaciones.

- **Nº de sesiones: 10 , 2º trimestre**

### **Ud 4.- La luz, el claroscuro y el color.**

**Descripción:** La luz y el volumen.

Tipos de luz y de iluminación.

Valoración tonal y claroscuro.

Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

- **Nº de sesiones: , 2º trimestre.**

### **Ud 5.- Proyecto colaborativo de pintura mural o exposición colectiva.**

**Descripción:** La distribución de tareas del proyecto colaborativo: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

Fases del proyecto.

Selección de técnicas, herramientas y medios adecuados a la elaboración

Ubicación del resultado final.

Estrategias de evaluación de las fases y los resultados del proyecto.

El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

- **Nº de sesiones: 22, 3º trimestre.**

## **10. Criterios de evaluación.**

### **Generales**

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

2. La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias, que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

3. El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

4. El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus evaluaciones, para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

5. Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, calificación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro.

## **Instrumentos de evaluación. Criterios específicos de evaluación en 1º bachillerato.**

### **\* OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA**

Participación Aportación de ideas soluciones.

Aprovechamiento en general; Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega.

### **\* REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Corrección en la presentación del trabajo Originalidad y creatividad en las soluciones Organización y planificación del trabajo.

Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

Búsqueda y organización de la información Comunicación oral o escrita sobre su trabajo

Corrección en la ejecución o solución de las actividades.

### **\* PRUEBAS OBJETIVAS**

Adquisición de conceptos Comprensión.

Razonamiento.

Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo.

Originalidad y creatividad.

Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

En septiembre habrá un único examen que englobe toda la asignatura.

**Redondeo.-** Cuando el alumno la alumna tenga una nota igual o superior a cinco, las calificaciones finales que arrojen números decimales se redondearán a la unidad. De este modo, si la parte decimal fuera inferior a 0,500 se aproximará a la unidad inferior; en cambio, si esta fuera igual o superior a 0,500, se aproximará a la unidad superior.

**Criterios de corrección en la expresión escrita.-** Bachillerato se podrá restar hasta 2 puntos de la nota, atendiendo a los errores cometidos en los parámetros siguientes:

- Presentación: márgenes, numeración de páginas, letra clara y legible, limpieza, sin tachones, bolígrafo adecuado. (-0,25)

- Redacción: errores de coherencia y cohesión: estructura con párrafos, conectores, oraciones completas, puntuación (comas y puntos), concordancia. (-0,75)

- Ortografía: faltas ortográficas, tildes, subrayado de títulos de libros, mayúsculas (- 0,75). Se aplicará una penalización de 0,25 puntos cada tres faltas cometidas y de 0,25 puntos cada cinco errores de tildes.

- Extensión: si el texto no se ajusta significativamente a la extensión solicitada (-0,25).

## **11. Atención a la diversidad**

Partimos de la idea del principio de individualización de la enseñanza y de que el aula es un conjunto de diversidades.

Tendremos que ser flexibles a la hora de adaptar nuestra programación, especialmente la metodología, adoptando medidas e carácter preventivo una vez conocemos las características de las personas con las que vamos a trabajar.

Nuestro tema resulta especialmente agradecido en este sentido, por sus características intrínsecas y por la multitud de soluciones que pueden resultar de cada propuesta.

La inclusión será un factor determinante en el desarrollo de las propuestas de trabajo de las unidades didácticas, las cuales se llevará a cabo en entornos de aprendizaje centrados en el estudiante, para que todos puedan demostrar su potencial y ser partícipes de situaciones de aprendizaje. Esto será muy enriquecedor para ellos pero también para el resto de estudiantes y para nosotros como profesionales de la educación.

Partimos de una evaluación inicial detallada para conocer a nuestros alumnos. Cada curso que podemos afrontar al desafío de tener estudiantes con discapacidad visual, auditiva, motriz, así como con diagnóstico de TDAH o TEA, entre muchas otras patologías. También encontraremos

alumnos recientemente incorporados a nuestro sistema educativo, provenientes del extranjero, algunos de ellos sin conocer las lenguas vehiculares, estudiantes que provienen de diferentes orígenes socioeconómicos, con condiciones personales difíciles, diferentes formas de aprendizaje, tasas de asimilación dispares y niveles de motivación desiguales. Tampoco podemos olvidar a los estudiantes de alta capacidad que son un reto para el docente y una gran fuente de inspiración para el resto de compañeros.

Conscientes de que buscamos alcanzar los objetivos propuestos de acuerdo a las habilidades e intereses de los estudiantes, las medidas para abordar la diversidad se centrarán en:

**MEDIDAS CURRICULARES Y METODOLÓGICAS:** suponen una adaptación encaminada a modificar disfunciones, transitoria o permanente, detectada en determinados estudiantes.

