

VOLUMEN

1. Presentación

Entre las diversas formas de expresión artística, la elaboración de producciones y objetos tridimensionales ha ocupado un lugar privilegiado en la historia de la humanidad. La exploración sensorial a través del tacto o la deambulación de volúmenes exentos diferencia la creación artística tridimensional de la bidimensional. Con el estudio y el análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales se completa la visión plástica del alumnado y se contribuye al desarrollo de su formación artística, buscando el equilibrio con el respeto al medio ambiente y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

La materia de Volumen proporciona al alumnado las herramientas y recursos para ver, conocer, sentir y disfrutar las formas volumétricas que existen a su alrededor. A través de los conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con las técnicas, materiales y los elementos formales de configuración, el alumnado desarrolla también habilidades y capacidades creativas respetando la diversidad, dotándolo de conceptos técnicos y experiencias suficientes para poder ser consciente de las diferentes opciones que el arte encierra y de este modo fomentar su actitud crítica ante ellas.

El conocimiento del lenguaje plástico y visual que venía desarrollándose desde la educación secundaria obligatoria en las materias de Educación plástica visual y audiovisual y, en su caso, Expresión artística, encontrará en esta materia de bachillerato una continuidad respecto al grado de perfeccionamiento, profundidad y experimentación que le permita encaminarse a formaciones artísticas superiores.

La materia de Volumen contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave. Las particularidades de la materia propiciarían el trabajo con metodologías activas que facilitarían al alumnado la consecución de los objetivos de la etapa de bachillerato.

La materia prepara al alumnado para comprender las formas geométricas que conforman la estructura de los objetos y sus elementos formales, pero también le proporciona la información necesaria para conocer las características específicas de los materiales y las técnicas utilizadas. De ahí la importancia de que el alumnado haga un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la gestión de los residuos que pudieran generar.

Además, la materia de Volumen contribuye a enriquecer la formación del alumnado, al ejercitar los mecanismos de percepción de las formas y al ayudar al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos y tridimensionales que nos rodean. Para ello, se facilitan al alumnado las pautas para despertar la curiosidad por explorar el entorno y por la comunicación con el contexto que le rodea, con el objetivo de analizar los aspectos formales y el conocimiento del medio. La materia de Volumen contribuye al desarrollo de varios aspectos de la formación artística muy vinculados entre sí, como son la percepción intelectual y sensorial de la forma, la creación de objetos tridimensionales y la luz, como responsable directa de la apreciación visual de las formas tridimensionales.

Para comprender la contemporaneidad artística y la importancia del volumen en el proceso del diseño de obras tridimensionales se valorarán y analizarán aspectos históricos y sociales relacionados con el concepto escultórico, desde la antigüedad hasta nuestros días. La comprensión de esta evolución, tanto a nivel procedimental como conceptual proporciona al alumnado una visión abierta y global que le permite apreciar con respeto la diversidad del arte y formar una base crítica de valores artísticos. De esta forma, el alumnado tendría la posibilidad de poder aplicarlos en producciones propias. Por ello, la producción artística tridimensional no solo implica destrezas técnicas sino criterio en la selección de materiales y técnicas a utilizar.



Además, el alumnado estudia otras características y particularidades, como son la función y finalidad del objeto, la evolución y su uso en el entorno cultural en el que se desarrolla.

La materia de Volumen contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave.

La competencia digital estaría integrada en las diferentes vertientes conceptuales y prácticas de la materia de Volumen. Esta competencia se desarrollaría desde el momento de la búsqueda y selección de información, hasta su intervención en los procesos de creación, así como en el registro o exposición de las producciones tridimensionales.

La competencia en conciencia y expresiones culturales se vincula directamente con el conocimiento y análisis de esculturas y obras volumétricas de un patrimonio, apreciando su riqueza y respetando su diversidad. La metodología proyectual adoptada en algunas ocasiones desde la materia de Volumen, potenciaría la competencia de aprender a aprender, facilitando al alumnado recursos y herramientas para afrontar la resolución de problemas de una manera autónoma. Asimismo, las competencias sociales y cívicas y, sobre todo la competencia de iniciativa y espíritu emprendedor, se abordarían mediante la puesta en marcha de trabajos colaborativos y expositivos, donde el alumnado estaría, por un lado predispuesto al diálogo, a la toma consensuada de decisiones y por otro, a actuar de manera planificada, imaginativa y creativa ante las tareas de volumen planteadas.

