

Modalidad de Artes

Introducción

La presencia de Dibujo Artístico I y II en la Modalidad de Artes del Bachillerato se comprende por la importancia que ha adquirido, a lo largo de la historia y en nuestros días, la representación gráfica como un sistema de comunicación no lingüístico. El dibujo, y la representación gráfica en general, vienen a constituir un lenguaje alternativo de ámbito universal, que permite la transmisión de información de toda índole: ideas, descripciones y sentimientos.

El dibujo tiene un alto valor formativo. Desarrolla la capacidad de comprensión de la realidad, de las formas que nos rodean, y de su valor expresivo. Exige, en un primer estadio de aprendizaje, saber ver la realidad, pasando de una mirada distraída a una visión escrutadora. A la vez que se desarrolla paulatinamente esa capacidad de ver o de percibir la realidad, se deben desarrollar y potenciar el dominio de los procedimientos, de los instrumentos y de las técnicas de dibujo, que permitan la representación y expresión gráfico-plástica de las formas.

Es preciso insistir en la importancia que tiene el lenguaje del dibujo como medio de comunicación. Se trata de un lenguaje que carece de barreras idiomáticas y que posee una inmediatez única para la transmisión y captación de información. Es a la vez universal e individual. Con el auge de las tecnologías de la información y la comunicación, es necesario dotar al individuo del conocimiento de un lenguaje gráfico propio, que permita su uso sin el riesgo de perder su individualidad.

El aprendizaje del dibujo y la asimilación de sus técnicas específicas exige un proceso gradual. Con la presente organización de contenidos se pretende un sistema de aprendizaje continuo, en el que todo conocimiento nuevo tenga una aplicación inmediata y se comprenda como parte de un proceso. Se comienza con una introducción general sobre la terminología, las técnicas y los materiales gráficos más usuales. Al inicio se enseñarán los fundamentos del dibujo a línea, o de

contornos; posteriormente, se incidirá en el dibujo del volumen, en el que la luz tiene vital importancia. Progresivamente se representará la forma atendiendo a su estructura, volumen, luz y texturas. La composición de formas y su representación, y las posibilidades del color en el dibujo, completan los contenidos básicos de esta materia.

En general, el desarrollo de los contenidos de Dibujo Artístico I obliga a una aproximación a los mismos de forma objetiva. La representación de la realidad se ajusta a los procedimientos gráficos tradicionales del denominado dibujo realista o figurativo. Se evitarán las intenciones expresivas de carácter subjetivo, reservadas para Dibujo Artístico II, momento en el que en que el alumno ya tiene los suficientes recursos y habilidades gráficas para representar la realidad y para interpretarla con mayor libertad expresiva.

En Dibujo Artístico II se interpretan las formas desde distintas intenciones comunicativas y expresivas, se completa el conocimiento de la relación entre las formas, y se cultiva el correcto uso de las técnicas, procedimientos, recursos, instrumentos y materiales gráficos empleados en Dibujo Artístico I.

El Dibujo Artístico fomenta el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad. A su vez, debe mostrar, a través de los ejercicios, que en su aprendizaje es necesario conjugar los aspectos racionales con los emotivos.

Con estos planteamientos se pretende la adquisición de unos conocimientos, vocabulario, recursos y destrezas gráficas, que permitan, tanto la posibilidad de expresarse correctamente a través de medios gráfico-plásticos, como el desarrollo de la personalidad artística.

La adquisición de los conocimientos se producirá de forma progresiva y continua; a dibujar se aprende dibujando, y cada ejercicio

facilita la ejecución del posterior. Los trabajos se deben programar de tal forma que el alumno pueda ser consciente de la progresiva adquisición de habilidades y recursos gráficos, adecuados para la representación de la realidad. La docencia debe estimular e ilusionar al alumno con las posibilidades de lograr un dominio del dibujo, que le motiven e inviten a invertir un tiempo indispensable en su formación. Se debe mostrar cómo el estudio, análisis y representación objetiva y rigurosa de las formas, permiten, a continuación y una vez afianzados los conocimientos y recursos gráficos, representar la realidad de una manera más creativa y personal.

Los métodos docentes de las asignaturas de Dibujo Artístico I y II son los tradicionales en la docencia gráfica en todos los niveles. Se trata de un método individualizado, basado en el hacer, en la estimulación y en el espíritu inconformista ante los resultados obtenidos, encaminado a fomentar la creatividad personal y los aspectos más gratificantes del dibujo. La enseñanza precisa, además de la realización de los ejercicios propuestos, ciertas explicaciones teóricas sobre las técnicas, los recursos y modos de representar las formas y objetos. Buenos recursos pueden ser la proyección de audiovisuales sobre modos de dibujar y técnicas gráficas, la presentación directa de dibujos –con una exposición detallada de sus objetivos e intenciones expresivas–, así como las visitas a exposiciones y museos.

- 1 Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, y emplearlos correctamente en la representación analítica de objetos del entorno.
- 2 Entender la forma de los objetos a representar como consecuencia de su estructura y saberla representar gráficamente.
- 3 Comprender los distintos datos visuales de las formas como partes o elementos relacionados de un conjunto, con especial interés a las relaciones geométricas y de proporción entre ellos.
- 4 Comprender la distinta importancia de los datos visuales que forman el conjunto de las formas. Representar las formas dando mayor prioridad a aquellos rasgos visuales que revisten mayor importancia en el conjunto, ignorando los detalles superfluos.
- 5 Conocer la terminología básica de la materia, así como los materiales, las técnicas, los recursos y los procedimientos gráficos adecuados para la representación de la realidad. Adquirir el dominio de las técnicas, recursos y habilidades al servicio de la plasmación gráfica de formas e ideas, y proceder de una manera racional y ordenada en el trabajo.
- 6 Lograr las habilidades necesarias para la representación de formas u objetos sencillos de la realidad cotidiana, según los procedimientos gráficos tradicionales del denominado dibujo realista o figurativo. Realizar esquemas analíticos, bocetos y apuntes detallados de objetos sencillos del entorno inmediato, por medio del dibujo a línea, del dibujo entonado, y de la representación de la forma con su claroscuro y sus texturas. Representar, por medio del encajado a línea y entonación a mancha, modelos escultóricos de figuras clásicas.
- 7 Conocer las bases teóricas sobre el color que permitan su aplicación plástica de una manera razonada y directa.

- 1 La terminología básica del dibujo artístico.
El concepto de representación. Saber ver la realidad. El encajado, el esquema gráfico y analítico de una forma, el boceto, el apunte al natural.
- 2 Materiales y procedimientos gráficos.
Tipos de soportes: papeles y cartulinas. Tamaños de papel (DIN A). Grosor y superficies del papel. Blocs de dibujo. Adecuación de los papeles a las técnicas utilizadas.
- 3 Los trazadores o instrumentos de dibujo.
Lápices grafito (portaminas y de madera), dureza de minas (serie H y serie B) y su adecuada utilización según los fines y los soportes elegidos. El empleo habitual de minas: del HB al 4B. Otros medios: carboncillos, barras de grafito. Conté y sanguinas. Bolígrafos, rotuladores y plumas. Lápices de colores. Lápices para acuarela. Pasteles (blandos, duros, lápices pastel), tizas y ceras. Otros materiales de utilidad: gomas de borrar, afiladores de minas y de lápices, cuchillas, tableros portátiles, reglas, plomada, difuminos, carpeta para guardar láminas. Ejercicios básicos de materiales y técnicas: exploración de las distintas posibilidades de trazos y manchas variando los soportes y los trazadores.
- 4 El dibujo de la realidad o al natural.
El conocimiento y la percepción de la forma. Aprender a ver. De la realidad a la abstracción. Esquemas básicos que facilitan la percepción. Las formas básicas (los sólidos platónicos) y su configuración. Las formas complejas y su transformación: formas por adición y formas por sustracción. La forma entendida como una estructura compleja de elementos y relaciones. Las relaciones básicas: la geometría, la proporción entre elementos, la dimensión, la escala, la simetría, la repetición, y el ritmo. Elementos que definen la forma: la configuración, la línea, la luz, la textura y el color. Formas planas. Formas volumétricas o tridimensionales; el volumen exterior y el espacio interior.

- 5 Principios generales del dibujo a mano alzada o del natural.
El dibujo a línea o de contorno de objetos sencillos. Dibujo de formas planas: copia de dibujos, dibujos de figuras geométricas, dibujos de perfiles o siluetas de objetos cotidianos –como vasos, tazas, botellas, jarras–, y de algunos elementos reducidos al plano –como hojas, ramas, útiles de escritura, libros, cubiertos–. Habilidades en el uso de la línea: precisión en el trazo y limpieza.

- 6 El dibujo a línea de volúmenes y formas elementales.
El cubo, la esfera, el cono, el cilindro, paralelepípedos. El encajado; medida y proporción (la utilización del lápiz para medir distancias y ángulos). El escorzo. Nociones básicas de la perspectiva cónica aplicadas al dibujo o apunte del natural: línea de horizonte, punto de visión, puntos de fuga. Construcción de cuadrados en escorzo, y sus divisiones crecientes o decrecientes según las leyes de la perspectiva. Representación de círculos en perspectiva o en escorzo (construcción de elipses inscritas en un cuadrado en escorzo). Encajado de las formas a partir de su comparación con el cuadrado o el cubo. Definición de la forma y del volumen por medio de las líneas vistas y ocultas. Dibujo de formas cúbicas, de cajas, de cilindros y conos, con distintos escorzos y perspectivas.

