

Ciclo Formativo: GRADO SUPERIOR

Ciclo: JOYERÍA

Módulo: 1º DIBUJO ARTÍSTICO joyería

Horas semanales: 4

PRESENTACIÓN:

El dibujo artístico en el módulo de grado superior de joyería cumple varias funciones clave que van más allá de la simple representación estética:

1. Desarrollo de la creatividad
2. Permite explorar ideas y conceptos antes de llevarlos a la práctica.
3. Ayuda a generar diseños originales y únicos, fundamentales en la joyería de autor.
4. 2. Comunicación visual
5. Es la herramienta para expresar y comunicar el diseño al cliente, al equipo de trabajo o en concursos.
6. Facilita la comprensión del estilo, proporciones y detalles de la pieza.
7. Ayuda a anticipar problemas técnicos en la fabricación.
8. Base para el diseño técnico
9. Antes de pasar al dibujo técnico o al modelado CAD, el dibujo artístico sirve como boceto inicial.
10. Define la estética, la composición y la armonía del diseño.
11. 5. Inspiración y tendencias
12. Permite plasmar influencias culturales, tendencias de moda y estilos personales.
13. Es un recurso para crear colecciones coherentes y con identidad.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

1. Conocer y aplicar los elementos y términos básicos del lenguaje visual.
2. Manejar distintos materiales y técnicas artísticas.
3. Favorecer los procesos de análisis y síntesis de la realidad como modelo de sus creaciones.
4. Desarrollo de la capacidad de autocrítica como medio de mejora de sus propias producciones.
5. Desarrollo de la capacidad creativa en sus procesos productivos.
6. Conocimiento de las fases de un proceso productivo desde esquemas, bocetos, pruebas a diseños finales justificados.
7. Desarrollo de trabajo interdisciplinar y trabajo cooperativo.

CONTENIDOS:

1. Bloque temático 1

El lenguaje gráfico bidimensional y La forma tridimensional. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas naturales inertes. La representación de la luz y el volumen. El Diseño y la abstracción. Las técnicas secas. Coloración de metales en superficies planas y curvas.

2. Bloque temático 2

El Color: su aplicación informativa y expresiva. La textura. Representación y coloración de gemas, materiales orgánicos, plásticos y esmaltes. Las formas de la naturaleza: plantas y animales. Las técnicas húmedas.

3. Bloque temático 3

La figura humana y su relación con las formas del entorno. Ergonomía, antropometría y biónica. El diseño del objeto artístico-artesanal y su expresión gráfica. Investigación de técnicas gráficas.

SERÁ CONTENIDO DE CARÁCTER TRANSVERSAL EN LOS TRES BLOQUES TEMÁTICOS, EL SIGUIENTE:
La composición. Su expresividad en la ordenación del espacio. Relaciones de las partes con el todo.

METODOLOGÍA Y DESARROLLO DIDÁCTICO:

El módulo se centra en la representación del dibujo como apoyo a la representación de Joyas . A través del dibujo el alumnado representará ideas, proyectos, orientados a la representación de una joya para su posterior construcción o visualización.

La metodología que se llevará a cabo para afianzar los contenidos será la siguiente:

- Clase magistral, entendiéndola como el planteamiento de cada unidad didáctica, apoyado por el uso de la pizarra y aparatos audiovisuales (proyectores, tv, cañón, etc.) muestra de ejemplos de las láminas/trabajos propuestos realizados por el profesorado y/o alumnado como ejemplo, así como demostraciones prácticas.
- Elaboración de trabajos y resolución de propuestas y ejercicios planteados.
- Correcciones individuales y/o en grupo.
- Crítica constructiva de los resultados obtenidos en las diferentes pruebas.

EVALUACION Y CALIFICACIÓN:

En lo que se refiere a los aspectos básicos mínimos, serán los siguientes:

1) Saber ser / estar (actitudes y hábitos de taller)

- Puntualidad en entregas y pruebas; constancia de trabajo en aula y trabajos de proceso.
- Cuidado del material y del puesto, orden y limpieza al presentar la carpeta/estuche del trabajo.
- Respeto en el trabajo individual y cooperativo; escucha y participación en la crítica formativa.
- Autonomía básica para preparar materiales, seguir consignas y pedir ayuda cuando haga falta.
- Disposición a la auto-revisión (mejoras entre apunte → boceto → acabado).

2) Saber hacer (capacidades prácticas mínimas)

- Encaje y medición: ubica y dimensiona correctamente las formas en el formato; proporciones sin deformaciones graves y correcta situación en el espacio. (Mínimo: reconocer ejes/cajas y cotejar medidas relativas).
- Trazo legible y controlado: línea con continuidad básica (sin temblores persistentes), modulada según la intención; evita el “repinte” confuso.
- Luz y volumen (valores): identifica el foco de luz y construye volumen con una escala simple de 3–5 valores; sombras propias y proyectadas coherentes en dirección y dureza (duro/difuso).
- Figura-fondo: separa la figura del fondo mediante contraste tonal, de línea o de textura; evita fusiones no intencionadas.

- Composición y formato: organiza elementos con equilibrio básico (estático/dinámico) y jerarquía legible; elige encuadre y punto de vista acordes a la consigna; evita tangencias/confusiones de contorno.
- Procesos de trabajo: demuestra el itinerario apunte → esquema/boceto → acabado, incorporando correcciones esenciales (al menos dos iteraciones básicas por ejercicio).
- Técnicas y materiales: uso adecuado y limpio de al menos dos recursos (p. ej., grafito/carbón y línea–trama–mancha) sin deteriorar el soporte; domina lo elemental de cada técnica.
- Retentiva y memoria: realiza dibujos sencillos de retentiva/memoria manteniendo las características estructurales generales de lo representado.
- Entrega y presentación: cumple especificaciones (formato, márgenes, rótulos esenciales) y plazos; la carpeta está completa, ordenada y limpia.

3) Qué saber (conocimientos mínimamente dominados)

- Mecanismo básico de la visión y del proceso de dibujo; análisis y percepción de la forma.
- Elementos del dibujo: punto, línea, plano; ejes, cajas, contorno; relación figura–fondo.
- Encaje visual y medición: proporción interna y entre formas, ubicación en el formato y relación objeto–espacio.
- Recursos de trazo: línea, trama y mancha; control del trazo y de la textura.
- Valor/tono: escalas y claves tonales; construcción de volumen con 3–5 valores; sombras propias y proyectadas; noción de atmósfera.
- Iluminación: tipos de luz (solar/artificial), dura/difusa; influencia de la posición del foco y dirección de sombras.
- Composición: peso visual y jerarquía; equilibrio estático/dinámico; contraste, ritmo, dirección, tensión y dinamismo.
- Formato, encuadre y punto de vista; profundidad y relaciones espaciales.
- Proceso de trabajo: apunte → esquema/boceto → acabado; criterios básicos de revisión y corrección.

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

Prueba inicial del curso: Resultará importante y necesaria para conocer el nivel del que parten cada alumno de forma individual y el conjunto del grupo. No tendrá carácter evaluativo y consistirá en sendos ejercicios de dibujo perceptivo e ideación.

Dossier del alumno: recogerá todas las actividades planteadas para la unidad y cuya ejecución será, eminentemente, en el aula. Asimismo, también se tendrá en cuenta en este apartado, las coordinaciones que pudieran darse con otros módulos. Consistirán en ejercicios de práctica y aprendizaje guiados y corregidos mediante feedback en el aula.

Pruebas y exámenes que se producirán al término de cada bloque temático y evaluará las destrezas adquiridas por el alumno/a.

Observación diaria en el aula: con el objetivo de que todas las actividades anteriores se realizan en el marco de una evaluación continua.

Para aprobar el módulo será necesaria la presentación ordenada, coherente, limpia y completa en todas sus partes, del trabajo realizado y correspondiente a un número suficiente de los encargos realizados en clase y la realización de las pruebas o exámenes que se producirán al final de cada bloque temático.

Las actividades deberán entregarse en la debida forma y fecha.

Las pruebas o exámenes podrán calificarse con las siguientes rúbricas: MB (10-9), B (8-7), R (6-5) y M (4-0), o bien, con números enteros de 1 a 10. En caso de la que media numérica aritmética de la unidad cuente con decimales la nota se redondeará hacia aquella que se acerque más a un entero (con un decimal inferior de 5 se redondeará hacia abajo y si resulta superior hacia arriba.)

Para determinar la nota final del módulo se tendrá en cuenta la progresión en la asimilación de las destrezas y conocimientos, debiendo obtenerse una media igual o superior a 5.

El alumno/a que no supere el módulo en la primera evaluación ordinaria de junio, tendrá derecho a una segunda evaluación ordinaria que tendrá lugar, igualmente, durante el mes de junio, tal y como contempla la legislación. Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter práctico, así como en la entrega de las actividades, trabajos y ejercicios que la profesora considere oportunos. A tal efecto, la profesora facilitará al alumnado una hoja con la relación de actividades y trabajos propuestos a lo largo del curso debidamente cumplimentada y las oportunas indicaciones acerca de la naturaleza de la prueba, aplicando la ponderación anteriormente descrita.

En el caso de pérdida de evaluación continua:

Se produce siempre que el alumno/a haya superado el 20% de faltas de asistencia por evaluación. El o la estudiante será avisado/a si lo sobrepasa para que pueda realizar la justificación de faltas. De lo contrario, el alumno/a perderá su derecho a la evaluación ordinaria, pasando a un sistema extraordinario de evaluación en el que se le examinará de los contenidos correspondientes, al tiempo que se le requerirá la entrega de los trabajos realizados durante el curso con los ajustes, actividades de refuerzo, recuperación o extraordinarias que la profesora considere apropiados.

BIBLIOGRAFÍA:

- BRANBATTI, MANUELA Dibujo de Joyería 1. Ed. Promopress. 2018
- BRANBATTI, MANUELA Dibujo de Joyería 2. Ed. Promopress. 2020
- EDWARDS. Betty. NUEVO Aprender a Dibujar con el lado Derecho del cerebro. Ed. Urano. España. 2000.
- GRAY, Peter. Aprender a Dibujar. Guía práctica de Dibujo para principiantes y avanzados. Ed. Taschen. Hohenzollernring. 2006.
-