

SABERES BÁSICOS

Fundamentos artísticos
A. El concepto de arte: buscando sus orígenes.
Teorías del arte. Definición a lo largo de la historia. (Desde la perspectiva de género.
B. La proyección de lo clásico.
Introducción a la arquitectura y escultura griega. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.
La construcción en la antigua Roma. El retrato escultórico en la antigua Roma.
C. Luz y espiritualidad en el arte.
Evolución de los medios de expresión plástica y visual desde la Edad Media al Barroco. Arte Moderno.
D. Arte y representación.
El cambio del Arte desde la vuelta a lo Clásico hasta la ruptura con la tradición. (Hasta S.XIX)
E. El Arte como expresión.
Siglo XX. Primeras Vanguardias
El arte a partir de 1945. Segundas Vanguardias.
Últimas tendencias. Crisis de las Vanguardias.
F. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.
Arte y ecología. Del Land Art y el Povera hasta nuestros días.
G. Metodologías y estrategias.
Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte. Confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.
La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos. Participación activa en igualdad, adoptando un enfoque inclusivo, no sexista y superador de estereotipos que supongan discriminación
Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.
Actitud ética ante la propiedad intelectual, usos responsables.
Lenguaje y vocabulario específico vinculado al ámbito artístico. Conocimiento y uso.

VOLUMEN

El mundo que nos rodea es tridimensional y diverso. El alumnado de artes necesita tomar conciencia del contexto físico que habita para que disponer de las herramientas y recursos que le permitan comprender las particularidades de los objetos, su estética y función, su estructura interna y la relación de estas características con el espacio que le rodea.

En referencia a la contribución de la materia de Volumen a la adquisición de las competencias clave, favorece, con mayor o menor intensidad, su desarrollo debido su carácter diverso e integrador, lo cual favorece un aprendizaje holístico y competencial. En primer lugar, la materia desarrolla plenamente la competencia de Conciencia y Expresión Culturales, vehiculando a través de las artes las propias experiencias y emociones experimentadas por el alumnado, donde las habilidades de cooperación, socialización, y la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos adquieren gran relevancia para atender y responder a criterios de sostenibilidad, en equilibrio con la expresión creativa de ideas.

Además, el uso de las TIC no solo contribuye, como herramientas eficaces en la producción de creaciones visuales y audiovisuales en el campo tridimensional, sino que paralelamente favorece el desarrollo de la competencia digital de manera crítica, segura y responsable, respetando la privacidad y la sostenibilidad, respetando los derechos de autoría y referenciando la información de manera correcta.

La competencia STEM conlleva entre otros conceptos la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluida la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social, algo que va intrínseco a la creación artística.

Se vincula con la competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender al favorecer el análisis y la atención a los procesos y la experimentación creativa, ya que conlleva la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos sostenibles, así como la adopción de los propios errores como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje e instrumento de mejora. Todo el proceso creativo y su desarrollo en la materia de Volumen contribuye a potenciar en el alumnado el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor. Al mismo tiempo, la materia ha de insistir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano en el uso correcto de la expresión y la comunicación artística, para que le proporcionen las herramientas y recursos necesarios que le faciliten la interacción y desarrollo ante cualquier situación de aprendizaje.

La materia de Volumen se impartirá en el primer curso de Bachillerato de Artes Plásticas. En cuanto a su estructura, se han establecido seis competencias específicas, que se definen como aquellos aprendizajes competenciales a los que esta área contribuye: reconocimiento del lenguaje tridimensional como medio de conocimiento del mundo, mediante el cual el alumnado reconocerá el valor de la diversidad cultural y la conservación en el patrimonio cultural y artístico; reflexión crítica sobre las producciones artísticas tridimensionales; experimentación con distintos instrumentos escultóricos; sentido estético y expresivo propio; realización de obras tridimensionales, partiendo de la innovación y sostenibilidad; y planificación de proyectos artísticos.

El grado de adquisición de las competencias específicas se determina a través de los criterios de evaluación planteados, que marcan el nivel de exigencia de dicha competencia. La finalidad de los criterios de evaluación es comprobar en qué medida se interiorizan los saberes, cómo se aplican y determinan, verificar si el estudiante adopta actitudes y valores importantes para su desarrollo personal y académico. En su formulación, por lo tanto, se encuentran claras referencias al saber, al saber hacer y al saber ser.