- 7 El dibujo de formas complejas.
El proceso en la construcción del dibujo. Elección del punto de vista y encuadre. El encajado a línea. Esquema y corrección; aproximaciones graduales al modelo. Procesos de abstracción y esquemas de análisis. Comparación de medidas y ejes del dibujo. Espacios vacíos entre formas y elementos. Del todo a las partes. Aplicaciones en el dibujo de objetos –como piezas, herramientas, mobiliario sencillo, maletas, bolsas– y de formas naturales –vegetación, plantas, árboles, frutas o verduras–. Aplicación a la representación de modelos de yeso de esculturas clásicas; el encajado y la correcta proporción entre los distintos elementos de la figura; utilización de la sanguina y de los carboncillos.

- 8 La composición.
Dibujo de composición de varias formas y objetos relacionados entre sí. Organizaciones compositivas en el plano y en el espacio. Simetrías, analogía, contrastes y tensiones entre los elementos. Ejercicios de dibujo de bodegones, elaborados a partir de composiciones con objetos sencillos y cotidianos –como cajas, frutas, botellas, botes, vegetales, telas–.

- 9 El dibujo entonado.
El claroscuro y la mancha como elementos configuradores de la forma. Importancia del claroscuro para el modelado y la expresión del volumen. Sombras propias y arrojadas; brillos y degradados. Ejercicios de escalas tonales por medio de degradados de grises, con distintos soportes y lápices. Otros recursos de entonación: los rayados unidireccionales y pluridireccionales, los punteados según distintas densidades. Las texturas. La representación de los efectos de luz y de brillo según la textura de los materiales de la forma. Aplicación del dibujo entonado y con simulación de texturas a formas, objetos y composiciones –bodegones– antes dibujados a línea. Aplicación a la representación de modelos de yeso de esculturas clásicas, por medio de sanguinas o carboncillos; el encajado y el modelado creado por medio de la gradación de tonos.

- 10 El color.
Introducción a la terminología básica. Aspectos básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz y color pigmento. Modificación del color. Conceptos de saturación o intensidad, tono y valor. Círculo cromático. Contrastes de color; colores complementarios. Relaciones armónicas e interacción del color. Colores cálidos y fríos. Aplicaciones de la teoría del color por medio del dibujo con lápices de colores, en la representación de formas, objetos y composiciones antes dibujados a línea.

- 1 Utilizar con propiedad la terminología específica correspondiente a los distintos contenidos de la materia, así como conocer y utilizar correctamente los procedimientos y materiales empleados. Demostrar un conocimiento suficiente de los fundamentos del color y su terminología básica.
- 2 Describir gráficamente objetos del entorno, de volumetrías fácilmente reconocibles, distinguiendo en ellos elementos básicos de la configuración de su forma, por medio de la representación de líneas y de planos, tanto vistos como ocultos.
- 3 Representar por medio de la línea, con intención descriptiva, formas tridimensionales sobre el plano. Conocer los procesos de construcción del dibujo, por medio del encajado de formas sencillas y cotidianas, con especial atención a las relaciones de geometría y de proporción, al escorzo, y a las deformaciones perspectivas.
- 4 Representar gráficamente objetos de marcado carácter volumétrico, por medio de línea y mancha, para expresar el volumen mediante la entonación con planos de grises.
- 5 Realizar dibujos entonados de composiciones sencillas de varios objetos, con especial atención al encajado a línea, a la entonación por medio de la mancha y a la simulación de las texturas de los distintos elementos.
- 6 Realizar dibujos entonados de modelos de yeso de figuras clásicas, con especial atención al encajado a línea, a la correcta proporción entre las partes de la figura y a la representación del volumen por medio de la entonación.
- 7 Dibujar con lápices de colores. Realizar representaciones plásticas –a través de procedimientos y técnicas cromáticas– de formas artificiales sencillas, con atención a la modificación del color producida por la incidencia de la luz dirigida con ese fin.

- 1 Conocer, apreciar y aplicar de forma adecuada, y según las posibilidades expresivas del alumno, las distintas técnicas gráficas y materiales de dibujo.
- 2 Comprender, valorar y ejercitarse en el dibujo al natural de figuras, objetos, formas orgánicas, espacios y entornos urbanos.
- 3 Comprender las posibilidades expresivas de los dibujos de composiciones y de bodegones formados por distintos objetos. Experimentar gráficamente con variaciones entre los objetos o elementos de esas composiciones.
- 4 Representar e interpretar gráficamente objetos y formas con distintas técnicas e intenciones expresivas. A partir de estas representaciones, realizar modificaciones que propicien la creación de formas nuevas.
- 5 Fomentar la sensibilidad artística a través del dibujo. Proceder en las distintas fases del trabajo gráfico y creativo de una manera racional y ordenada.
- 6 Desarrollar la memoria visual y la retentiva, mediante ejercicios que faciliten los mecanismos perceptivos y expresivos al servicio de la representación de objetos, de las formas de la naturaleza y de las propias ideas.
- 7 Utilizar de manera consciente los conocimientos adquiridos como instrumentos de control y autocorrección de las producciones propias y como recurso para comprender mejor las ajenas.

- 1 Percepción y representación analítica de la forma.
Percepción y representación de la forma y de composiciones formales. Saber ver la realidad. Procesos de análisis y abstracción. La forma entendida como una configuración de elementos y relaciones. Las relaciones básicas: la geometría, la proporción entre partes o elementos, la dimensión. Otras relaciones: simetría, repetición, ritmo, equilibrio y tensiones. Organizaciones formales y espaciales; formas por adición, por sustracción y por transformación. Crecimientos orgánicos. Factores mudables en la percepción y representación de la forma: la luz, la textura y el color. El observador: variaciones de la apariencia formal respecto al punto de vista perceptivo. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción. Algunos ejemplos de la representación de formas, objetos y composiciones en la historia del dibujo y de la pintura.
- 2 Representación y análisis de formas naturales, objetos y composiciones.
La representación gráfica de las formas naturales, objetos y composiciones. La elección del punto de vista. La construcción según los principios de la perspectiva cónica. Esquemas analíticos previos, bocetos de tanteo y apuntes detallados. El proceso gráfico: distinguir lo esencial de lo anecdótico; de lo general a los detalles. Análisis y descripción de su configuración y de su geometría: definición lineal y volumétrica. La entonación, la textura y el color. Los dibujos finales como síntesis de un análisis previo. Modificación con intenciones expresiva y creativas de esas formas y objetos. La memoria visual; ejercicios de retentiva.
- 3 Representación y análisis de la figura humana.
Ejercicios de dibujo a partir de modelos de estatuas clásicas. El encajado y la entonación. Apuntes del natural de la figura humana en posición y en movimiento. Relaciones y proporción entre las

- distintas partes del cuerpo humano. Análisis gráfico de la cabeza humana y del rostro. El escorzo de la figura.
- 4 El apunte al natural de exteriores e interiores.
Análisis gráficos de realidades complejas, formales y espaciales. Apuntes exteriores en la ciudad y dibujos de espacios interiores. Algunos aspectos de la representación del espacio: la construcción perspectiva y el estudio del espacio en relación con las medidas del hombre.

- 1 Utilizar correctamente la terminología específica, materiales y procedimientos correspondientes a los distintos contenidos de la materia.
- 2 Interpretar gráficamente una misma forma u objeto en diversos niveles –esquema analítico, boceto y apunte– y en función de distintas intenciones expresivas y comunicativas.
- 3 Realizar dibujos de formas naturales con carácter descriptivo y modificarlas posteriormente con intenciones expresivas y comunicativas diversas.
- 4 Representar gráficamente diferentes apariencias de un mismo objeto ocasionadas por su distinta orientación respecto al punto de vista perceptivo.
- 5 Representar gráficamente un conjunto de volúmenes geométricos y naturales y describir la disposición de los elementos entre sí, atendiendo a las proporciones y a las deformaciones perspectivas.
- 6 Describir gráficamente lo esencial de formas observadas brevemente con anterioridad mediante definiciones lineales claras y explicativas.
- 7 Realizar estudios gráficos de figura humana en posición y en movimiento, atendiendo principalmente a las relaciones proporcionales entre las distintas partes o elementos del cuerpo.
- 8 Representar modelos de figuras clásicas, con especial atención a las relaciones proporcionales de las partes con el todo, al escorzo y a la expresión del volumen mediante la entonación.
- 9 Representar, por medio de bocetos y apuntes, aspectos del entorno del aula, distintos recintos en el edificio, entornos urbanos y exteriores naturales próximos al centro. Expresar en términos espaciales los efectos perspectivos de profundidad, así como la valoración de las proporciones entre elementos y los contrastes lumínicos.

Introducción

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artísticos. Proyectos cuyo último fin sea la creación de realidades, productos o utensilios que puedan tener tanto un valor utilitario como artístico.

La función esencial de estos proyectos gráficos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está creando a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad. A su vez, contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso.