- Si un estudiante no alcanza los objetivos mínimos, intentaremos ofrecer una variedad de actividades de refuerzo, mediante ejercicios adaptados y de consolidación.
- Utilizaremos multiplicidad de procedimientos y mecanismos de evaluación y recuperación.
- También es importante promover la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula e insistir en refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Favoreceremos el trabajo en equipo, preferentemente en grupos reducidos para que el alumnado pueda desarrollarse diferentes roles.
- En el caso de alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE) realizaremos adaptaciones de accesibilidad para currículo así como recursos de apoyo que lo favorezcan.
- Los estudiantes con discapacidad que puedan ser escolarizados tendrán la modalidad que les garantice una respuesta mejor adaptada a sus necesidades.
- Con estudiantes que requieran hospitalización o permanezcan convalecientes en casa, favoreceremos una continuidad en nuestra materia y comunicación a través del aula virtual o del profesor de atención domiciliaria.
- Los estudiantes evaluados con altas capacidades pueden ampliar el plan de estudios o acelerarlo, así como hacerlo más flexible el periodo de permanencia en la etapa.

**MEDIDAS INTERDISCIPLINARIAS Y COLABORATIVAS:**

- Hay tareas en las que sería interesante colaborar con profesores de materias afines y complementarias abordar proyectos conjuntos. Esto para los estudiantes supone un aprendizaje mucho más global y les permite comprender mejor aplicación y sentido del conocimiento.
- La comunicación frecuente con las familias es crucial en el caso de estudiantes con necesidades educativas especial Pueden contarnos cuáles son sus puntos fuertes y la forma más adecuada de trabajar con sus hijos. En ocasiones estas familias son asesoradas por profesionales que también pueden orientarnos a la hora de tomar decisiones de procedimientos instrumentales y adaptar la materia para tener más posibilidades de éxito.

**MEDIDAS ORGANIZATIVAS:**

- Si la disponibilidad horaria permitiera agrupaciones en grupos pequeños, sería muy favorable para la atención a los diversidad y la preparación de obras con procesos técnicos complicados.
- Disponemos de planes de acogida de estudiantes extranjeros con atención educativa específica para aquellos que se incorporan tardíamente al sistema educativo y presentan graves carencias en la lengua castellana. Dependerá de la disponibilidad horaria del centro, y teniendo en cuenta que estos alumnos ya se incorporan al curso iniciado, cuando los calendarios ya están cerrados, es muy difícil de conseguir. Los estudiantes que van a la escuela tarde a nuestro sistema y presenten un vacío curricular de más de dos cursos.
- No podemos olvidar la importancia de la acción tutorial y la prevención del absentismo así como la indispensable colaboración con el Departamento de Orientación.

**MEDIDAS PROPIAS**

#### 11.1. Medidas específicas

11.1.1. De refuerzo educativo. Se tendrá en cuenta la evaluación inicial y, en su caso, también cualquier diagnóstico individual si lo hubiera. En el proceso de evaluación continua e individualizada se irán haciendo las pertinentes modificaciones específicas. Se desarrollará fundamentalmente aquellas habilidades que sea motivadoras para desarrollar el trabajo.

11.1.2. De ampliación. En este caso se potenciará la participación externa en los diversos concursos y certámenes que se celebran a lo largo del curso.

11.2. Mecanismos de recuperación del alumnado con evaluación negativa. Al ser evaluación continua se motivará reforzando la atención individualizada.

## **12. Materiales y recursos.**

En esta asignatura no disponemos de libro de texto, pero utilizamos distinto material bibliográfico especializado según los contenidos a tratar y material auxiliar, como apuntes y fotocopias realizadas a partir de información recabada por la profesora, además de diversos recursos audiovisuales a través de la pizarra digital. Una parte importante de los materiales teóricos de esta materia proviene de recursos en Internet.

Dado el carácter fundamentalmente práctico de esta materia, se realizarán actividades durante todo el curso.

Para el desarrollo del currículum del área es necesario contar con las siguientes condiciones y materiales didácticos:

### **Recursos individuales**

Block de Dibujo DIN A3

Lápices de grafito de varias durezas: HB, 3B, 6B por ejemplo, carboncillos...

Lápices de color y/o rotuladores.

Témperas o acrílicos.

Pinceles redondos de diferentes grosores, por ejemplo, nº 2, nº 6 y nº 14.

Paleta o plato de plástico para las mezclas.

### **Recursos del aula**

Caballetes

Tableros

Modelos de cuerpos geométricos

Modelos de escayola

Objetos varios para bodegones

Focos de luz Bibliografía diversa: catálogos de exposiciones, revistas de arte, monografías de artistas diversos...

### **Recursos audiovisuales**

Pizarra digital con conexión a Internet.