De esta forma, las particularidades de la materia permitirían la puesta en marcha de metodologías cooperativas y colaborativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven la interacción, la comunicación y la iniciativa del alumnado. La versatilidad de la materia permite la participación en proyectos que podrían abarcar un gran abanico de temas y otros ámbitos de conocimiento. Por ello, se trata de una materia idónea para afrontar proyectos o propuestas relacionados con los desafíos del siglo XXI, tematizando las actividades, abriendo espacios de reflexión mediante propuestas vinculadas a estos desafíos, o planteando recursos que los aborden directamente y en los que el alumnado pueda implicarse.

Asimismo, la materia de Volumen es fácilmente orientable hacia la sostenibilidad, aprendiendo a gestionar los residuos generados por las producciones artísticas, e incluyendo materiales y procedimientos biodegradables y respetuosos con el medioambiente. Por otro lado, se plantean las técnicas digitales, no solamente como herramientas de investigación y de búsqueda documental, sino también como recursos que intervienen en la creación, registro de los procesos y difusión de los proyectos y trabajos de volumen. De esta manera, se promoverá el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales.

Los aprendizajes esenciales de la materia se articulan en torno a cinco competencias específicas, los saberes básicos que estas requieren movilizar, que integran conocimientos, destrezas y actitudes, y los criterios de evaluación en los que se establece el nivel de logro de las competencias. El conjunto de competencias específicas se adquirirá por parte del alumnado, desarrollando situaciones de aprendizaje integradas. Estas harán posible que el alumnado explore las posibilidades creativas y analíticas que el mundo tridimensional le ofrece, desarrollando proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares.

De las cinco competencias específicas de la materia de Volumen, las dos primeras giran en torno a la conciencia cultural y se centran en el lenguaje plástico y visual que permitirían no solo un análisis de las obras artísticas tridimensionales, sino también una reflexión del entorno y una apreciación de la diversidad cultural y artística del patrimonio.

La tercera y cuarta competencia específica, potenciarían la producción artística tridimensional, no solo en el sentido de desarrollar habilidades de producción, sino de



experimentar e innovar con los recursos plásticos tridimensionales, relacionándolos con referentes artísticos contemporáneos. Con ellas se potenciaría la autoexpresión y se pondría en práctica los aspectos comunicativos y expresivos que aparecen en los procesos de producción de obras volumétricas.

La quinta y última competencia específica, se ocuparía de los proyectos de la materia de Volumen y todos los aspectos metodológicos, de organización y de planificación que conllevan su propuesta en el aula.

El orden de presentación de las competencias específicas no debe entenderse como un método lineal de trabajo, ni como un elemento aislado, sino como un eje vertebrador del resto de los componentes curriculares, que en su conjunto culminarán con la formación intelectual y humana indispensables para el futuro personal, profesional y social del alumnado.

Los conocimientos, destrezas y actitudes que el alumnado deberá movilizar para adquirir las competencias específicas estarán presentes en los cuatro bloques de saberes básicos en los que se ha estructurado la materia que, no tienen un carácter secuencial y pueden dar lugar a distintas organizaciones que el profesorado decidirá en sus programaciones.

En el primer bloque, "Técnicas y materiales de configuración", se exploran las posibilidades y las diferentes combinaciones técnicas de los materiales propios de las obras volumétricas, haciendo énfasis en la sostenibilidad y la posible toxicidad de éstos.

El segundo bloque, "Elementos de configuración formal y espacial", recoge los saberes relacionados con la base sintáctica y semántica de la composición volumétrica, las diversas tipologías y clasificaciones, de los componentes volumétricos y sus relaciones formales.

En el tercer bloque, "Análisis de la representación tridimensional" se abordan las herramientas y recursos para poder elaborar un comentario crítico y con la terminología adecuada de piezas artísticas tridimensionales.

El cuarto bloque, "El volumen en el proceso de diseño", presenta las fases del diseño de proyectos tridimensionales poniendo énfasis en el diseño inclusivo y sostenible.

En el quinto bloque, "Proyectos de volumen", incluye la metodología proyectual, desde la concepción de la idea a la difusión o exposición del proyecto.