Es necesario el conocimiento de un amplio conjunto de convencionalismos gráficos, que están recogidos en las normas para el Dibujo Técnico establecidas en el ámbito nacional e internacional.

Esta materia favorece la capacidad de abstracción, necesaria para la comprensión de numerosos trazados, recursos y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Tiene un componente teórico y otro de aplicación práctica. En las prácticas de dibujo se desarrollarán los conocimientos y habilidades gráficas expuestas en las clases teóricas. Es necesario que, junto a la comprensión de los principios gráficos fundamentales, se muestre su aplicación práctica a los distintos campos profesionales.

La adquisición de los conocimientos y habilidades gráficas de esta materia podrían concretarse en tres fases. En la primera se pretende fomentar la capacidad de pensar y representar la realidad mediante

procedimientos gráficos; en la segunda el desarrollo de habilidades y su aplicación a la resolución de problemas formales y espaciales; y en la tercera la capacidad de resolver problemas reales derivados del mundo de la tecnología y de la edificación.

El Dibujo Técnico se aborda en dos cursos, de manera que se adquiera una visión general y completa desde primero para profundizar y aplicar en segundo los conceptos en soluciones técnicas más usuales.

Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y ejercicios concretos.

En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas.

- 1 Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas ante problemas plantados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.
- 2 Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
- 3 Conocer y comprender los fundamentos del Dibujo Técnico, sus recursos, convenciones y normativa, para aplicarlos tanto a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, como a la representación de formas. Resolver problemas geométricos, formales y espaciales, habituales en el campo de la técnica y del arte.
- 4 Valorar tanto la normalización como la utilización de recursos, códigos y convencionalismos gráficos, de necesaria utilidad para abstraer y simplificar la información que se tiene que transmitir con garantías de certeza, precisión y objetividad.
- 5 Comprender y representar formas, de acuerdo con las normas UNE e ISO.
- 6 Fomentar el método gráfico y el razonamiento lógico a través del dibujo técnico, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas, artísticas o del mundo del diseño industrial y arquitectónico.
- 7 Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador.
- 8 Valorar la precisión, elegancia, y el correcto acabado del dibujo; así como fomentar la emulación crítica ante las mejoras que ofrecen las diversas técnicas gráficas y los medios informáticos en la representación.
- 9 Potenciar el trazado de croquis, bocetos, apuntes y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
- 10 Fomentar la visión espacial y el control formal, para poder representar formas, espacios y volúmenes tridimensionales sobre el

plano; comprendiendo que para ello necesitamos conocer y dominar tanto los sistemas de representación cilíndricos, como el sistema cónico.

- 11 Aplicar los contenidos de la materia, y las habilidades en la resolución de problemas gráficos –en los distintos sistemas de representación– mediante los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador.

I. Dibujo Geométrico: Geometría Métrica Aplicada

- 1 Instrumentos de dibujo.
El papel y sus clases. El lápiz. El sacapuntas. El portaminas. El estuche y el afilador de minas. La goma de borrar. La escuadra y el cartabón. La regla. El transportador de ángulos. El compás. Los estilógrafos. Las plantillas.
- 2 Trazados fundamentales en el plano.
Operaciones con la regla y el compás. Operaciones con segmentos. Trazado de la mediatriz de un segmento. Trazado de perpendiculares y paralelas. División de un segmento y de un arco en partes iguales. Construcción de ángulos con las plantillas y el compás.
- 3 Construcción de formas poligonales.
Triángulos.
 Triángulos. Definiciones y clases. Ángulos relacionados con la circunferencia.
Cuadriláteros.
 Cuadriláteros. Definiciones. Cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecio y trapezoide.
Polígonos regulares.
Construcciones generales y particulares.
- 4 Escalas.
Proporcionalidad. Escalas. Definiciones. Clases de escalas.
- 5 Potencia: eje radical y centro radical.
Definición de potencia. Eje y centro radical.
- 6 Tangencias. Puntos de tangencia.
Enlace de líneas. Rectificaciones de la circunferencia. Aplicaciones. Inversión.

7 Curvas cónicas y técnicas.

Curvas cónicas.

La elipse.

Definiciones y trazado de la elipse y de sus elementos. Diámetros conjugados.

La hipérbola.

Definiciones y trazado de la hipérbola y de sus elementos. Asíntotas.

La parábola.

Definiciones y trazado de la parábola. Elementos y propiedades de la curva.

Curvas técnicas propiamente dichas.

Óvalo, ovoide, espiral y voluta.

Conocimiento de la forma de estas curvas, características, elementos y arcos que las forman. Construcción.

Curvas cíclicas.

Definición de curvas cíclicas.

8 Relaciones y transformaciones geométricas.

Proporcionalidad, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.

Conceptos de razón, cuarta proporcional, tercera y medio proporcional.

Proporción áurea y divina proporción.

Traslación, giro y homotecia.

I II. Sistemas de representación

9 Geometría descriptiva.

Definición y Fundamentos de Geometría Descriptiva. Proyección. Clases de proyección.

10 Sistema diédrico.

Elementos que intervienen en el Sistema diédrico. Planos de proyección, L.T., planos bisectores, cota y alejamiento, etc. Indi-

cación de las diferentes posiciones que puede ocupar en el espacio un punto, una recta y un plano. Relación que liga las proyecciones de una figura plana. Procedimiento general en el espacio para hallar la intersección de dos planos y de una recta con un plano.

Paralelismo, perpendicularidad y distancias.

Resolución gráfica de los problemas de paralelismo, perpendicularidad y distancia, con posiciones sencillas de los elementos geométricos dados.

Abatimientos, verdaderas magnitudes, cambios de planos, giros y ángulos.

11 Sistema axonométrico ortogonal.

Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal.

Sistema axonométrico isométrico.

12 Sistema axonométrico oblicuo (perspectiva caballera).

Fundamentos del sistema. Coeficiente de reducción. Aplicación.

13 Sistema cónico.

Elección de los elementos. Punto, recta y plano. Sólidos.

Proyección cónica central y oblicua. Aplicación.

I III. Normalización

14 Normalización.

Introducción a la normalización. Normas UNE, ISO. Principios generales de representación. Tipos de líneas.

Rotulación normalizada.

Objeto y características de la rotulación normalizada. Medida de las letras y de las cifras. Escritura estrecha y escritura corriente.

Formatos.

Formatos. Elección y designación de los formatos. Posición y dimensiones de los cuadros de rotulación. Márgenes y recuadro. Plegado para archivadores A4.

Acotación.

Normas generales. Tipos de cotas. Sistemas de acotación.

Reglas para el acotado.

La croquización, el boceto y su gestión creativa.

- 1 Resolver problemas geométricos y valorar el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
- 2 Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
- 3 Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencias.
- 4 Representar gráficamente una perspectiva cónica a partir de su definición y el trazado de sus elementos fundamentales.
- 5 Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos, así como resolver diferentes problemas planteados entre rectas y planos.
- 6 Realizar en diferentes tipos de perspectivas objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.
- 7 Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada.
- 8 Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a las vistas, acotación, formatos, rotulación y simplificaciones indicadas en éstas.
- 9 Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción, y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas en las mismas.
- 10 Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando las diferentes técnicas y recursos gráficos –tanto los tradicionales como los nuevos medios informáticos–, de forma que las representaciones obtenidas sean claras, precisas, elegantes y respondan al objetivo para el que han sido realizadas.

- I 1. Dibujo geométrico: Geometría Métrica Aplicada
 - 1 Trazados fundamentales en el plano.
Construcción del arco capaz de un segmento bajo un ángulo dado.
 - 2 Construcción de formas poligonales.
 - Triángulos.
Líneas y puntos notables de un triángulo.
 - Cuadriláteros.
Cuadrilátero inscriptible.
 - Polígonos regulares.
Análisis y construcción de polígonos regulares convexos y estrellados.
 - 3 Escalas.
Escala Normalizadas.
 - 4 Potencia: eje radical y centro radical.
Aplicaciones de los conceptos de Potencia.
 - 5 Tangencias.
Nociones de inversión. Aplicaciones de los conceptos de inversión.
 - 6 Curvas cónicas y técnicas.
 - Curvas cónicas.
 - La elipse.
Tangencias e intersección con una recta.
 - La hipérbola.
Tangencias e intersección con una recta.
 - La parábola.
Tangencias e intersección con una recta.

Curvas técnicas propiamente dichas.

Óvalo, ovoide, espiral y voluta.

Aplicaciones.

Curvas cíclicas.

Cicloide, Epicicloide, Hipocicloide. Conocimiento de la forma y de las características de cada una de ellas. Formas de generarse.

Envolvente de la circunferencia.

7 Relaciones y transformaciones geométricas.

Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales, equivalentes o simétricas.

Teorema del cateto y de la altura. Sección áurea.

Homología y afinidad. Concepto. Elementos que intervienen.

Proyectividad y homografía. Datos necesarios que definen la transformación homológica y la transformación afín. Definiciones del eje y de las rectas límites.

I II. Sistemas de representación

8 Sistema diédrico.

Procedimientos generales en el espacio para determinar el ángulo que forman dos elementos.

Sólidos, secciones y desarrollos.

Representación de los cuerpos geométricos: poliedros regulares. El prisma, la pirámide, el cono, el cilindro, la esfera y el toro; intersección de éstos con rectas y planos. Propiedades métricas más importantes. Concepto de desarrollo de una superficie y transformada de una sección.