## **13.- Tratamiento de la lectura**

Desde el Departamento de Dibujo se tratará de despertar en los alumnos el gusto por la lectura, aconsejar lecturas, promover la lectura mediante la utilización de textos en las distintas unidades durante el proceso de aprendizaje. Se tendrá en cuenta el Anexo III

## **14. Participación en actividades complementarias y extraescolares.**

El Departamento de Dibujo colaborará a través de los grupos de alumnos a los que imparte clase, en la medida de lo posible, en la realización de las diversas actividades que determine el Centro .

Se fomentará la participación de nuestros alumnos en diversos concursos.

Durante este curso escolar no se preveen visitas o excursiones grupales con los alumnos de 1º bachillerato

## **15.- Participación en planes, programas y proyectos del centro**

Se participarán en todas aquellas que se requiera colaboración siempre que el desarrollo de la programación lo permita.

## Anexo I. Programa de Profundización de contenidos

\*Se desarrollará en el caso de que algún alumno quiera aprovechar la oferta de los diversos certámenes y concursos que se celebran a lo largo del curso por organismos externos.

## Anexo II. Definiciones.

Se entenderá por:

- **Objetivos:** Logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- **Competencias clave:** Desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- **Competencias específicas:** Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación.
- **Criterios de evaluación:** Referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- **Saberes básicos:** Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- **Situaciones de aprendizaje:** Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

## Anexo III. Libros recomendados para el tratamiento de la lectura

### Percepción y comunicación visual:

GUBERN, Román: La mirada opulenta; exploración de la iconosfera contemporánea, Gustavo Gili, Barcelona.

VILLAFañE, J: Principios de teoría general de la imagen, Pirámide, Madrid.

ARNHEIM, R: Arte y percepción visual. Alianza editorial, Madrid.

### Lectura de imágenes:

APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A.: Lectura de imágenes, Ed. de la Torre, Madrid.

PANOFKY, E: El significado de las artes visuales, Alianza editorial, Madrid. El color:

ALBERS, J: La interacción del color, Alianza editorial, Madrid.

KUPPERS, H: Fundamento de la Teoría de los colores, Gustavo Gili, Barcelona.

KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume, Madrid

COHEN, Jozef: Sensación y percepción visual, Trillas, Mexico,

VARLEY, H y otros.: El gran libro del color, Blume, Madrid.

KANDINSKY, W: De lo espiritual en el arte. Pandós

### La proporción:

LIVIO, M: La Proporción Áurea, Ariel, Barcelona.

Técnicas:

DALLEY, T: Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales, Barcelona, Blume.

DOERNER, M: Los materiales de la pintura y su uso en el arte, Barcelona, Reverte.

MAGNUS, G.H: Manual para dibujantes e ilustradores, Gustavo Gili, Barcelona.

MURRAY, Ray: Manual de técnicas, Gustavo Gili, Barcelona.

SIMPSON, I. Curso completo de dibujo, Blume, Madrid.

DAWSON, John: Guía completa de grabado e impresión, Blume, Madrid.

**Publicidad:**

VICTOROFF, D.: La publicidad y la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

LOMAS, C.: El espectáculo del deseo, Octaedro, Barcelona.

BARNICOAT, J.: Los carteles: su historia y lenguaje, Gustavo Gili, Barcelona.

Literatura de la imagen, El comic.

ACEVEDO, J.: Para hacer historietas, Ed. Popular, Madrid.

GASCA L. y GUBERN, R.: El discurso del cómic, Cátedra, Barcelona,

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L.: El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza, Gustavo

Gili, Barcelona.

COMA, J.: Los comics: un arte del siglo XX, Punto Omega, Madrid.

COMA, J.: Historia de los comics, Joseph Toutain Ed., Barcelona

**Fotografía:**

HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

CLERC: La fotografía: teoría y práctica, Omega, Barcelona.

FONTCUBERTA, J.: Fotografía: conceptos y procedimientos, Gustavo Gili S.A., Barcelona.

GERNSHEIM: Historia gráfica de la fotografía, Gustavo Gili, Barcelona.

LANGFORD, M.: Fotografía básica. Iniciación a la fotografía profesional, Omega, Barcelona.

HAWKING, A.: Guía Técnica y artística de la fotografía, Planeta, Barcelona.

HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

**Cinematografía:**

ANDREW, J.D.: las principales teorías cinematográficas, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño grafico:

WONG, W: Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Gustavo Gili, Barcelona.

WONG, W: Fundamentos del diseño en color, Gustavo Gili, Barcelona.

SATUE, E: El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Forma, Madrid.

DONDIS, D: la sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño industrial:

MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili, Barcelona.

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Gustavo Gili, Barcelona.