Por último, conviene destacar que el aprendizaje de la materia de Volumen proporciona al alumnado la posibilidad de materializar ideas, conceptos y sentimientos en producciones físicas. Se logra así perfeccionar las destrezas en la producción, así como se amplía la sensibilidad del alumnado en la recepción de obras de arte, en la comprensión de su sentido estético y en la intencionalidad de las obras, lo cual es extrapolable a otras expresiones artísticas y a otros campos de conocimiento. La materia Volumen supone para el alumnado más que un contacto con la creatividad y la práctica artística, una oportunidad para conocer y poner en evidencia el potencial transformador del arte en nuestra sociedad.

2. Competencias específicas de la materia

2.1. Competencia específica 1

Identificar, a través de la percepción activa y la investigación, el lenguaje y los procedimientos asociados a la creación de producciones artísticas tridimensionales, valorando la contemporaneidad y la diversidad cultural y artística del patrimonio.

2.1.1. Descripción de la competencia

El concepto de escultura, al igual que el de obra de arte, ha sido un concepto cambiante a lo largo de la historia, en un primer momento se hace necesario un intento de definición para abordar la contemporaneidad y poder valorar con sentido crítico el patrimonio.



Esta competencia pone en valor el gran potencial de la percepción, que comprende un examen sensorial, destacando entre todos los sentidos el tacto y la vista. Agudizar el examen sensorial supone una mirada distinta y el descubrimiento en el entorno de posibilidades artísticas. En esta transformación perceptiva consiste buena parte de la apreciación de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Esta competencia específica desarrolla no solo la percepción sino también los procesos de investigación sobre los materiales y las técnicas propios de las obras tridimensionales. De esa manera, el alumnado podría no solamente reconocer las obras sino también deducir su proceso creativo y de elaboración. Sobre los materiales y los procedimientos cabría señalar la importancia, por un lado, de la reflexión sobre el impacto medioambiental y residuos que pudieran haber generado en su elaboración, y por otro, de la toxicidad de los materiales y procesos que han posibilitado su producción.

Esta competencia específica mantiene una conexión relevante con la competencia social y cívica, con la competencia conciencia y expresiones culturales y con la competencia de comunicación lingüística.

2.2. Competencia específica 2

Analizar obras escultóricas u objetos artísticos tridimensionales de diferentes épocas o estilos relacionando sus características formales y conceptuales con la funcionalidad, intencionalidad y significado en el marco de su contexto histórico, social y cultural.

2.2.1. Descripción de la competencia

El estudio de las obras de arte es una tarea compleja que necesita fragmentarse en diferentes fases para que su abordaje sea más satisfactorio. Es evidente que esta fragmentación es aplicable a las obras escultóricas o piezas artísticas tridimensionales. Una primera aproximación a esos objetos de arte consiste en un análisis inicial, desde una postura más intuitiva y directa. No obstante, el sustento de esa intuición depende de todo el bagaje de experiencias, percepción de otras obras, conocimientos asimilados con anterioridad y demás circunstancias. En un segundo momento, se abordaría el análisis de la obra, donde tendría lugar un análisis más reflexivo, más meditado y que permitiría el comentario exhaustivo, razonado y con distintos niveles de profundidad.

Alcanzar esos diferentes niveles de profundidad implica al menos el saber analizar las obras formalmente. Es decir, analizar las técnicas y procedimientos utilizados para su creación y aplicar conceptos específicos de la materia como la espacialidad, las dimensiones o la calidad superficial de los materiales. Por otro lado, el análisis formal se complementa con un análisis más conceptual, donde tiene cabida la dimensión semántica o los aspectos simbólicos. Éstos se ven articulados por la sintaxis visual que da sentido a la obra y permite al alumnado descubrir la vertiente comunicativa y expresiva de la pieza.

Una de las herramientas eficaces para despertar en el alumnado el interés por estas metodologías, es la investigación. Así pues, se haría necesario manejar documentación de diversas fuentes de información, entre ellas las digitales, para investigar obras tridimensionales de diferentes estilos, épocas y tendencias. De esta forma el alumnado adquiere un bagaje tanto formal como conceptual que nutrirá no solo sus comentarios y análisis de otras obras, sino también su propia producción artística plástica. Por otro lado, y como fruto de la investigación, se hace necesaria la producción de comentarios textuales, ya sean escritos u orales que impliquen el uso de terminología específica en el análisis. Estas producciones textuales o comentarios podrían ser tanto individuales como colectivos, y al ser expuestas en público suponen un motivo de discusión, diálogo y enriquecimiento mutuo mediante el intercambio respetuoso de opiniones.

El análisis de obras diversas, tanto propias como ajenas, aportaría al alumnado una mirada más abierta, tolerante y sobre todo crítica no solo del arte, sino del entorno que le rodea,



superando estereotipos y prejuicios. El análisis de estos objetos artísticos tridimensionales supone también asimilar las particularidades de las técnicas y de los procesos de creación, y relacionarlas con la intencionalidad comunicativa o expresiva de la obra.

Esta competencia específica mantiene una conexión relevante con la competencia de comunicación y lingüística y con la competencia conciencia y expresiones culturales.

2.3. Competencia específica 3

Desarrollar destrezas y habilidades en el uso de las herramientas, técnicas y recursos propios de la creación volumétrica aplicándolas de manera experimental e innovadora en propuestas plásticas tridimensionales diversas y sostenibles.

2.3.1. Descripción de la competencia

La práctica artística es junto a la concepción de la idea, el discurso teórico y la comunicación, una parte fundamental de cualquier obra de arte. El mundo de los conceptos y las ideas son necesarios para comprender la actividad artística, pero la puesta en práctica es clave para dar forma y materializar ese aspecto conceptual. Tanto los ejercicios prácticos como la teoría de la práctica son fundamentales para impulsar el desarrollo de las destrezas, mejorar las habilidades y aprender de los errores.

En primer lugar, La creación de piezas volumétricas con interés artístico implica no solo el conocimiento de la gran diversidad de soportes y de medios disponibles, sino saber combinar las diferentes técnicas, y ajustarlas a la propuesta planteada. En este apartado es donde esta competencia específica señala la importancia de la innovación y la experimentación. Esta innovación se haría efectiva desde la selección de los materiales entre las opciones disponibles, y también en las decisiones sobre los procedimientos y procesos de trabajo adecuados para resolver problemas compositivos, estructurales o estéticos. Asimismo, esta competencia específica también señala la importancia de la sostenibilidad en esa toma de decisiones, que debe igualmente tener en cuenta, la toxicidad de los materiales, el impacto medioambiental de toda la producción artística y la seguridad de los procedimientos. Por otro lado, la conexión del arte bidimensional con el tridimensional hace necesaria la exploración de esta relación en los dos sentidos, interpretando, cuestionando y analizando elementos bidimensionales a través de producciones volumétricas y viceversa. De esta forma el alumnado descifraría las bases, los códigos y lenguajes propios de cada mundo, estableciendo diferencias y similitudes e incorporándolas a sus recursos expresivos propios.

Esta competencia específica mantiene una conexión relevante con la competencia aprender a aprender y con la competencia conciencia y expresiones culturales.

2.4. Competencia específica 4

Crear obras tridimensionales individuales o colectivas, aplicando lenguajes y medios diversos, entre ellos los digitales, promoviendo la expresión de sentimientos, ideas y emociones, y valorando las cualidades sensibles y comunicativas del arte.

2.4.1. Descripción de la competencia

Las artes plásticas proporcionan al ser humano un canal de comunicación y expresión de ideas, de sentimientos y emociones. Dentro de las artes visuales, aquellas obras que añaden la tercera dimensión a sus formas presentan particularidades que permiten una mayor integración sensorial y espacial de la persona que las contempla, así como mayores posibilidades de interacción con las mismas. Estas particularidades son las que positivamente el alumnado exploraría y experimentaría en sus producciones. De manera individual o colectiva y partiendo del estudio de referentes de la contemporaneidad artística, el alumnado materializaría ideas o sentimientos con composiciones tridimensionales innovadoras. Esta competencia específica hace referencia a la importancia de la creación plástica y artística, y a las posibilidades que le



brinda al alumnado para expresar sus ideas, sus inquietudes e incluso sus emociones con soluciones formales tridimensionales. Los lenguajes, los medios y los soportes para realizar son diversos y sus combinaciones casi infinitas, pero cabe señalar que se potenciaría el uso de soportes y herramientas digitales, no solo como medio de registro o difusión del trabajo sino también como recurso de ayuda a la concepción y creación de la pieza artística.

La práctica artística debe ir acompañada de una reflexión y una discusión sobre el trabajo realizado, donde el alumnado sea capaz de argumentar no solo sobre su obra sino también sobre la de los demás. En ese ejercicio de reflexión interior o exterior se cuestionaría la obra, defendiendo con argumentos las ideas plasmadas en la obra, verbalizando opiniones y sensaciones, y llegando al enriquecimiento mutuo a través de las puestas en común, exposiciones orales o presentaciones en público.

Esta competencia específica mantiene una conexión relevante con la competencia aprender a aprender, con la competencia conciencia y expresiones culturales y con la competencia digital.

2.5. Competencia específica 5

Participar activamente en todas las fases de desarrollo de proyectos tridimensionales, utilizando herramientas digitales para su realización, en un entorno de colaboración respetuosa.

2.5.1. Descripción de la competencia

La metodología proyectual implica un proceso de trabajo reglado en el tiempo y su diseño cumple con la finalidad de alcanzar unos objetivos concretos. El arte o las intervenciones artísticas suelen formar parte de proyectos dentro del ámbito educativo con objetivos diversos, implicaciones de otras materias y finalidades no siempre artísticas.

Es por ello que esta competencia específica busca la participación del alumnado en proyectos donde se haga necesaria la presencia de alguna producción artística tridimensional. La importancia de conocer las metodologías proyectuales por parte del alumnado acerca a este a métodos propios del mundo profesional y productivo. De esta forma, el trabajo en equipo, la colaboración y la integración de diferentes ámbitos que trabajen por unos objetivos comunes, sería unos de los pilares de esta competencia específica. Para el alumnado supone un incentivo motivador a la hora de implicarse en el trabajo y profundizar en el proyecto, ofreciéndole una oportunidad para el crecimiento personal y la participación e inclusión social.

La metodología proyectual requiere de una planificación de las fases, y de una evaluación durante y al finalizar todo el proceso de trabajo. De esta forma, el alumnado toma conciencia de los errores, los aciertos y las posibles soluciones, incorporando todas esas vivencias y experiencias como recursos a tener en cuenta tanto en otros proyectos como en futuras propuestas que se le presenten. Las fases de evaluación y control permiten tomar decisiones consensuadas democráticamente en foros de diálogo donde puedan modificarse aspectos como la planificación inicial, los recursos utilizados u otros parámetros del proyecto.

Por otro lado, esta competencia específica remarca la importancia del uso de herramientas y recursos digitales como una solución eficaz y productiva para la gestión, la planificación, el registro del proceso y la difusión del proyecto.

Esta competencia específica mantiene una conexión relevante con la competencia aprender a aprender, con la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y con la competencia social y cívica.



3. Saberes básicos

3.1. Introducción

La materia de Volumen se diseña con la voluntad de favorecer la adquisición competencial del alumnado tanto en el análisis y en la creación de producciones plásticas tridimensionales como en las destrezas comunicativas y expresivas. Con este objetivo, se han determinado un conjunto de saberes básicos que actuarán de fundamento tanto teórico como práctico para la adquisición de las competencias específicas, cuyo desarrollo precisa movilizar determinados conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la materia y que se organizan en cinco bloques:

Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración

Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial

Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional

Bloque 4. El volumen y diseño

Bloque 5. Proyectos de volumen

Esta organización responde a un modelo competencial para el desarrollo integral del alumnado que impulse su crecimiento artístico y su maduración personal y fomente una actitud receptiva al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica, así como en otras parcelas sociales.

El carácter práctico y proyectual de la materia le confiere un perfil didáctico que facilita desarrollar aprendizajes transversales que contribuirán a que el alumnado pueda enfrentarse y superar, de forma individual o colectiva los retos del siglo XXI, destacando entre ellos la sostenibilidad, la igualdad de género, la educación de calidad y la alianza entre los pueblos.

3.2. Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración. Transversal a todas las competencias específicas

- Materiales e instrumentos escultóricos. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Técnicas y terminología específica.
- Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.
- El modelado. Moldes y vaciado, técnicas básicas de reproducción de piezas tridimensionales. Principios de talla.
- Técnicas de ensamblaje y articulación para la creación de estructuras e instalaciones.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

3.3. Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial. Transversal a todas las competencias específicas.

- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano y textura.
- Formas poliédricas, superficies radiadas y superficies de revolución.
- Relaciones formales en el espacio.
- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.
- *Land-Art*, *Arte Povera* y *Ready Made*. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.



- El volumen en movimiento. La luz como elemento generador y modelador de formas. Color, textura y tacto.

3.4. Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional. Bloque asociado a las competencias específicas 1 y 2.

- La escultura y las obras de arte tridimensionales en el Patrimonio artístico y cultural.
- La escultura en el arte contemporáneo.
- La forma y el espacio. El vacío como elemento expresivo de la forma.
- Las formas geométricas-orgánicas, abiertas-cerradas, cóncavas-convexas, llenas-vacías.
- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte tridimensional.
- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas.

3.5. Bloque 4. Volumen y diseño. Transversal a todas las competencias específicas.

- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.
- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación, y ritmo en el espacio.
- Diseño tridimensional sostenible e inclusivo.
- Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos de la materia.

3.6. Bloque 5. Proyectos de volumen. Transversal a todas las competencias específicas.

- Metodología proyectual en volumen.
- Investigación y experimentación en proyectos tridimensionales.
- Espacio expositivo escultórico .
- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculado a la materia.
-

4. Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables. En este apartado se presentan una serie de criterios que sería conveniente tener en cuenta en su diseño.

Las situaciones de aprendizaje se deben conectar con los desafíos del siglo XXI, por lo que dentro del contexto de la materia de Volumen se deben utilizar referentes y temáticas de trascendencia social vinculadas con los retos del presente como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, entre otros.

Por otro lado, el desarrollo de la materia de Volumen implica la elaboración de proyectos que podrían relacionar espacios o elementos ligados al patrimonio artístico y cultural local. Estos proyectos precisan de una percepción directa y activa de las manifestaciones artísticas locales, esto, favorecerá el desarrollo de la identidad cultural del alumnado contribuyendo a entender el patrimonio como agente de cohesión social, creando un vínculo cultural y fomentando los valores



democráticos de la sociedad y su memoria histórica. Se debería favorecer esta percepción directa trascendiendo las barreras del aula y conectando con el medio social y con diversos agentes culturales, contemplando otros contextos educativos. Además, esta materia debe buscar el equilibrio entre el rigor en el empleo de las diversas técnicas y la expresión plástica por lo que se debe fomentar la reflexión, la creatividad y el criterio estético.

Además, se ha de tener en cuenta la diversidad personal y cultural dentro del aula como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir en un espacio multitud de culturas diversas que proporcionen diferentes miradas a retos que son comunes, integrando las experiencias personales del alumnado y sus vivencias para establecer vínculos con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los desafíos del siglo XXI se ha de realizar un ejercicio de reflexión sobre los distintos materiales, su uso, su consumo y el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados en el aula.

Contar en los centros educativos con la figura de un/a coordinador/a cultural, que favorezca la participación del alumnado del centro en actividades culturales y artísticas del entorno puede ser una manera de afianzar la presencia de la cultura y de las propuestas culturales del entorno en los centros.

Si bien la materia de Volumen tiene un peso mayoritariamente práctico, ha de fomentar los procesos de estudio e investigación, además de contribuir a un contexto creativo para el debate y la reflexión, explorando todas las fases del proceso creativo y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. En definitiva, ha de ser un espacio de desarrollo del pensamiento crítico y divergente, contribuyendo a que el alumnado pueda enfrentarse a otras situaciones de su día a día o a otras áreas del conocimiento de forma creativa y reflexiva.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje, a través de experiencias interpersonales como medio de gestión de emociones favoreciendo la salud mental, por otra parte, es necesario incentivar hábitos de constancia, de autoexigencia y de disciplina, que favorezcan el trabajo en el aula y que repercutan de forma positiva en la vida del alumnado.

La posibilidad de desarrollar de proyectos artísticos colectivos fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y el respeto por las ideas ajenas. No obstante, las actividades individuales permitirán al alumnado desarrollar aspectos de autoexpresión, de destreza, de autonomía a la hora de resolver situaciones que luego nutrirán de una manera proyectos colectivos, que a su vez retroalimentarán otras futuras producciones individuales. Por tanto, se hace necesaria la inclusión actividades individuales y relacionadas con otras de carácter colectivo.

Como marco general de las situaciones de aprendizaje, con el objetivo de atender a la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no existen barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y aprendizaje.



5. Criterios de evaluación

5.1. Competencia específica 1

Identificar, a través de la percepción activa y la investigación, el lenguaje y los procedimientos asociados a la creación de producciones artísticas tridimensionales, valorando la contemporaneidad y la diversidad cultural y artística del patrimonio.

1.1. Identificar los diferentes procedimientos y técnicas que permiten la producción de obras de arte tridimensionales, valorando la diversidad del patrimonio artístico y cultural e incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Comparar obras de diferentes épocas y estilos y explicar la evolución que se ha ido produciendo en el concepto de escultura escultórica.

1.3. Mostrar una actitud receptiva respecto al entorno como estímulo para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

1.4. Investigar los materiales y procedimientos utilizados en producciones artísticas tridimensionales, reflexionando sobre su sostenibilidad, su toxicidad y el perjuicio medioambiental que ocasionan.

5.2. Competencia específica 2. Criterios de evaluación

Analizar obras escultóricas u objetos artísticos tridimensionales de diferentes épocas o estilos relacionando sus características formales y conceptuales con la funcionalidad, intencionalidad y significado en el marco de su contexto histórico, social y cultural.

2.1. Investigar el contexto de diferentes producciones artísticas tridimensionales, comprendiendo su diversidad y aportación cultural.

2.2. Analizar producciones artísticas volumétricas, valorando sus características y singularidades, haciendo uso de terminología específica de la materia con aportaciones propias de sus características derivadas de su percepción.

2.3. Reconocer los lenguajes y elementos técnicos y plásticos de obras tridimensionales, argumentando su intencionalidad, así como su aportación a la cultura.

5.3. Competencia específica 3. Criterios de evaluación

Desarrollar destrezas y habilidades en el uso de las herramientas, técnicas y recursos propios de la creación volumétrica aplicándolas de manera experimental e innovadora en propuestas plásticas tridimensionales diversas y sostenibles.

3.1. Crear piezas artísticas volumétricas empleando soportes y medios diversos, y seleccionando con coherencia las técnicas más adecuadas y que se ajusten a la idoneidad de la propuesta.

3.2. Clasificar los métodos de reproducción de piezas volumétricas, utilizándolos de manera creativa en proyectos artísticos sencillos.

3.3. Relacionar las conexiones entre el mundo tridimensional y las representaciones bidimensionales, generando formas tridimensionales a partir de la percepción, el análisis o la interpretación de formas planas.

3.4. Producir obras tridimensionales, valorando con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar, el grado de toxicidad de los materiales y la seguridad de las herramientas a utilizar.

5.4. Competencia específica 4. Criterios de evaluación

Crear obras tridimensionales individuales o colectivas, aplicando lenguajes y medios diversos, entre ellos los digitales, promoviendo la expresión de sentimientos, ideas y emociones, y valorando las cualidades sensibles y comunicativas del arte.

C4.1. Utilizar con creatividad distintas técnicas y herramientas aplicadas a las composiciones volumétricas, plasmando valores, emociones, ideas e inquietudes.

C4.2. Innovar en la ejecución de producciones tridimensionales propias, investigando obras artísticas de todas las épocas y estilos, vinculándolas con referentes de la contemporaneidad artística.

C4.3. Aplicar correctamente recursos digitales en el proceso de creación de obras artísticas tridimensionales, valorando la eficiencia y versatilidad de esos recursos.

C4.4. Argumentar coherentemente acerca de producciones tridimensionales tanto propias como ajenas, estableciendo un debate libre y abierto que genere reflexión, expresión e intercambio de opiniones, en un ambiente de respeto y enriquecimiento mutuo.

5.5. Competencia específica 5. Criterios de evaluación

Participar activamente en todas las fases de desarrollo de proyectos tridimensionales, utilizando herramientas digitales para su realización, en un entorno de colaboración respetuosa.

C5.1. Fomentar la diversidad artística y cultural y el compromiso con una sociedad más justa, implicándose activamente en la organización y desarrollo de proyectos que comporten la inclusión de obras tridimensionales.

C5.2. Planificar proyectos artísticos o culturales, seleccionando y aplicando con coherencia los recursos humanos y materiales disponibles y valorando la cooperación como una fuente de enriquecimiento personal y de la propia creación artística.

C5.3. Utilizar correctamente herramientas y recursos digitales para la gestión, organización, planificación y registro de proyectos vinculados a piezas artísticas tridimensionales, valorando la eficiencia y versatilidad de esos recursos.

C5.4. Evaluar la planificación, el proceso y el producto final de un proyecto artístico o cultural que implique la creación de obras volumétricas convirtiendo el error en oportunidades personales y sociales.