

OPTATIVAS del Departamento de DIBUJO

Proyecto de Educación Plástica y Visual: Creatividad en Acción

La materia de **Proyecto de Educación Plástica** no es solo una hora de dibujo; es el laboratorio de ideas de nuestro centro. Según el marco normativo de la Junta de Andalucía, esta asignatura está diseñada para que el alumnado pase de ser un espectador pasivo a un **creador crítico y competente**.

¿Por qué elegir esta asignatura?

En un mundo cada vez más visual, saber interpretar y crear imágenes es un superpoder. Aquí, el error no se penaliza, sino que se utiliza como motor de aprendizaje. Trabajamos por **retos y proyectos reales**, conectando el arte con la tecnología, la sociedad y las emociones.

Bloques Temáticos (Temario Curricular)

Siguiendo las directrices de la normativa andaluza, el temario se organiza en torno a grandes ejes competenciales:

Bloque	Contenidos Clave	¿Qué haremos realmente?
1. Experimentación Artística	Técnicas gráfico-plásticas, materiales y soportes.	Probar desde el grafito tradicional hasta el uso de materiales reciclados y texturas mixtas.
2. Lenguaje Visual	Composición, color, forma y sintaxis de la imagen.	Aprender los "trucos" visuales que usan el cine, la publicidad y el arte contemporáneo.
3. Proyectos Creativos	Metodologías de diseño, bocetado y ejecución.	Aprender a convertir una idea abstracta en un objeto o imagen final mediante un proceso reglado.
4. Cultura y Patrimonio	El arte en Andalucía y el mundo digital.	Visitar (física o virtualmente) nuestro entorno y entender cómo el arte define nuestra identidad.

Metodología: El "Learning by Doing"

Nuestro enfoque se aleja de la clase magistral. El aula se transforma en un **taller** donde:

- **Investigamos:** Buscamos referentes y tendencias actuales (Street Art, Ilustración Digital, Fotografía).
- **Creamos:** Desarrollamos proyectos individuales y colaborativos (Murales, fanzines, campañas de concienciación social).
- **Comunicamos:** Aprendemos a exponer nuestro trabajo y a aceptar la crítica constructiva.

Beneficios para el Alumnado

1. Desarrollo del Pensamiento Divergente.
2. Competencia Digital.
3. Gestión de la Frustración.
4. Conciencia Ecosocial.

"La creatividad es la inteligencia divirtiéndose." – Esta asignatura es el espacio donde el currículo se vuelve tangible y el alumnado encuentra su propia voz.

Expresión Artística (4º ESO): Tu Voz a través del

Arte

La materia de **Expresión Artística** es el espacio donde el alumnado de 4º de ESO consolida su identidad creativa. No se trata solo de "saber dibujar", sino de saber **comunicar, emocionar y transformar** la realidad mediante lenguajes visuales avanzados. Es una asignatura clave para quienes sienten curiosidad por el diseño, la arquitectura, la ilustración o la conservación del patrimonio.

El Valor Añadido de 4º ESO

A diferencia de cursos anteriores, aquí el alumno es el protagonista de su propio proceso. Fomentamos la **autonomía** y el uso del arte como una herramienta de análisis crítico ante la saturación de imágenes de la era digital.

Itinerario Formativo (Temario según Normativa)

El currículo se vertebra en tres grandes dimensiones que preparan al alumno para los retos del siglo XXI:

Eje Temático	Contenidos Destacados	Aplicación Práctica
1. Técnicas y Materiales	Profundización en técnicas húmedas, secas y mixtas.	Dominio de la acuarela, el acrílico, el collage avanzado y el grabado.
2. El Lenguaje del Arte	Sintaxis visual, teoría del color avanzada y leyes de composición.	Creación de obras que guían la mirada del espectador con intención psicológica.
3. Proceso Creativo y Crítica	Del concepto al proyecto final. Análisis de obras de arte.	Desarrollo de un "Portfolio" personal y capacidad de explicar el <i>porqué</i> de una obra.