Aplicaciones de paralelismo, perpendicularidad y distancias.

Aplicaciones de abatimientos, verdaderas magnitudes, cambios de planos, giros y ángulos.

- 9 Sistema de planos acotados.
Fundamentos y aplicaciones.

- 10 Sistema axonométrico ortogonal.
Escala axonométrica. Verdaderas magnitudes.
Representación de figuras poliédricas y de revolución.
Intersección con rectas y planos. Secciones y desarrollos.
Relación del sistema axonométrico con el diédrico.

- 11 Sistema axonométrico oblicuo (Perspectiva caballera).
Verdaderas magnitudes.
Representación de figuras poliédricas y de revolución.
Intersección con rectas y planos. Secciones.
Trazado de perspectivas partiendo de las vistas fundamentales y viceversa.

- 12 Sistema cónico.
Fundamentos y elementos empleados en la perspectiva cónica.
Perspectiva central y oblicua.
Trazas, puntos métricos y de fuga.
Representación de superficies poliédricas y de revolución. Intersección con recta y plano.
Trazado de perspectivas de exteriores.

I III. Normalización

- 13 Normalización.
Vistas según norma UNE 1032.
Formatos.
Señales de centrado. Señales de orientación. Graduación métrica de referencia. Sistema de coordenadas. Señales de corte.
Acotación.
Acotación en el dibujo Industrial y en el de Construcción.

Simplificación de dibujos.

Convencionalismos para la representación. Simbología.

Simplificación de dibujos. Ejes de simetría. Símbolos de diámetro y de cuadrado. Superficies roscadas. Leyendas y notas. Dibujos de conjunto y montaje. Representación en perspectiva. Simplificación de tuberías. Simplificación de acotado.

Roscas.

Representación simplificada de roscas. Final de rosca.

Designación abreviada de roscas.

Arte y Dibujo Técnico.

Arte y Geometría. Relación a lo largo de la historia.

Dibujo industrial.

Diferencia entre arte y diseño industrial.

Recursos estéticos del Dibujo Técnico.

Características estéticas del producto industrial: forma, material, superficie y color.

Diseño de arquitectura y construcción, urbanístico y de interiores.

Presencia del Dibujo Técnico a lo largo de la historia.

- 1 Resolver problemas geométricos y valorar el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
- 2 Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, con la utilización de la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.
- 3 Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la resolución de enlaces y puntos de contacto.
- 4 Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias, o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.
- 5 Utilizar el sistema diédrico para la representación de formas poliédricas o de revolución. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.
- 6 Realizar perspectivas axonométricas -isométricas y caballeras- y cónicas de un objeto definido por sus vistas o secciones y viceversa.
- 7 Dibujar a mano alzada las diferentes vistas de un objeto, y realizar una perspectiva del mismo en representación cónica y cilíndrica.
- 8 Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción, y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas en las mismas.
- 9 Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, con la utilización de las diferentes técnicas y recursos gráficos tanto los tradicionales, como los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador, de forma que las representaciones obtenidas sean claras, precisas, elegantes y respondan al objetivo para el que han sido realizadas.

Introducción

En una sociedad tan compleja como la nuestra, el mundo del diseño, en todos sus aspectos, tanto el diseño gráfico, como el tridimensional o el de interiores ha alcanzado un protagonismo de tal magnitud que ha sobrepasado los límites de la actividad profesional para lograr el interés del gran público.

El diseño implica tanto al mundo de la sensibilidad como al de la pura actividad económica al que está íntimamente ligado; por ello, la utilidad de esta materia consistirá en proporcionar a quienes la cursen los medios para que sepan expresarse y comunicarse en una sociedad creativa y libre, aunque altamente competitiva.

Se partirá del conocimiento y desarrollo del Diseño desde sus comienzos en nuestra era industrial y se estudiará su desarrollo posterior unido al cumplimiento de los dos conceptos básicos de todo diseño: funcionalidad y estética. A partir de todo ello, deberá proporcionar al alumno los fundamentos imprescindibles con los que pueda acceder a profesiones totalmente actuales y de amplia proyección de futuro.

Debe ser una materia fundamentalmente práctica y experimental. No pretenderá formar especialistas; proporcionará al alumno unos conocimientos fundamentales, pero generales, en el ámbito del Diseño, haciendo referencia a dos conjuntos básicos: Diseño en el plano, llamándolo gráfico, y Diseño en el espacio, integrando en este término el Diseño objetual y el Diseño de interiores.

Asimismo, inculcará los principios de la percepción y las leyes básicas de psicología de la forma, para poder aplicarlas en los campos de los tres diseños.

Potenciará la creatividad a través de planteamientos de búsqueda de soluciones a los diseños y se hará especial referencia al uso de los medios informáticos relacionados con el diseño asistido por ordenador.

- 1 Fomentar en el alumno la capacidad de investigación e imaginación suficientes para desarrollar la creación de formas nuevas, funcionales y bellas que puedan conectar con una sociedad a la que deberán aportar con sus ideas la renovación necesaria para la comunicación intercultural.
- 2 Desarrollar la capacidad de percepción en el alumno tanto en el campo de la publicidad como en cualquier objeto tridimensional que deba cumplir una función.
- 3 Dominar los elementos básicos del diseño gráfico, tanto plásticos: composición, color, técnica y expresión. Como los semióticos: simbología del signo, claridad en los mensajes, psicología del espectador.
- 4 Poseer un amplio conocimiento de los sistemas de representación, tanto sistema diédrico como los diferentes tipos de perspectiva para poder representar en un plano diseños tridimensionales.
- 5 Dominar las técnicas de expresión necesarias para el desarrollo de los diferentes fines.
- 6 Fomentar y desarrollar la visión espacial del alumno.
- 7 Analizar, interpretar y modificar los diferentes tipos de diseño presentes en el entorno el alumno.
- 8 Ser capaces de crear espacios habitables, transformarlos y diseñarlos en un plano.

I. La percepción

- 1 Psicología de la forma.

II. Diseño gráfico

- 2 Elementos básicos de la Forma: punto, línea y plano. Investigación sobre dichas formas. Contraste visual para su mejor percepción.
- 3 Estudios genéticos para su posterior aplicación: tangencias, enlaces, óvalos, elipses, etc.
- 4 Tipografía.
- 5 Estudios del color, tanto desde el punto de vista plástico como psicológico. Simbología del color.
- 6 Teoría de la imagen publicitaria.
- 7 La señalística, la semiología, la psicología: conocimientos necesarios de los mismos para que el alumno sea capaz de elaborar mensajes claros con gran contenido en su intención.
- 8 El diseño publicitario.

III. Diseño tridimensional

- 9 Estudio de los sistemas de representación: Sistema diédrico, axonometrías. Aplicaciones a la representación de objetos.
- 10 Acotación: escalas. Secciones.
- 11 Estudio de los principales hitos de la historia del Diseño.
- 12 Nociones de antropometría, ergonomía, biónica.
- 13 Aplicación del color y las texturas para conseguir los efectos expresivos adecuados.
- 14 Aspectos fundamentales y formales del diseño de productos.
- 15 El diseño industrial.

I IV. Diseño de interiores

- 16 Perspectiva cónica. Aplicación a espacios interiores y exteriores.
- 17 Distribución de espacios, itinerarios y recorridos.
- 18 Estudio del color, de la luz, ambientación. El diseño del espacio habitable.

- 1 Reconocer las formas básicas: punto, línea y plano, así como sus múltiples posibilidades de composición, ritmo, color, etc.
- 2 Realizar trazados geométricos en proyectos sobre logotipos imagen de empresa, iconos, etc. y aplicar en ellos sus conocimientos y su capacidad de resolución en una imagen creativa.
- 3 Valorar en los diseños gráficos en general la calidad de tipografía, color texturas, así como el contenido semiótico de los mensajes.
- 4 Aplicar, con sentido crítico, los conocimientos de composición, comunicación y expresión en carteles, carátulas de CD, portadas y diseño de libros, folletos y publicidad en general.
- 5 Demostrar el dominio de la visión espacial por medio de la representación de objetos tridimensionales, dibujados en los diferentes tipos de perspectiva, así como los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
- 6 Aplicar los estudios del claroscuro y las texturas al diseño de los objetos.
- 7 Demostrar el conocimiento de la perspectiva cónica en el diseño de interiores.
- 8 Distribuir y transformar espacios habitables y circuitos de tránsito en el diseño de interiores.
- 9 Conjugar en un proyecto final el estudio lumínico, las texturas y la ambientación, así como estudiar los materiales necesarios acordes con las necesidades del proyecto.

Introducción

La Historia del Arte se ha consolidado definitivamente como disciplina autónoma con sus propios objetivos de estudio y con métodos particulares de análisis que, sin olvidar los que proceden de la Historia, asume, parcialmente, los de ramas del conocimiento como la Geografía, la Filosofía, la Sociología, la Tecnología, las Bellas Artes o la Literatura, entre otras, por lo que se ha convertido en punto de confluencia de diversas disciplinas humanísticas.