Los saberes básicos que contemplan conocimientos, destrezas y actitudes, están divididos en cinco bloques: Generales; Técnicas y materiales de configuración; Elementos de configuración formal y espacial; Análisis de la representación tridimensional y El volumen en el proceso de diseño.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión volumétrica, utilizando materiales tradicionales y alternativos y medios y herramientas tecnológicos. En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en sus múltiples facetas.

Así pues, el objetivo de la materia es impulsar la capacidad creadora atendiendo a la expresión del volumen, potenciando la producción divergente que fomenta en el alumnado el aporte de soluciones propias, originales e inclusivas. También se afianza el concepto del esfuerzo y la constancia en el trabajo como medio para lograr objetivos. Esto conlleva a emparejar la percepción y la imaginación con conocimientos prácticos y técnicos, siempre sostenibles y dirigidos hacia la orientación y salidas profesionales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Reconocer el lenguaje tridimensional como un medio de conocimiento, comunicación y expresión del mundo, con curiosidad, iniciativa y respeto, comparando diversas manifestaciones artísticas y descubriendo las diversas y creativas respuestas dadas a una misma cuestión para valorar la conservación del patrimonio cultural y la diversidad cultural.

El lenguaje tridimensional es una herramienta poderosa para conocer y comprender el mundo. Mediante la comparación de diversas manifestaciones culturales, con iniciativa y una mirada curiosa y respetuosa, el alumnado las ubica en una sociedad con unos condicionantes, necesidades y características concretas, lo que contribuirá a erradicar estereotipos y a valorar la libertad de expresión y la diversidad cultural como una fuente de riqueza cultural. Se potenciará un pensamiento divergente; es decir, un proceso que genere y explore respuestas y preguntas creativas y diferentes, a través de los ejemplos dados a lo largo de la Historia. Todo ello ayuda a fomentar la valoración y conservación del patrimonio cultural y artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC1.

2. Analizar, utilizando diversos canales de acceso, con actitud crítica y reflexiva, diversas producciones tridimensionales, sin sesgos, reconociendo el lenguaje utilizado, la intencionalidad, el mensaje y el contexto donde se han creado, para argumentar su propio discurso, ampliar su imaginario y fomentar el deleite estético.

El análisis de diversas producciones tridimensionales, facilitará que el alumnado desarrolle su capacidad crítica y estética. Este proceso de análisis, conocimiento y observación, utilizando diversos canales de acceso conlleva educar la mirada. Este acceso puede ser presencial, patrimonio cercano, visita a museos o por medio de las nuevas tecnologías, páginas web, visitas virtuales... Las nuevas tecnologías facilitan el acceso a las obras tridimensionales, este uso debe ser crítico, seguro, respetando la privacidad y los derechos de autoría. El conocimiento del lenguaje tridimensional es esencial para dotar al alumnado de las herramientas necesarias que le permitan ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas desarrollando el deleite estético.

Toda obra de arte pertenece a un momento histórico y cultural determinado, y está vinculada tanto con la individualidad del artista como con el contexto social en la que se desarrolla, tiene un mensaje y una intencionalidad, lo que le confiere unas especificidades y unas características concretas.

El descubrimiento de las singularidades del lenguaje tridimensional proporcionará al alumnado los recursos para ver, conocer, sentir y disfrutar de los principios y fundamentos del diseño de formas volumétricas

El alumnado podrá integrar el resultado de estas experiencias artísticas en su propia identidad, enriqueciéndose, ampliando su imaginario y favoreciendo un discurso crítico, libre, propio y respetuoso. También ayuda desarrollar su capacidad comunicativa al interiorizar la terminología específica de la materia, aprendiendo a explicar las obras de manera más precisa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA1.1, CC1, CCEC2.

3. Conocer y experimentar con las herramientas, técnicas y materiales propios de la creación tridimensional, adoptando criterios sostenibles, mostrando una actitud proactiva, descubriendo sus posibilidades expresivas y adquiriendo dominio, agilidad y destreza en su manejo, para incorporarlos a su propio lenguaje tridimensional y valorar el esfuerzo y la constancia en el trabajo.