¿Cómo trabajamos en el aula?

Nuestra metodología se basa en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** y el uso de cuadernos de artista:

- **Técnica Profesional:** Introducimos materiales más específicos para que el alumnado sienta la calidad del acabado artístico.
- **Hibridación Digital:** Combinamos lo analógico (pincel, lápiz) con lo digital (retoque, ilustración vectorial), reflejando la realidad laboral del sector artístico.
- **Exposición y Crítica:** Realizamos "comentarios de taller" donde aprendemos a valorar el trabajo ajeno y a mejorar el propio de forma constructiva.

Salidas y Conexiones

Esta materia es el puente ideal para:

1. **Bachillerato de Artes:** Proporciona la base técnica necesaria para Dibujo Artístico I y II.
2. **Ciclos de Diseño y Edificación:** Desarrolla la visión espacial y el manejo de proporciones.
3. **Crecimiento Personal:** Funciona como un espacio de desconexión creativa y expresión emocional (Arteterapia aplicada).

"El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible lo que no siempre lo es."

— En 4º de ESO, ayudamos al alumnado a encontrar su mirada propia.



Dibujo Técnico (4º ESO): El Lenguaje de la

Innovación

Si la expresión artística es el lenguaje de las emociones, el **Dibujo Técnico** es el lenguaje de las soluciones. En esta materia, pasamos de la intuición a la **precisión**. Es la asignatura fundamental para quienes sueñan con construir edificios, diseñar piezas mecánicas, crear mundos en 3D o entender la estructura del diseño gráfico moderno.

¿Por qué es vital en 4º de ESO?

Es el "puente de oro" hacia el **Bachillerato Tecnológico** y el de **Artes**. Aquí el alumnado desarrolla la **visión espacial**, una capacidad cognitiva que no solo sirve para dibujar, sino para resolver problemas complejos en la vida real.

Itinerario de Aprendizaje (Contenidos Curriculares)

El temario se organiza de forma lógica para construir una base sólida y profesional:

Bloque Temático	¿Qué aprendemos?	Aplicación en el Mundo Real
1. Geometría Plana	Trazados fundamentales, polígonos, tangencias y curvas.	Diseño de logotipos, estructuras de puentes y engranajes.
2. Sistemas de Representación	Diédrico, Axonométrico y Perspectiva Caballera.	Cómo pasar una idea de la mente al papel (vistas de un objeto).
3. Normalización y Croquización	Normas ISO, acotación y escalas.	El "idioma universal" para que cualquier fábrica del mundo entienda tu diseño.
4. Diseño Asistido (CAD)	Introducción al dibujo por ordenador (software).	Modelado 3D, impresión 3D y diseño técnico digital.

Metodología: De la Escuadra al Software

En nuestro departamento, el Dibujo Técnico no es aburrido; es un **desafío intelectual**:

- **Precisión Milimétrica:** Aprendemos el valor del detalle y la limpieza, cualidades muy valoradas en el mercado laboral.
- **Proyectos de Diseño:** No solo trazamos líneas; diseñamos objetos. Desde una pieza de motor hasta el plano de una habitación.
- **Salto al 3D:** Introducimos herramientas digitales para que el alumnado vea sus dibujos cobrar vida en la pantalla o en una impresora 3D.

Perfil del Estudiante y Salidas

Esta asignatura es ideal para alumnos con mente analítica que quieran orientarse hacia:

1. **Ingenierías y Arquitectura:** Imprescindible para no llegar "de cero" a Bachillerato.
2. **Diseño Industrial y Gráfico:** Para entender las proporciones y la geometría estética.
3. **Ciclos de Grado Medio y Superior:** Especialmente en edificación, obra civil o fabricación mecánica.

"El dibujo técnico es el pensamiento hecho forma con rigor." — En 4º de ESO, enseñamos a convertir la imaginación en una realidad construible.