El objeto de estudio es la obra de arte, fruto de la actuación inteligente y creativa del hombre que la usa para transmitir visualmente su sistema de valores sociales y estéticos y que la realiza en un tiempo y espacio concreto, susceptible de ser valorada y enriquecida, en otros espacios y tiempos, por otros hombres que pueden extraer de ella códigos formales y propuestas estéticas que enriquezcan su propio entorno social e intelectual.

La Historia del Arte ha de aportar al alumno dos tipos de conocimientos: los relacionados con el análisis de la obra en sí misma y los adecuados para una correcta contextualización de la misma.

Parece adecuado insistir en el análisis de los sistemas visuales, especialmente en el entramado formal que configura la obra de arte y la convierte en paradigma visual, sin establecer ingratas e injustas distinciones entre diferentes manifestaciones artísticas en las que se incluyen las nuevas propuestas de comunicación visual que forman parte de la realidad cotidiana contemporánea. No debe olvidarse que la obra de arte, además de un sistema de comunicación visual, es un valioso documento y testimonio de las sociedades del pasado; la obra de arte surge en un contexto histórico concreto y sin él no pueden tener explicación ni el sistema de valores visuales que genera ni la técnica usada en su realización, sin que ello sea obstáculo para que sea objeto de un posterior desarrollo interpretativo adquirido gracias a su integración en el sistema de valores de una civilización concreta.

Debido a ello, las obras de arte se han convertido en parte indisociable, y en muchos casos su aspecto más conocido y espectacular, del patrimonio cultural de una civilización, una sociedad o un pueblo. En consecuencia, será necesario formar adecuadamente a las sucesivas generaciones para que, a través del conocimiento y la sensibilización con la obra de arte, se posibilite la valoración del patrimonio artístico y se facilite la integración de los alumnos en el seno de una colectividad a la que por nacimiento o voluntad se pertenece, lo que posibilitará la adecuada conservación de este patrimonio, memoria histórica y cultural y motor económico por el desarrollo de los recursos que pueden movilizarse en su entorno.

La práctica docente está sometida a una ordenación temporal. En consecuencia, es impensable que no exista una selección dentro de los contenidos de la Historia del Arte y que ésta deba realizarse teniendo presente nuestra pertenencia a la civilización occidental, a España y a la Comunidad de Castilla y León. Esto no significa que deban obviarse las aportaciones de culturas extraoccidentales, en especial cuando hayan entrado en contacto con la nuestra y vivificado, gracias a un mestizaje enriquecedor, la evolución histórica propia.

Se tendrá presente la conveniencia, siempre que ello sea posible, de actuar a partir de nuestro entorno inmediato, que representa una de las mayores riquezas que puede ofrecer el conjunto nacional y europeo, bien como elemento motivador de las explicaciones, bien como ejemplificador de las diversas secuencias temporales de las mismas. Se propiciará que el alumno entre en contacto directo con la obra de arte por lo que será imprescindible recurrir a las instituciones culturales próximas, en especial a los variados y ricos museos (nacionales, provinciales o locales) y colecciones, tanto públicas como privadas, que han preservado y transmitido este legado.

La formulación de los contenidos para este curso de Bachillerato debe entenderse en un sentido amplio e integrador, por lo tanto no especializado con lo que se facilitará desarrollar toda la materia. La práctica docente tendrá presente tanto el carácter histórico y cultural de las manifestaciones concretas como los diversos aspectos técnicos y metodológicos propios de la disciplina.

Es necesario partir de los conocimientos adquiridos por el alumno durante la Educación Secundaria Obligatoria. Se atenderá a la complejidad de factores que intervienen en la creación de la obra de arte, la personalidad del artista, el lenguaje propio y diverso de cada uno de los objetos, la diversa utilización que han tenido en origen y que han adquirido con el tiempo dichas obras y el carácter abierto del signo artístico, en especial en sus manifestaciones más recientes.

En consecuencia, se aplicarán metodologías complementarias que faciliten esa visión integradora, entre las que pueden señalarse como más idóneas, dado el carácter inicial de la materia, la sociológica, la formalista y la iconológica.

La metodología sociológica puede servir de elemento integrador de todo el programa puesto que trata de poner de manifiesto la relación de la obra con el contexto en la que ésta surge, estudiará la imprescindible labor del artista pero también los condicionantes técnicos e ideológicos, la función de los comitentes y de los intermediarios, la demanda y consumo de las obras de arte y los grupos sociales a los que va dirigida. La metodología formalista se ocupa de analizar los aspectos formales de la obra de arte, por lo que a través de ella podrán analizarse las peculiaridades intrínsecas de cada periodo artístico. La metodología iconológica es recomendable en el análisis de obras concretas; gracias a ella, y a través de un análisis iconográfico previo, podemos acceder al significado o significados de la obra de arte como expresión de valores y de mentalidades.

Se potenciarán en el alumno las capacidades de observación y percepción del mensaje visual y se educará la mirada para desarrollar la capacidad de ver la obra de arte, con las peculiaridades propias del código con el que ésta haya sido emitida. Del mismo modo, convenirá desarrollar un incipiente nivel de información y documentación de las obras analizadas en el que se integren tanto fuentes escritas como gráficas.

La finalidad última de la materia será la transmisión de la experiencia del arte gracias a la observación, la percepción, el análisis y la interpretación a través de un discurso claro e integrador de los múltiples enfoques susceptibles de ser aplicados a cada obra; se valorará el uso adecuado de la terminología específica de la materia y se potenciará la creatividad personal del alumno.

- 1 Comprender y valorar los cambios en la concepción del arte y la evolución de sus funciones sociales a lo largo de la historia.
- 2 Entender las obras de arte en su totalidad, tanto las Bellas Artes como las artes aplicadas, y considerarlas como exponentes de la creatividad humana, susceptibles de ser disfrutadas por sí mismas y valoradas como documento testimonial de una época y cultura.
- 3 Utilizar diferentes metodologías para el estudio de la obra de arte, que motiven su conocimiento racional y contribuyan al desarrollo de la sensibilidad y la creatividad.
- 4 Realizar actividades de documentación e indagación, a partir de diversas fuentes, sobre determinados aspectos de la Historia del Arte.
- 5 Facilitar el contacto directo con la obra de arte a través de las visitas didácticas a edificios artísticos, museos y exposiciones.
- 6 Reconocer y diferenciar las manifestaciones artísticas más destacadas de los principales estilos del arte occidental, situadas en el tiempo y en el espacio propios y su pervivencia en etapas posteriores.
- 7 Conocer el lenguaje artístico de cada una de las artes visuales y adquirir una terminología específica, utilizada con precisión y rigor.
- 8 Conocer, disfrutar y valorar el patrimonio artístico, en especial el de España y el de Castilla y León, como exponente de nuestra memoria colectiva y contribuir a su conservación como legado que debe transmitirse a generaciones futuras.
- 9 Conocer, disfrutar y valorar los museos, y las obras que contienen, de España y, en especial, de Castilla y León.
- 10 Valorar la ciudad, en su dimensión espacial y temporal, como objeto de la Historia del Arte y marco privilegiado de sus manifestaciones y proyectar esta conciencia hacia su evolución futura.
- 11 Valorar el arte contemporáneo, en sus múltiples manifestaciones, como el propio de la sociedad en la que vivimos.
- 12 Contribuir a la formación del gusto personal, a la capacidad de disfrutar el arte y a desarrollar el sentido crítico frente a las obras de arte del pasado y del presente, a la expresión de sentimientos propios ante las creaciones artísticas y a valorar su función económica en la sociedad actual.

- 1 Aproximación a la Historia del Arte y a los lenguajes artísticos.
El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio: Arte e Historia del Arte.
El lenguaje de las artes visuales y su terminología.
Percepción y análisis de la obra de arte. Diversidad metodológica.
Pervivencia y conservación del patrimonio artístico.
La apreciación del arte como elemento activo de la cultura.
Nuestro entorno como ejemplo de la Historia del Arte.
- 2 Los inicios del arte.
El legado de la Prehistoria.
Arte mobiliario. Arte rupestre. La pintura. La arquitectura megalítica.
El arte de las culturas prerromanas en España.
Aportaciones artísticas de las primeras civilizaciones urbanas. Egipto y Mesopotamia. Sistemas constructivos y tipologías arquitectónicas. Caracterización de las artes figurativas.
- 3 El arte clásico: Grecia.
El sentido urbano de la arquitectura griega.
Los precedentes de la cultura griega. Arte cretense y micénico.
Los órdenes. Tipologías: el templo y el teatro. La Acrópolis de Atenas.
La evolución de la escultura griega.
Influencia del arte griego en la Península Ibérica.
- 4 El arte clásico: Roma.
Los precedentes.
La arquitectura: caracteres generales. La ciudad romana. Principales tipologías constructivas.
La escultura: el retrato. El relieve histórico.
El arte en la Hispania romana. Arte romano en Castilla y León.

- 5 Arte paleocristiano y bizantino.
Aportaciones del primer arte cristiano: la basílica. La nueva iconografía.
Arte bizantino. Concepto y periodización. La época de Justiniano. Santa Sofía de Constantinopla y San Vital de Rávena.
La proyección de la cultura bizantina en occidente.

- 6 El arte prerrománico.
El contexto europeo.
Época visigoda.
Arte asturiano.
Arte mozárabe.

- 7 El arte islámico.
Orígenes y características del arte islámico.
La mezquita y el palacio en el arte hispano-musulmán.

- 8 El arte románico como primera definición de Occidente.
La arquitectura como integradora de las artes románicas. El sistema constructivo. El monasterio y la iglesia de peregrinación.
Las artes figurativas. La portada románica. La pintura mural.
El arte románico en el Camino de Santiago.

- 9 El arte gótico.
Arte gótico y cultura urbana.
El sistema constructivo. La catedral. Lonjas y ayuntamientos.
Arquitectura gótica española.
La humanización de las artes figurativas. La portada gótica.
La pintura gótica: Giotto. Los primitivos flamencos.
La pintura gótica en España.

- 10 El arte del Renacimiento.
La formulación del nuevo lenguaje: arte italiano del Quattrocento.
El marco urbano y las tipologías arquitectónicas.
Arquitectura. Brunelleschi y Alberti.

- La escultura. Donatello.
 - El nuevo sistema de representación en la pintura. Masaccio y Fra Angelico. Piero della Francesca y Botticelli.
 - Clasicismo y Manierismo en el arte italiano del Cinquecento.
 - De Bramante a Palladio: el templo, el palacio y la villa.
 - La escultura: de Miguel Ángel a Gianbologna.
 - Leonardo, Rafael y Miguel Ángel.
 - El manierismo en pintura.
 - La escuela veneciana: Tiziano, Tintoretto y Veronés.
- 11 La difusión del Renacimiento.
- El Renacimiento en España.
 - Arquitectura: los inicios. Clasicismo y manierismo.
 - Arquitectura renacentista y manierista en Hispanoamérica.
 - Escultura: el mármol y el bronce. La madera policromada: Berruguete y Juni.
 - Pintura: introducción y desarrollo de la pintura renacentista en España. El Greco.
- 12 El arte barroco.
- Urbanismo y arquitectura: el simbolismo de la Roma barroca. Bernini y Borromini.
 - El palacio barroco como escenario del poder. El modelo de Versalles.
 - La escultura barroca: Bernini.
 - La pintura italiana. Caravaggio y el naturalismo. Clasicismo y barroco decorativo.
 - La pintura flamenca y holandesa. Rubens y Rembrandt.
 - La pintura francesa: Poussin y Claudio de Lorena.
- 13 El arte barroco en España.
- Urbanismo y arquitectura barroca en España: de la plaza mayor al palacio borbónico.
 - Urbanismo y arquitectura barroca en Hispanoamérica.
 - La imaginería española. Escuelas castellana y andaluza. La escultura de la corte.

- La pintura española: consideraciones generales.
 - La corriente naturalista: Ribera y Zurbarán.
 - El pleno barroco: Murillo.
 - Velázquez.
- 14 Las artes europeas a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX.
- El neoclasicismo.
 - Urbanismo y arquitectura neoclásica e historicista.
 - Escultura. Canova.
 - Pintura. David.
 - Goya.
 - El Romanticismo.
 - La pintura romántica. Friedrich. Delacroix. Turner.
- 15 Hacia la arquitectura moderna: urbanismo y arquitectura en la segunda mitad del siglo XIX.
- Las grandes transformaciones urbanas.
 - El eclecticismo.
 - La arquitectura de los nuevos materiales. Los ingenieros-arquitectos. La escuela de Chicago.
 - El modernismo.
- 16 El camino de la modernidad: las artes figurativas en la segunda mitad del siglo XIX.
- La pintura realista. Courbet.
 - La pintura impresionista. El neoimpresionismo.
 - Pintura simbolista y modernista.
 - La escultura. Rodin.
- 17 Las vanguardias históricas: las artes plásticas en la primera mitad del siglo XX.
- Los pintores postimpresionistas como fundamento de las vanguardias.
 - Fauvismo y expresionismo.
 - Cubismo y futurismo.

- Los inicios de la abstracción.
Dadá y surrealismo. Dalí.
Picasso.
- 18 Arquitectura y urbanismo del siglo XX.
El movimiento moderno: el funcionalismo. La Bauhaus. Le Corbusier.
El organicismo. Wright.
La arquitectura postmoderna, tecnología y deconstrucción. Últimas tendencias.
- 19 De la abstracción a las últimas tendencias: las artes plásticas en la segunda mitad del siglo XX.
El expresionismo abstracto y el informalismo.
De la abstracción postpictórica al minimal art.
La nueva figuración. El pop art. El hiperrealismo.
Arte conceptual.
Posmodernidad.
Últimas tendencias y nuevas alternativas.
- 20 El arte del siglo XX en España.
Arquitectura.
Escultura.
Pintura.
La situación en Castilla y León.
- 21 El arte y la cultura visual de masas.
Arte y sociedad de consumo.
El diseño.
La fotografía. El cine: origen y evolución.
El cartel y el diseño gráfico.
El cómic.
Las manifestaciones artísticas de las tecnologías de la información y comunicación.

- 1 Analizar y comparar los cambios producidos en la concepción del arte y sus funciones en distintos momentos históricos y en diversas culturas.
- 2 Relacionar las manifestaciones artísticas con su contexto histórico y cultural y valorar la diversidad de corrientes y modelos estéticos que pueden desarrollarse en una misma época.
- 3 Analizar, situar en el tiempo y en el espacio e interpretar, a partir de diversas metodologías, obras de arte representativas en la evolución de la cultura occidental.
- 4 Utilizar, con precisión y rigor, la terminología específica de las artes visuales.
- 5 Conocer los principales códigos iconográficos de la cultura visual de Occidente.
- 6 Conocer y valorar obras de arte significativas de nuestro patrimonio cultural, con especial atención al entorno del alumno.
- 7 Conocer y valorar los principales museos de la Comunidad de Castilla y León.
- 8 Realizar actividades de documentación e indagación a partir de fuentes de información diversas (textos, imágenes, plantas, alzados, planos...), sobre determinados aspectos de la creación artística.
- 9 Utilizar un método de comentario que integre la valoración objetiva de la obra de arte y la creatividad personal de alumno, y expresarlo con la debida claridad y corrección formal.
- 10 Comprender y explicar la presencia del arte en la vida cotidiana y en los medios de comunicación social.

Introducción

La materia de Imagen tiene especial interés en el currículo de Artes, puesto que es una materia interdisciplinar, en la que los alumnos deberán utilizar muchas de las capacidades adquiridas en el estudio de otras disciplinas. De ahí que su valor formativo resida, no sólo en potenciar de modo especial la creatividad, sino en que para cursarla, hay que poseer conocimientos de Dibujo Artístico y Técnico, y resulte muy conveniente tener un dominio razonable de las Técnicas de expresión gráfico-plástica, de la Teoría del Diseño y de Volumen.

Además, en Imagen, los alumnos van a adquirir una serie de conocimientos nuevos, como son los de fotografía, cine, vídeo, técnicas informáticas específicas aplicadas al dibujo, etc., lo que hace que esta materia sea especialmente atractiva. Este atractivo lleva aparejada una considerable dificultad; puesto que es una materia extensa y compleja que por su propia naturaleza abarca muy distintos campos, necesariamente se impone una presentación sintética que resalte los aspectos considerados básicos.

La propuesta curricular que se presenta se realiza con el objetivo de combinar el enfoque teórico con el práctico, por ello se han reducido los fundamentos conceptuales a los imprescindibles, puesto que interesa más trabajar con actividades concretas.

Es cierto que en Bachillerato se debe proporcionar a los alumnos una base conceptual suficiente, pero no hay que olvidar, en ningún momento, que esta primera aproximación al complejo mundo de la imagen debe aportar una información elemental sobre cada uno de los núcleos temáticos que se desarrollan.

El enfoque práctico pretende que los alumnos conozcan y analicen la imagen, aplicando con rigor conocimientos y técnicas que ya han adquirido, lo que tiene la ventaja de resultar especialmente motivador. Por otra parte, se debe fomentar que se expresen a través de distintas

realizaciones creativas sencillas mediante la imagen (ya sea con fotografías, comics, vídeos, etc.).

Se proponen algunas orientaciones metodológicas para ayudar a impartir esta materia.

- 1 Realizar una planificación interdisciplinar, de tal modo que permita al alumnado una adecuada transferencia de aprendizajes a las exigencias expresivas de la imagen.
- 2 Armonizar la enseñanza individualizada, mediante la realización de actividades creativas, con el trabajo en equipo, a través de la colaboración coordinada, por ejemplo, en ejercicios de realización cinematográfica o de vídeo (animación o imagen real).
- 3 Utilizar proyecciones (diapositivas, vídeos) de obras clásicas, cuyo análisis posibilite aplicaciones posteriores a los contenidos y desarrollos propios de la materia.
- 4 Analizar comics, ilustraciones, fotografías, cortos, spots, video-clips, etc. Con especial hincapié en el lenguaje, estilo y en las técnicas empleadas para su realización.
- 5 Prácticas de fotografía, cartelismo, comics, "story board" aplicando los conceptos adquiridos durante el curso y aplicando, siempre que sea posible, los recursos de las T.I.C.
- 6 Dirigir la elaboración, por parte del alumnado, de un archivo personal de documentación, gráfica y teórica, sobre los distintos núcleos temáticos de la materia.

- 1 Conocer los principios generales que informan el mundo de la imagen como medio cognoscitivo y expresivo, así como su evolución.
- 2 Entender la interrelación que existe entre la imagen y las distintas técnicas expresivas.
- 3 Valorar la importancia de dominar el dibujo artístico, la teoría del color y su capacidad expresiva, así como las diversas técnicas de expresión gráfico-plástica.
- 4 Conocer los principios en los que se basa la fotografía y las principales técnicas de realización y revelado.
- 5 Elaborar comics utilizando diversas técnicas (pluma, pincel, aguada, etc.).
- 6 Entender los principios en los que se basa el cine como medio expresivo, así como su terminología fundamental, su evolución y distintos estilos.
- 7 Conocer las distintas posibilidades que ofrece la informática para generar imágenes estáticas y en movimiento.
- 8 Conocer y practicar las técnicas básicas de la animación (dibujos animados en 2D y 3D, plastilina, recortables, etc.).
- 9 Analizar y crear mensajes publicitarios con diversas técnicas y estilos.
- 10 Conocer las técnicas de la ilustración y crear ilustraciones para diversos textos (literarios, científicos, etc.).

I. Teoría general de la imagen

- 1 Naturaleza y concepto de la imagen.
La imagen y el conocimiento.
- 2 La imagen creativa como medio expresivo.

II. Imagen fija

- 3 La fotografía: principios generales.
Inicios y desarrollo de la fotografía.
- 4 La imagen secuenciada.
El cómic. Técnica y estilos.
El story board.
- 5 Imágenes generadas por ordenador.

III. Imagen en movimiento

- 6 El cine de imagen real: principios generales y terminología específica.
- 7 El lenguaje cinematográfico.
- 8 El cine: orígenes y evolución histórica.
- 9 El cine de animación. Leyes de la animación.
Los dibujos animados.
- 10 La imagen televisiva.
- 11 El vídeo. Características técnicas y posibilidades expresivas.
- 12 El Digital Video Disk (D.V.D.).

IV. Imágenes integradas

- 13 La publicidad gráfica. El lenguaje de la publicidad. El spot.
- 14 El cartel. Lenguaje, origen y evolución.
- 15 La ilustración. Diversidad y posibilidades.
- 16 Multimedia y concepto de audiovisual.
- 17 Las nuevas tecnologías multimedia. La imagen electrónica.
El video arte y el videoclip.
La imagen sintetizada por ordenador.

- 1 Exponer los conceptos fundamentales y las principales teorías sobre la imagen.
- 2 Elegir la técnica y el estilo gráfico para expresar un mensaje mediante imágenes.
- 3 Utilizar la fotografía como medio expresivo, tanto en blanco y negro como en color.
- 4 Diseñar y realizar secuenciaciones de una historia, tanto como base para una realización cinematográfica ("story"), como en su estricto valor narrativo (cómic, fotonovela).
- 5 Distinguir los distintos enfoques y planificaciones que se utilizan en el lenguaje cinematográfico.
- 6 Exponer las leyes de la animación y ponerlas en práctica mediante la planificación y diseño de dibujos animados en 2D.
- 7 Exponer los principios básicos de la publicidad y crear mensajes publicitarios.
- 8 Diseñar y realizar carteles.
- 9 Ilustrar distintos textos utilizando técnicas y estilos gráficos diversos.
- 10 Planificar diseños multimedia.

Introducción

Con la materia Técnicas de expresión gráfico-plástica se pretende que los alumnos desarrollen y amplíen sus conocimientos acerca del uso, naturaleza, orígenes y aplicaciones de la técnicas gráficas y plásticas, al margen de las condiciones concretas de una disciplina artística o representativa, estimulando actitudes de experimentación que favorezcan la personalización o individualización de la experiencia expresiva y plástica. Aunque su sentido reside en cómo manejar las técnicas de expresión, este aprendizaje debe apoyarse en el uso y conocimiento de los elementos básicos del lenguaje plástico-visual (líneas, colores texturas, formas) y fundamentarse en un adecuado manejo de las funciones expresivas y constructivas de los elementos, volúmenes y materias para lograr expresar algo estéticamente. El alumnado debe desarrollar su capacidad de comprensión y disfrute del hecho artístico desde el rigor técnico y la experimentación.

Las Técnicas de expresión, en suma, impulsarán mediante una formación basada en el uso y aprendizaje de los medios y técnicas artísticas tradicionales –el dibujo, la pintura y el grabado–, la búsqueda de una expresividad creativa a través de las imágenes. La naturaleza visual de la expresión del pensamiento gráfico-plástico implica una relación emisor-receptor con una intención o fin comunicativo de reflexión estética, de utilidad práctica o de ambas a la vez. Para expresar satisfactoriamente este pensamiento debemos emplear unos recursos, unas técnicas de expresión que serán las intermediarias en el proceso formativo, y que no serán utilizadas sólo como técnicas expresivas independientes sino como medios al servicio de una formación global de la persona que encuentra en la comunicación plástica un vehículo que le permite explicar su sentido y visión de lo que le rodea, la cual tiene que resultar, además, comprensible para quien la contempla.

Los contenidos de la materia se organizan en torno a tres ejes fundamentales: el dibujo y sus técnicas, la pintura, y las técnicas de reproducción múltiple (grabado y estampación). Las unidades temáticas

“El lenguaje gráfico-plástico” e “Incidencias de las técnicas en el proceso artístico-cultural”, cuyos contenidos son de naturaleza esencialmente conceptual, podrán desde el punto de vista de la metodología integrarse e interrelacionarse con los tres ejes temáticos antes mencionados para llegar a ser eficaces como lenguajes formadores. Además, se debe ampliar el uso y conocimiento de las nuevas tecnologías que en la actualidad se ofrecen, integrándolas con las tradicionales técnicas de expresión.

En las Técnicas de grabado y estampación no se pretenderá una especialización excesiva. Se deberá incidir en sus características técnicas y posibilidades expresivas, reforzándose y complementándose con los ejes de dibujo y pintura.

- 1 Estimar el conocimiento sensible del entorno natural y cultural próximo, propiciando el desarrollo de la capacidad creativa.
- 2 Conocer los materiales y las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando sus fundamentos y el comportamiento de los materiales en sus respectivos soportes.
- 3 Conocer y diferenciar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas.
- 4 Utilizar adecuadamente los materiales y las técnicas durante el proceso de elaboración de una obra, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones.
- 5 Aprender, en la observación de las obras de arte, la influencia de las técnicas y modos de expresión empleados, relacionándolos con su entorno cultural.
- 6 Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la selección y combinación de técnicas y procedimientos.
- 7 Sensibilizarse ante el hecho estético en la cultura universal o propia, apreciando y respetando tanto el valor de las técnicas tradicionales como el de las actuales.

- 1 Técnicas de dibujo.
 - Técnicas secas.
 - Instrumentos: grafitos, carboncillos, pasteles, lápices compuestos de colores y grasos.
 - Tipos de soportes.
 - Proceso técnico. Aplicaciones. Características básicas de las técnicas secas. Compatibilidad con otras técnicas.
 - Diferentes aplicaciones de las técnicas secas en la elaboración de bocetos, apuntes y dibujos.
 - Análisis de obras realizadas con técnicas secas por artistas de diferentes épocas y estilos.
 - Técnicas húmedas.
 - La tinta.
 - Instrumentos: rotuladores, estilógrafos, plumas y pinceles.
 - Tipos de soportes.
 - Proceso técnico. Aplicaciones. Características básicas de las técnicas húmedas.
 - Compatibilidad con otras técnicas.
 - Análisis de obras realizadas con técnicas húmedas y mixtas por artistas de diferentes épocas y estilos.

- 2 Técnicas de pintura.
 - Los orígenes.
 - Los pigmentos: orígenes, tipos, características.
 - Los soportes: función, características, tipos.
 - Aglutinantes: función. Tipos. Ceras, gomas, huevo, caseína, aceites, acrílicos.
 - Disolventes: función. Tipos. Aceites etéreos, grasos, trementinas, polimerizados.
 - Técnicas al agua (acuarela, témpera y temple).
 - Características.
 - Soportes.
 - Instrumentos y utilización (aerografía).
 - Análisis de obras realizadas con estas técnicas por artistas de diferentes épocas y estilos.
 - Técnicas sólidas, oleosas y mixtas (pastel, encaustos, óleos y acrílicos).
 - Características.
 - Instrumentos.

Soportes.

Técnicas mixtas. Experimentación y comportamiento.

Análisis de obras realizadas con estas técnicas por artistas de diferentes épocas y estilos.

- 3 Técnicas de grabado y estampación.
Concepto de reproducción múltiple y los medios en los que se sustenta. Monotipia. Formación de matrices por superposición. El gofrado.
Litografía. Piedra-metal. Directa e indirecta.
Serigrafía. Plantillas. Estarcidos. Serigrafía directa.
Xilografía. Madera. A fibra y contra fibra. Linóleo. Cartulina estucada, plásticos.
Análisis de estampaciones realizadas con estas técnicas de expresión.
Calcografía. Técnica directa. Punta seca. Técnica química. Aguafuerte. Aguatinta. Barniz blando.
Nuevas calcografías y estampaciones. Fotograbado, collagraph, adhesivos, recortables y montajes.
Análisis de grabados realizados con estas técnicas de expresión.
- 4 El lenguaje gráfico-plástico. Aplicaciones.
Forma. Tipos y estructura de la forma.
Valores de la línea y de la mancha.
Color.
Síntesis aditiva y sustractiva. Relaciones, contraste y clasificación del color.
Psicología del color.
Textura. La textura como factor comunicador. Clasificaciones y aplicaciones.
Composición. Ritmos y modos compositivos.
- 5 Incidencia de las técnicas en el proceso artístico-cultural.
Técnicas y estilos. Las técnicas de expresión en la Historia del Arte y la Cultura.
Nuevos materiales y técnicas de la expresión artística.
Posibilidades pláticas de la electrografía, fotografía, vídeo, cine, televisión e informática.

- 1 Utilizar las técnicas y materiales más comunes de la comunicación artística atendiendo a su comportamiento.
- 2 Seleccionar y aplicar una técnica específica para la resolución de un tema concreto.
- 3 Experimentar con diferentes materiales y técnicas en la ejecución de un dibujo, pintura o grabado.
- 4 Planificar el proceso de realización de un dibujo, pintura o grabado, definiendo los materiales, procedimientos y sus fases.
- 5 Establecer la relación entre diferentes modos de emplear las técnicas y épocas, culturas y estilos.
- 6 Identificar y comparar las técnicas, y reconocer tanto las tradicionales como las innovadoras, como vías expresivas del arte y de la cultura.

Introducción

Dentro del Bachillerato de Artes, Volumen se ocupa del estudio específico de la representación tridimensional en el ámbito de la expresión artística, garantizando la coherencia e interrelación pedagógica con los conocimientos y metodologías desarrollados por las demás materias.

Asimismo y en consonancia con las metodologías procedimentales y conceptuales inherentes a los lenguajes artísticos vinculados a esta materia (escultura, arquitectura, diseño), se pretende que el alumno tome conciencia de las condiciones propias de la representación (espacios y objetos) tridimensional: la relación espacio-tiempo y las relaciones del individuo con el entorno físico y social. Las aportaciones que esta materia en particular y la enseñanza artística en general hacen, entre otras, al conjunto del proceso educativo, serían las siguientes:

- 1 Estimular y completar el desarrollo de la personalidad en sus diferentes niveles. Se ejercitan los mecanismos de percepción, se desarrolla el pensamiento visual y con ello se enriquece el lenguaje icónico, es decir, el alumno toma conciencia del proceso perceptivo y se capacita para mantener una comunicación ágil dentro un medio sociocultural que exige al individuo una constante actualización del lenguaje de la forma para la correcta comprensión del mismo.
- 2 Desarrollar la capacidad creadora ya que la actividad artística en general juega un papel primordial en el desarrollo de la producción mental de tipo divergente, aquella mediante la cual el individuo es capaz de aportar soluciones diferentes, nuevas y originales, un factor que ha de considerarse primordial en la formación armónica del individuo. También potencian la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo, fomentan posturas activas ante la sociedad y la naturaleza y promueven a su vez actitudes receptivas respecto a la información que le llega del entorno, es decir, desarrollan la sensibilidad.

- 3 Fomentar una actitud estética hacia el medio, considerando como actitud estética aquella interacción entre individuo y objeto en la cual la organización de ese objeto provoca una experiencia estimulante en el individuo.

Centrando estas aportaciones en el campo que atañe a la materia de Volumen, podemos decir que:

- 1 Estimula y ejercita los mecanismos de percepción espacial o del fenómeno tridimensional, enriqueciendo el lenguaje icónico de carácter volumétrico, agilizando su manejo, y, en último extremo, facilitando la comunicación del individuo con su entorno espacial y formal.
- 2 Desarrolla la capacidad creadora en el área tridimensional al estimular la producción divergente de configuraciones volumétricas.
- 3 Asimismo desarrolla la sensibilidad hacia todas aquellas manifestaciones, artísticas o no, del lenguaje tridimensional.

En definitiva, en esta materia debe ser prioritario el desarrollo de la capacidad perceptiva de las formas volumétricas y de su espacio constituyente para la interpretación plástica de la realidad tangible, estimulando en el estudiante una visión de la actividad artística como un instrumento más con el cual establecer un diálogo enriquecedor con el entorno físico y con el resto de la sociedad, un medio expresivo valioso no sólo durante el período de formación académica sino también a lo largo de toda su vida. Deberá procurarse asimismo, dotar al alumno de los conocimientos técnicos necesarios que le permitan el análisis de la forma tridimensional y de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial y artístico.

- 1 Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos aplicados a la creación de obras y objetos de carácter volumétrico. Se trata de que el alumno, sin llegar a un grado de profundización propio de un nivel de especialización, logre un cierto dominio y agilidad en el manejo de los medios básicos de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas y los materiales más comunes.
- 2 Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción en relación con las manifestaciones tridimensionales, ya sean éstas producto del medio natural o de la actividad humana, artística o industrial.
- 3 Saber armonizar las experiencias cognoscitivas y sensoriales que conforman la capacidad para emitir valoraciones constructivas y la capacidad de autocrítica a fin de desarrollar el sentido estético.
- 4 Aplicar con lógica la visión analítica y sintética al enfrentarse con el estudio de objetos de arte de carácter tridimensional. El individuo no sólo debe "saber ver" sino que además debe razonar con espíritu analítico sobre la naturaleza formal del objeto de estudio, profundizando en sus estructuras y en su lógica interna, aislando los diversos detalles y elementos que lo constituyen, de modo que puedan llegar a comprender de manera global esa realidad y a partir de ese conocimiento poder elaborar mediante un proceso de síntesis-abstracción una representación del mismo.
- 5 Mantener una postura activa de exploración del entorno a la búsqueda de todas aquellas manifestaciones susceptibles de ser tratadas o entendidas como mensajes dentro del sistema icónico de su medio cultural. Esta búsqueda debe estar presidida por un marcado carácter reflexivo, alejado de prejuicios e ideas preconcebidas que permita valorar y disfrutar de los objetos como creaciones plásticas en su justa medida.
- 6 Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual en la que se desenvuelve.

- 1 Génesis del volumen a partir de una estructura bidimensional.
Quedan encuadrados aquí aquellos temas que acerquen al alumno a la realidad tridimensional, tomando como punto de origen una superficie bidimensional que sirve de apoyo al estudio individualizado de los conceptos y mecanismos más primarios y elementales tales como la textura, el claroscuro, el hueco, pliegues y deformaciones, etc., aplicados en la elaboración de formas volumétricas. Con ello se estimulará el desarrollo de una actitud de exploración del entorno cotidiano, actitud que ha de estar presidida por un espíritu reflexivo y creativo.
- 2 El volumen exento. Aproximación a la racionalización de la forma tridimensional.
La temática agrupada bajo este núcleo tiene como fin específico el aislamiento de la forma volumétrica y su análisis tanto desde el punto de vista formal (racionalización de las coordenadas espaciales, modulación del espacio, las formas abiertas y las formas cerradas, la relación espacio-masa, etc.) como desde el punto de vista constructivo que capacitará al alumno para aportar soluciones conceptuales, técnicas y materiales a los distintos problemas formales que se le planteen.
- 3 Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional.
Los aspectos técnicos y conceptuales han de entenderse como manifestaciones de una misma realidad. La trama temática que enlace técnica, concepto y expresión deberá estar estrechamente relacionada con el entorno espacio-temporal y los intereses del alumno y ha de fomentar la búsqueda y experimentación desde la creatividad.
- 4 Principios de diseño y el proyecto de elementos tridimensionales.
Este núcleo de contenidos está orientado hacia el estudio de los objetos del mundo cotidiano que nos rodea, apreciándolos como

organizaciones de carácter tridimensional. Aquí los problemas formales y técnicos están íntimamente ligados a un nuevo concepto: la función. Relacionar técnica, forma y función será el objetivo específico de las propuestas de trabajo que desarrollen este núcleo.

- 1 Utilizar los medios (modelado y vaciado) y los materiales (arcilla, escayola, porexpan, etc.) básicos en la elaboración de composiciones tridimensionales elementales, estableciendo una relación lógica entre la forma y los medios expresivos por una parte y las técnicas y los materiales por otra.
- 2 Analizar desde el punto de vista formal y funcional objetos presentes en la vida cotidiana, identificando y valorando los aspectos más notables de su configuración tridimensional y la relación que se establece entre su forma y su función.
- 3 Valorar y utilizar de forma creativa y acorde con las intenciones plásticas, las posibilidades expresivas de los diversos materiales, acabados y tratamientos cromáticos en la elaboración de composiciones tridimensionales simples.
- 4 Representar tridimensionalmente y de forma esquemática objetos del entorno cotidiano y evidenciar su estructura formal básica.
- 5 Buscar y elaborar alternativas a la configuración tridimensional de un objeto o pieza de carácter escultórico mediante la descomposición en unidades elementales y la reorganización de dichas unidades hasta conseguir composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.
- 6 Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones tridimensionales elaboradas a partir de ella.
- 7 Diseñar y construir módulos tridimensionales que permitan estructurar de forma lógica, racional y variable el espacio volumétrico, tomando dichos módulos como unidades elementales de ritmo y organización.
- 8 Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación lógica y exenta de contradicciones entre la imagen y su contenido.