La experimentación del alumnado con infinidad de recursos, herramientas y técnicas en la creación de obras tridimensionales es necesaria para que vaya mejorando la destreza en su manejo. Esta destreza,

dominio y agilidad se alcanza con esfuerzo y constancia en el trabajo, condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje. La actitud proactiva del alumnado será clave para ir descubriendo y a la vez investigando qué materiales se adaptan mejor a su objetivo de crear sus propias obras volumétricas, en equilibrio con el mundo que le rodea y atendiendo a criterios de sostenibilidad. Para ello, deberá ser consciente del impacto del uso de unos materiales u otros y, de esta forma, desarrollar una mentalidad respetuosa con el medio ambiente que no esté reñida con la capacidad de desarrollar su creatividad y su identidad como artista.

Gracias a este conocimiento y experimentación con las herramientas, técnicas y materiales propios de la creación tridimensional, el alumnado va construyendo su propio lenguaje tridimensional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA5, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2

4. Crear obras volumétricas, partiendo de experiencias cognitivas y sensoriales personales, valorando con criterios técnicos la capacidad artística propia y de otras personas, para desarrollar la capacidad de autocrítica, entender el error como oportunidad en la creación y potenciar el crecimiento personal.

Las diversas experiencias cognitivas son necesarias para la innovación del aprendizaje en el diseño de obras volumétricas, que a su vez impulsan a pensar y alientan la creatividad y participación para entender el mundo que les rodea.

Además, si asociamos estas experiencias con las experiencias sensoriales a través de la vista, oído, tacto, gusto y olfato en el campo de la creación de obras tridimensionales, se facilita la relación de informaciones, lenguajes e intuiciones con respecto a un objeto o experiencia. Esta conjugación permite al alumnado armonizar un gran conjunto de capacidades que le darán pie al desarrollo del conocimiento, buscando respuestas a diversas incógnitas que le limitan la posibilidad de comprender el contexto diverso que nos rodea.

De este modo, puede reforzar su autoestima, su resiliencia, que fomenta su crecimiento personal, también al desarrollo de sus habilidades sociales y capacidades como la empatía, sentido común, etc. En el proceso creativo además, aprende a considerar el error como una oportunidad de mejora y aprendizaje. Todo ello le capacita y permite desplegar su creatividad en el campo artístico y en la creación de sus propias producciones tridimensionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2

5. Realizar obras tridimensionales aplicando criterios sostenibles, innovando en la elección de materiales, técnicas y en la ejecución de sus propias producciones y descubriéndolas como un medio de comunicación ágil y diverso, para traducirlas plástica y volumétricamente y estimular y complementar la formación de su personalidad.

En la creación de obras volumétricas, la innovación y la sostenibilidad deben estar muy ligadas al ser un binomio necesario para contribuir con los retos del siglo XXI, de manera activa y comprometida con uno mismo, con la sociedad y con el planeta que habitamos. Para ello, el alumnado dispone de las herramientas, recursos y técnicas constructivas necesarios para diseñar y elaborar sus propias producciones tridimensionales, atendiendo a principios de igualdad de oportunidades en cuanto a acceso, participación y aprendizaje.

En un contexto donde sus creaciones volumétricas serán la manifestación de su propia y genuina expresión artística, al alumnado se le facilitará la experimentación con diversas técnicas, materiales y otros recursos necesarios para estimular el espíritu emprendedor y el sentido de la iniciativa sin miedo a equivocarse, favorecer la comunicación con su entorno, además de fomentar su autoestima personal y artística a través del desarrollo de obras volumétricas innovadoras y a su vez respetuosas con el medio ambiente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM5, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CE3, CCEC41, CCEC4.2.

6. Planificar proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando materiales desde la sostenibilidad, organizando las fases de las que se componen, asumiendo responsabilidades, teniendo en cuenta las opiniones de los demás, para producir con creatividad obras tridimensionales y valorar las oportunidades que ofrecen.

La materia de Volumen ayuda a construir un contexto educativo propicio para la planificación y desarrollo de proyectos educativos sostenibles, tanto individuales como colectivos, proporcionando la oportunidad al propio alumnado de tomar la iniciativa para idear, diseñar y proyectar sus propias propuestas de producciones artísticas volumétricas innovadoras e inclusivas. Estos proyectos, cumpliendo con la planificación, atenderán a las distintas fases de secuenciación y de partida y se adaptarán a las competencias específicas de la materia.

Pero, a su vez también podrán diseñar proyectos artísticos interdisciplinares de creación de obras tridimensionales, instalaciones, etc., asociando desempeños de diferentes materias en un mismo proyecto contextualizado e integrador, convirtiendo los errores durante el proceso de creación en oportunidades personales y sociales. El desarrollo de estos proyectos podrá ser una ocasión propicia para orientar al alumnado en las distintas salidas profesionales vinculadas con la materia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC1, CE1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Volumen
Competencia específica 1.
1.1. Conocer el lenguaje tridimensional como forma de conocimiento y comunicación y expresión del mundo, mostrando curiosidad y respeto, reflexionando sobre sus características y función en la sociedad.
1.2. Apreciar la diversidad de patrimonio cultural como resultado de la libertad de expresión, erradicando estereotipos y utilizando terminología específica en la valoración de las manifestaciones artísticas.
Competencia específica 2.
2.1. Analizar con actitud crítica y reflexiva, los lenguajes y elementos técnicos y plásticos de obras tridimensionales, aportando un criterio propio en la percepción de sus características y particularidades, utilizando la terminología específica y disfrutando de su recepción.
2.2. Comparar obras tridimensionales, con actitud crítica y a través de diversos canales de acceso, identificando el contexto en las que han sido creadas y la intencionalidad de sus mensajes y respetando los derechos de autoría.
Competencia específica 3.
3.1. Experimentar con actitud proactiva, con distintas técnicas, herramientas y materiales, descubriendo sus posibilidades y tomando conciencia de su impacto medioambiental y su posterior reciclaje.
3.2. Crear obras tridimensionales sostenibles con diversidad de soportes y medios, aplicando con destreza las técnicas y materiales más adecuados, según sus posibilidades expresivas, y mostrando constancia en la tarea.
Competencia específica 4.
4.1. Reconocer la identidad y la capacidad artística de otros y otras artistas, tomando como referencia en las propias creaciones aquellos elementos que se consideren adecuados al proyecto artístico personal y justificándolos técnicamente
4.2. Expresar con creatividad sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas, asumiendo el error como oportunidad de mejora, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.

Volumen
Competencia específica 5.
5.1. Elaborar obras volumétricas, innovando en la elección de materiales y técnicas, profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
5.2 Producir obras tridimensionales, valorando con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar y el grado de toxicidad de los materiales.
Competencia específica 6.
6.1 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el volumen, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.
6.2 Planificar y crear proyectos artísticos o culturales sostenibles, tanto de manera individual como colectivamente, con iniciativa, asumiendo responsabilidades, respetando las diferentes opiniones, poniendo en valor la cooperación como una fuente de riqueza en la creación artística.
6.3 Evaluar el proceso y el producto final de un proyecto artístico o cultural volumétrico, convirtiendo los errores en oportunidades personales y sociales, considerando las opiniones tanto positivas como negativas y valorando las dificultades encontradas y los logros obtenidos.

SABERES BÁSICOS

Volumen
Generales.
Valoración de la diversidad como fuente de riqueza cultural y artística.
Promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico.
Eradicación de estereotipos y fomento de la libertad de expresión.
Actitud proactiva, crítica, reflexiva, de curiosidad, iniciativa y respeto.
Afianzamiento del pensamiento creativo, divergente y crítico.
Conocimiento y uso adecuado de la terminología específica.
Utilización de las herramientas digitales de manera crítica, segura y responsable.
Sostenibilidad medioambiental.
Afianzamiento del autoconocimiento, autocrítica, resiliencia.
Reconocimiento del error como oportunidad de mejora y aprendizaje.
Innovación, fomento de espíritu emprendedor y la iniciativa.
Esfuerzo y constancia en el trabajo para lograr metas.
Assunción de responsabilidades, empatía y valoración de la opinión de los demás.
Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y equipo de trabajo.
Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
Estudios y profesiones vinculados a la materia.
Respeto a la propiedad intelectual.
A. Técnicas y materiales de configuración.
Materiales e instrumentos escultóricos. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Técnicas y terminología específica.
Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (modelado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).
Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétrica.