

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- __ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 1 de 26	

INDICE

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO	2
2. COMPETENCIAS CLAVE	3
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:	8
4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.	12
5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS	18
6. EVALUACIÓN	20
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	20
8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.....	21
9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE	21
10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL PCE	21
11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE... ..	22
12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	22
13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	22

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 2 de 26	

1. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 3 de 26	

2. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias en el bachillerato tienen como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior. Dichas competencias son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato.

<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p> <p>La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.</p> <p>La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p>
	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
	<p>CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.</p>

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	VOLUMEN	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 4 de 26			

	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
<p>Competencia plurilingüe (CP)</p> <p>La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.</p>	<p>CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</p> <p>CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.</p> <p>CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</p>
<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)</p> <p>La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.</p> <p>La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.</p> <p>La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas 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.</p> <p>La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.</p>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	VOLUMEN	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 5 de 26			

	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.
<p>Competencia digital (CD)</p> <p>La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.</p>	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p> <p>La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.</p>	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.
	CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
	CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.
	CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera equitativa, según sus objetivos,

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	VOLUMEN	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 6 de 26			

	favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.
<p>Competencia ciudadana (CC)</p> <p>La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.</p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p> <p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> <p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>
<p>Competencia emprendedora (CE)</p> <p>La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo,</p>	<p>CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p> <p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y</p>

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 7 de 26	

<p>implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.</p>	<p>destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p>
	<p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>
<p>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p> <p>La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.</p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p>
	<p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan</p>
	<p>CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.</p>
	<p>CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p>
	<p>CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 8 de 26	

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A ELLAS:

La materia de Volumen se ocupa específicamente del estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos.

La introducción al estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales completa y desarrolla la formación plástica y artística del alumnado, ejercitando los mecanismos de percepción de las formas volumétricas y ayudando al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos tridimensionales que nos rodean, así como de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial, artesanal y artístico.

El alumnado que curse esta materia adquirirá las competencias que le permitan comprender en qué medida la forma, el tamaño, el color o el acabado final de los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen. Otros factores condicionantes son la intencionalidad expresiva y los efectos que se quieren producir en la recepción, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente. Valores tales como el respeto y el aprecio de la riqueza inherente a la diversidad cultural y artística, o la necesidad de proteger la propiedad intelectual propia y ajena deben ser tenidos también cuenta, sin olvidar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para poner en valor el trabajo realizado por mujeres o por personas pertenecientes a culturas que no pertenecen al ámbito occidental dominante.

La materia de Volumen proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. Del mismo modo, debe reflexionar sobre los útiles y herramientas más adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja. Se abordan así aspectos relacionados con la composición en el espacio, fomentando la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional. Otro aspecto importante al que se debe prestar atención desde esta materia es la reflexión sobre la necesidad de hacer un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística.

La consecución de las competencias específicas implicará la adquisición por parte del alumnado de los conocimientos y habilidades necesarios para proponer y llevar a cabo soluciones distintas y soluciones factibles en la creación de propuestas volumétricas. Además, contribuirá a desarrollar su capacidad crítica y estética, utilizando el vocabulario específico adecuado para fundamentar sus juicios sobre distintas creaciones volumétricas, desde el respeto hacia la diversidad y hacia el patrimonio artístico y cultural.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 9 de 26	

CE.V.1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias, equilibradas y creativas.

Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.

A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales, reconoce el valor de la diversidad del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad y ampliarán su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas.

Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

CE.V.2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de objetos y obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversos objetos y obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración puede partir del análisis de los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales (los elementos formales, funcionales y estructurales), del estudio de las diferencias entre lo estructural y lo accesorio, y de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico. El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web, acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad.

El análisis de objetos y obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas a la representación de objetos y obras tridimensionales, obviando los aspectos estilísticos o decorativos. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La adquisición de esta competencia contribuye, además,

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 10 de 26	

a que alumnos y alumnas desarrollen su capacidad crítica y estética y descubran las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas.

La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.

2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

CE.V.3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se vaya a realizar. Asimismo, ha de identificar, seleccionar y aplicar las técnicas de elaboración y reproducción en función de los objetivos plásticos y comunicativos de la obra para poder resolver los problemas de configuración espacial planteados. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso.

La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, así como su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse, además, el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística, así como su resiliencia. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.

3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.

CE.V.4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, de forma tanto individual como colaborativa, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases,

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 11 de 26	

desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo del producto, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas, y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución.

Para ello, será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. La identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Así, el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.

4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.

4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.

COMPETENCIA CLAVE Y SUS DESCRIPTORES: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 12 de 26	

4. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cuatro bloques, que no deben acometerse obligatoriamente en el orden en el que están presentados, sino de una manera integrada en función de las demandas que planteen las distintas situaciones de aprendizaje.

A. Técnicas y materiales de configuración.

Este bloque trata de la identificación y análisis de las características físicas y posibilidades expresivas de los materiales habituales para la creación de elementos tridimensionales, que irán abordándose a lo largo de todo el curso, sean naturales o industriales (tipos, origen, cualidades): papel, cartón, arcilla, material plástico modelable, maderas naturales o conglomerados de diferente construcción, poliestirenos de diferente estructura y densidad, escayola, alambres, telas y plásticos.

A la vez, se desarrolla el conocimiento básico y la aplicación en actividades programadas de diferentes técnicas de manipulación y trabajo con formas volumétricas: aditivas, sustractivas, constructivas y de reproducción.

Sin olvidar incluir los aspectos comunes del trabajo en el taller de Volumen y el empleo de criterios de eficiencia y sostenibilidad en el uso de herramientas y recursos: Factores de riesgo y su prevención. Normas básicas de seguridad e higiene. Conocimiento y empleo de herramientas, maquinaria y materiales: organización, distribución, mantenimiento y dispositivos de seguridad. Uso responsable de recursos. Reciclaje. Toxicidad de los materiales.

B. Elementos de configuración formal y espacial.

Este bloque desarrolla los aspectos conceptuales relativos a los elementos de configuración formal y espacial que constituyen el lenguaje y las tipologías de las formas volumétricas. Se estudiarán, para su conocimiento y clasificación, los elementos estructurales de la forma en el plano y en el espacio, desde los elementos conceptuales bidimensionales hasta los elementos presentes en la forma y la materia: plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas, concavidad, convexidad, vacío, masa, espacio y color. Adicionalmente se estudiará la asociación de las características físicas de la materia (masa, gravedad y densidad) a los procesos de estructuración y percepción de la forma volumétrica. Se irán descubriendo los recursos básicos del lenguaje espacial junto con la aplicación y análisis de los fundamentos de la composición espacial en realizaciones donde se experimente con los conceptos bipolares como: dinamismo/quietud, cierre/expansión, orden/desorden, unión/ fragmentación, tensión/distensión.

Un capítulo con entidad propia en este bloque lo constituye el tema de la modulación rítmica del espacio, donde se abordarán los conceptos de módulo y red, ya sea en el espacio bidimensional como tridimensional. Más adelante se volverá a plantear la generación de estructuras mediante modulación y seriación en proyectos de diseño.

También hay cabida para la iniciación a la representación de figuras o relieves a partir de la observación de modelos de menor o mayor complejidad.

C. Análisis de la representación tridimensional.

Este bloque agrupa las posibilidades para analizar las distintas manifestaciones de la representación tridimensional, tanto en producciones de la historia del arte como en las propias producciones, en distintos contextos históricos, y bajo diferentes perspectivas temáticas o ideológicas, es decir, se abordan las posibilidades expresivas del lenguaje tridimensional. Se trata de facilitar instrumentos para el análisis y la crítica, y la comprensión de la relación entre la materia, la forma y la expresión.

Se desarrollan los contenidos derivados del binomio figuración- abstracción en la representación de la realidad, bajo el supuesto de que toda realización artística es una representación, si bien puede serlo en

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 13 de 26	

diferentes niveles de abstracción, ya sean simplificaciones, esquematizaciones, geometrificaciones, o se conviertan en signos o símbolos.

Del mismo modo se analizan los contenidos relativos al carácter emocional de la comunicación artística como parte del significado de las realizaciones escultóricas, reflexionando sobre la intencionalidad, o la coherencia entre el mensaje que inicialmente se quiere comunicar y lo que finalmente se comunica.

Se incluyen también contenidos sobre el conocimiento de los derechos sobre la propiedad intelectual, así como los relacionados con el acceso y utilización de los recursos digitales, la consulta y localización de las fuentes bibliográfica y bancos de imágenes.

D. El volumen en el proceso de diseño.

Este bloque se ocupa de la aplicación de las metodologías proyectuales en la realización de objetos funcionales o decorativos, y los aspectos profesionales vinculados con este campo creativo.

Se hace hincapié en el conocimiento de las diferentes fases en todo proyecto: presentación del caso; documentación y estudio de la información; comprensión del problema; análisis mediante anotaciones y bocetos; síntesis en planos de taller y maquetas; creación final y elaboración de memoria técnica.

También se analizarán los aspectos relativos a la coordinación y cooperación en el desarrollo de un proyecto: analizando las estrategias de acercamiento al problema, valorando las ventajas y precauciones del trabajo en equipo, la necesidad de realizar un reparto justificado del trabajo y la importancia de la eficacia del liderazgo, teniendo en cuenta los factores condicionantes externos.

A. Técnicas y materiales de configuración.	
<p>En este bloque se agrupan una gran diversidad de los materiales más comunes para la realización de objetos y esculturas, así como el conocimiento de sus propiedades y las técnicas de manipulación y construcción, los procedimientos e instrumentos más comunes para desarrollarlos. Se introducen también los factores adicionales que implican un uso responsable y seguro de estos recursos. Del mismo modo, se descubren los significados expresivos básicos asociados al nivel más elemental del trabajo con materiales</p>	
Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica. – Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa...), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D). 	<p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.</p> <p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p> <p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p> <p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 14 de 26	

B. Elementos de configuración formal y espacial.

El bloque desarrolla los elementos conceptuales del lenguaje expresivo tridimensional, haciendo un recorrido por los diferentes aspectos de la forma, primero bidimensional y luego tridimensional, incluyendo los aspectos sintácticos de la composición, los aspectos estructurales, así como los conceptos espaciales que construyen las tres dimensiones.

Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color. – Composición espacial (campos de fuerza, núcleo, equilibrio, ritmo, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción. – Elementos de relación (dirección, posición, espacio y gravedad). – Aplicación de los recursos básicos del lenguaje espacial: formas abiertas y cerradas; el vacío como elemento formal; la modulación del espacio: dinamismo/quietud, cierre/expansión, orden/desorden, unión/fragmentación, tensión/distensión. – El módulo y la seriación de elementos. Modulación rítmica del espacio: conceptos de módulo, modulación y seriación; relación entre el ritmo musical y el formal; la repetición; manifestaciones en la Naturaleza y en las creaciones humanas. – Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas. – El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional. – La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios, la luz en la definición y percepción del volumen. – El relieve. La representación de objetos en el espacio. – Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos. – Comprensión y construcción de elementos estructurales: materiales constructivos y armazones. Sistema de construcción de formas exentas: levantamiento de formas huecas y modelado con armadura. 	<p>1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.</p> <p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p> <p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.</p> <p>.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p>

C. Análisis de la representación tridimensional.

En este bloque se agrupan los contenidos que ayudan a entender la representación tridimensional como un acto de expresión, y los niveles en los que actúa todo medio de representación

Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> – Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original. 	<p>1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes</p>

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	VOLUMEN	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
Página 15 de 26			

<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión, distinción e interrelación de los conceptos de materia, forma, función y estructura. Creación de obras en las que se conjuguen intencionalmente estos conceptos. - Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas. - Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo y efectos especiales, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Niveles de abstracción en las representaciones figurativas: simplificación, esquematización, geometrización. Signos y símbolos. Relieve y escultura exenta. - Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas. - La perspectiva de género y la perspectiva intercultural. - Arte objetual y conceptual. La instalación artística. - El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación. - Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc. 	<p>periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.</p> <p>2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de objetos cotidianos tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.</p> <p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p>
--	--

D. El volumen en el proceso de diseño.

Se analizan los principios de la metodología de diseño en la proyectación de elementos tridimensionales. Estos contenidos están orientados hacia el estudio de los objetos del mundo que nos rodea, apreciándolos como organizaciones de carácter tridimensional. Se introduce un nuevo concepto, la función, que va a condicionar la relación entre los aspectos formales y técnicos. Contiene también el análisis del trabajo en equipo, sus ventajas e inconvenientes.

Conocimientos, destrezas y actitudes.	Criterios de evaluación.
<ul style="list-style-type: none"> - Principios y fundamentos del diseño tridimensional. - Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis. - Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados. - Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio. - Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo. - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos. 	<p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.</p> <p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p> <p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p>

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes
	Area o Materia	VOLUMEN	
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024
		Página 16 de 26	

<ul style="list-style-type: none"> - Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos. - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia. - La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal. 	<p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>
--	--

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 17 de 26	

UNIDADES DIDÁCTICAS Y SECUENCIACIÓN POR TRIMESTRES:

Primer trimestre.

UNIDAD 1. DEL PLANO AL VOLUMEN. Construcción de una obra volumétrica a partir de planos. Técnica constructiva.

- Análisis de la geometría de las formas básicas: Cuadrado, triángulo, círculo, corona circular, L.
- Técnica constructiva: cortes y pliegues para levantar volúmenes.
- Herramientas: cartulina blanca, cúter, tijeras, celo vegetal, cámara de fotos.
- Crear diferentes composiciones: simetrías, giros, intersecciones, repeticiones modulares, desplazamientos.
- Trabajar el concepto de escala para trabajar maquetas de esculturas y espacios arquitectónicos.
- Materiales para maquetas. Fotografía de maquetas.
- La obra de Oteiza.
- Análisis de una obra escultórica: identificación, descripción, análisis compositivo objetivo, comentario subjetivo.
- Presentación de maquetas sobre un soporte. Fabricación de soportes y sujeción de la escultura.
- Realización de la escultura seleccionado a una escala mayor con materiales apropiados dependiendo de las formas utilizadas. Búsqueda y experimentación con diferentes materiales (cartón, cartón pluma, cartón gris, ...) y acabados (pintura en spray, pintura acabado en forja, esmaltes en cobre, dorados, etc)
- Representación gráfica de nuestra escultura. Técnica del claroscuro, dibujo de línea, acuarela, rotulador, ...
- Representación gráfica de la ubicación de nuestra escultura.

UNIDAD 2. PLANOS SERIADOS. Realización de una escultura de planos seriados sobre un soporte. Técnica constructiva.

- Creación de una forma volumétrica como una conjunción de planos que se van sucediendo de manera ordenada en el espacio con una intencionalidad determinada.
- Diseño de formas modulares y sus gradaciones de tamaño y/o figuras. Variaciones posicionales y variaciones direccionales.
- Técnicas de repetición y seriación de módulos: creación de plantillas en papel, calcado, ampliación y reducción con la fotocopidora.
- Trabajo con materiales apropiados dependiendo de las formas utilizadas. Búsqueda y experimentación con diferentes materiales (cartón, cartón pluma, cartón gris, ...) y acabados (pintura en spray, pintura acabado en forja, esmaltes en cobre, dorados, etc). Sistemas de sujeción de los planos al soporte (pegamento, silicona, hendiduras en el soporte,...).
- Representación gráfica (perspectiva) de la escultura ubicada en un entorno.
- Análisis de una obra escultórica: identificación, descripción, análisis compositivo objetivo, comentario subjetivo.

UNIDAD 3. TEXTURAS. INTRODUCCIÓN A LA TÉCNICA ADITIVA DEL MODELADO CON BARRO.

- Reciclado de barro seco. Herramientas, útiles, organización y limpieza del taller.
- Amasado de barro.
- Técnica: Elaboración de planchas de barro con un grosor determinado.
- Creación de texturas con diferentes útiles y técnicas (rayado, vaciado, adición).

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__-__	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 18 de 26	

Segundo trimestre.

UNIDAD 4. ELEMENTOS BÁSICOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA: EL CUBO. Construcción / Deconstrucción de un cubo hueco de barro. Técnica de planchas.

- Técnica de elaboración de planchas de barro con un grosor determinado.
- Técnica de unión y ensamblaje de piezas: rayado, barbotina, cosido y rollito de arcilla.
- Construcción/deconstrucción la forma tridimensional básica: un cubo o hexaedro.
- Composiciones escultóricas mediante planos. Exploración de los límites del cubo y las fronteras del vacío interior. El vacío como parte del volumen.
- Aplicación de los recursos básicos del lenguaje espacial: formas abiertas y cerradas; el vacío como elemento formal; la modulación del espacio: dinamismo/quietud, cierre/expansión, orden/desorden, unión/fragmentación, tensión/distensión.
- Proceso de bocetos. Bocetos bidimensionales de caras en el plano y bocetos de composiciones volumétricas. Maquetas con pequeñas planchas de barro o con cartón rígido (cartón pluma o cartón gris).
- Memoria del proceso de trabajo y análisis formal de la obra realizada.

UNIDAD 5. ELEMENTOS BÁSICOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA: EL CILINDRO. Construcción / deconstrucción de un cilindro hueco. técnica de planchas.

- Técnica de elaboración de planchas de barro con un grosor determinado.
- Técnica de unión y ensamblaje de piezas: rayado, barbotina, cosido y rollito de arcilla.
- Construcción/deconstrucción la forma tridimensional básica: un CILINDRO.
- Composiciones escultóricas mediante planos curvos.

UNIDAD 6. ELEMENTOS BÁSICOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA: LA ESFERA. ESTRUCTURA SEMIESFÉRICA HUECA.

- Técnica de elaboración de volúmenes huecos mediante la técnica de churros.
- Trabajo y análisis de formas esféricas.
- Análisis, estudio y representación de formas naturales. Flora y fauna marina.
- Composiciones escultóricas con formas orgánicas.

Tercer trimestre

UNIDAD 7. EL RELIEVE.

- Modalidad escultórica del relieve: altorrelieve, mediorrelieve y bajo relieve.
- Análisis de la profundidad y volumen de obras bidimensionales para interpretarlo posteriormente en tres dimensiones.

UNIDAD 8. EL COLOR EN LA ESCULTURA. TÉCNICAS.

UNIDAD 9. REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA HUMANA.

Representación de la figura humana en movimiento mediante una estructura de alambre. Análisis y estudio de las proporciones, posiciones estables y en movimiento.

Modelado de un torso femenino o masculino.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 19 de 26	

UNIDAD 10. MOLDES. Reproducción de un objeto en barro mediante un molde por presión.

Otras unidades didácticas que pueden realizarse:

- Realización de una cara (máscara) mediante uno o varios planos.
- Relieve: Interpretación de una imagen plana con distintos niveles y tipos de plano. Molde en escayola del relieve realizado.
- Construcción de una figura exenta reflejando lo cóncavo y lo convexo. Esta actividad persigue llegar a lo tridimensional utilizando como elementos compositivos formas cóncavas y convexas.
- Formas abiertas. Bodegón.
- Lo parcial como representación de la totalidad. Torso. Manos. Pies...
- La talla en escayola.
- Los moldes.
- Móviles.
- Lo cóncavo y lo convexo. Piezas ensambladas.
- La abstracción. Escultura tendente a la abstracción tomando como referente un animal.
- Realización del retrato (busto) de un compañero/a.
- Composición geométrica: Con cartón, palillos de madera y trozos de porexpán.
- Construcción de texturas tridimensionales partiendo de una forma bidimensional. Esta actividad se propone acercar al alumno a la realidad y el origen de lo tridimensional.
- Realización de un mural aplicando la superposición de planos. Esta actividad persigue llegar a lo tridimensional, teniendo como elemento compositivo el plano.
- Realización de formas tridimensionales partiendo de sus desarrollos o retícula plana. Esta actividad persigue llegar a lo tridimensional partiendo de los trazados de geometría en el plano.

UD. REPRESENTACIÓN NATURAL. LA FORMA HUMANA. Proporción y desproporción

- Busto: Dibujo de cabezas y rostros. Análisis de rostros, ejes, distancias, proporción. Modelado.
- Personaje desproporcionado: Creación de un personaje humanoide con rasgos animales y algún rasgo exagerado. Estructura de alambre. La deformación como valor expresivo.

UD. INTERPRETACIÓN DE ELEMENTOS NATURALES. Formas orgánicas.

Texturas naturales: Búsqueda de texturas naturales y elementos orgánicos. Semillas, huesos, plantas secas...

Composición orgánica: interpretación creativa de un elemento natural.

UD. INTERPRETACIÓN EXPRESIVA. RECICLAJE.

- Cartón: Construcción de una máscara de cartón.
- Cartón preformado: Realización de un móvil con formas elaboradas a partir de procesos creativos.
- Escultura: Realizar una escultura que represente una emoción con material de reciclaje, utilizando la técnica de ensamblaje. Utilizando escayola, madera, tela, plástico, hilo, etc.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 20 de 26	

5. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

Recursos didácticos.

Los materiales y técnicas a utilizar en cada proyecto serán indicados por el profesor a los alumnos. El alumnado recibirá en apuntes-fotocopia los contenidos que se van a trabajar en cada proyecto, los materiales necesarios que va a necesitar y el procedimiento a seguir.

Siguiendo con una de las ideas perseguidas por la asignatura que es la de adquirir por parte de los alumnos una cultura artística, y más específicamente desde la asignatura de volumen, escultórica, se les explicará y suministrará a los alumnos, material relacionado con la historia del arte o con las corrientes artísticas del siglo XX y del siglo XXI, así como, con los escultores más representativos.

La Plataforma Aeducar será utilizada como espacio donde el alumno podrá consultar información complementaria de apuntes sobre temas de volumen, presentaciones y vídeos. También se utilizará para la entrega de algunas tareas.

En el aula taller se dispone de libros, revistas y catálogos de arte para que el alumnado puede consultar su contenido cuando lo requiera.

Espacios y agrupamientos.

Los alumnos disponen de un taller de arte, aula o espacio en el que se impartirá la materia siendo el número de alumnos ideal para las dimensiones y posibilidades espaciales del taller de 15. Para el buen desarrollo de la materia debe respetarse este número de alumnos por grupo, creándose dos o más grupos en caso de que el número fuera mayor. Un taller masificado, repercute en la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

Metodologías.

La realización de tareas o situaciones-problema serán contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará prácticas de trabajo poniendo en acción los diversos tipos de conceptos, destrezas, actitudes y valores propios de la materia. Su nivel competencial inicial determinará la secuenciación de los aprendizajes requeridos, partiendo de los simples y avanzando hacia los complejos.

Para mantener la motivación por aprender se facilitará, a través de metodologías activas, que los estudiantes o las estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos y situaciones reales. De este modo, se plantearán cuestiones problemáticas, no dogmáticas, que estimulen la actividad mental, o estimulen la participación del alumnado ante dificultades asequibles, evitando el desaliento o la pasividad, o ligados a su mundo, preocupaciones y desafíos.

Al mismo tiempo, ha de fomentarse una actitud de superación permanente promoviendo la autoevaluación y autocrítica, poniendo en juego un esfuerzo personal de reflexión que permita madurar la capacidad crítica del alumnado, de donde derivará el conocimiento consciente de sus posibilidades y limitaciones tanto técnicas como conceptuales.

La práctica cotidiana en el aula-taller favorecerá que se planteen estructuras de aprendizaje cooperativo, ya que a través de la resolución conjunta de las tareas el alumnado comparte esfuerzos, interacciona entre sí, conoce las estrategias utilizadas por sus compañeros y aprende así a transferirlas a otras situaciones similares. A menudo, será imprescindible interaccionar con los compañeros y participar equitativamente en las tareas de mantenimiento y limpieza de espacios y herramientas. Por ello se fomentará el acuerdo grupal sobre algunas normas básicas de funcionamiento, referidas, por ejemplo, al reparto de materiales o al cuidado y buen uso de las piezas y enseres que están en el aula.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-__ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 21 de 26	

El aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas se orientan a la acción, por lo que favorecen la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía del alumnado. Estos planteamientos ayudan al estudiante o a la estudiante a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales e integrando los aprendizajes realizados en varias materias.

La educación emocional es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, de conectar consigo mismo, de conocer lo que realmente le sucede y lo que realmente es para, a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Se favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula y en el entorno. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado.

La elaboración y diseño de propuestas, materiales y recursos didácticos serán variados para puedan adaptarse a los distintos niveles y a los diferentes estilos cognitivos y ritmos de aprendizaje, con el objeto de atender la diversidad en el aula.

En este sentido, el uso del portfolio, aporta información extensa sobre el aprendizaje del alumnado, refuerza la evaluación continua y permite compartir resultados de aprendizaje. El portfolio es una herramienta motivadora para el alumnado que potencia su autonomía y desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo, pues le permite participar en el seguimiento y evaluación de sus propios logros, a través de la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación.

Diseño de situaciones de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje son las tareas y actividades, diseñadas para integrar los elementos curriculares, y planteadas para resolver retos y problemas de manera creativa y cooperativa, de tal manera que fomenten en el estudiante o en la estudiante la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica, la responsabilidad y la autoestima.

Estas situaciones de aprendizaje deben ser diseñadas de acuerdo con los siguientes criterios:

- Estar contextualizadas y acorde con las experiencias del alumnado,
- Que permitan la construcción de nuevos aprendizajes,
- Servir para preparar su futuro académico y profesional
- Diseñadas para aprender a aprender, y sienten las bases del aprendizaje a lo largo de la vida
- Ajustadas al ritmo de aprendizaje de los alumnos y de las alumnas,
- Constituyan una articulación coherente y eficaz de los conocimientos, actitudes y destrezas
- Que permitan distintos tipos de agrupamiento, individual o en grupo,
- Que combinen las producciones materiales y las explicaciones verbales,
- Combinación diversa de recursos, soportes y formatos, analógicos y digitales,
- Que integren planteamientos éticos, como la sostenibilidad, la convivencia democrática o los retos del siglo XXI.

Algunas estrategias didácticas:

- Estimulación común al grupo y una atención al proceso personal de desarrollo individual. Por ello atenderemos no sólo al resultado sino también al proceso mismo de aprendizaje.
- Una metodología creativa, de forma que al plantear la actividad, sus objetivos y sus contenidos, el alumnado pueda apreciar posibles líneas de trabajo, aplicaciones concretas de determinados conceptos o mecanismos expresivos, continuidad con otras unidades o materias, etc.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 22 de 26	

- Convertir lo familiar en extraño y lo extraño en familiar. Así, por ejemplo, será interesante el análisis de objetos o configuraciones volumétricas tomadas del entorno cotidiano, y en las que la intervención sobre el objeto mediante descontextualizaciones altera su significado.
- Considerar los temas desde puntos de vista insólitos y variados que despierten la curiosidad.
- Exigir respuestas constructivas tanto en la aplicación de unos conceptos, como en la utilización de unos procedimientos, en el análisis y la elaboración de mensajes de carácter tridimensional.
- Mantener el espíritu abierto a la sorpresa, a lo inesperado, estimulando la atención ante el propio proceso creativo de modo que se puedan descubrir y valorar aspectos no previstos como posibles aplicaciones o posibilidades expresivas de una técnica o de un material.
- Visualización de acontecimientos, lugares, etc. que aproximen a los intereses del alumnado los contenidos de la actividad, enmarcando dichos contenidos en una realidad concreta.
- Elaborar sistemas más complejos que subrayen los resultados y que transformen y reorganicen estos resultados o informaciones (exposiciones, vídeos, audiovisuales, etc.).
- Aumentar los planteamientos con proyección de futuro, tratando de potenciar aquellas respuestas de los alumnos y de las alumnas que permitan la conexión con posteriores actividades o unidades o que abran nuevas vías de trabajo.
- Favorecer la multiplicidad de soluciones, estrategia relacionada con la idea de potenciar las peculiaridades de cada alumno o de cada alumna y con el desarrollo de la creatividad, potenciando la actividad mental de tipo divergente.

6. EVALUACIÓN

Evaluación de aprendizajes.

El carácter de la evaluación será formativa, integral y personalizada, valorando los aprendizajes significativos, recogiendo datos de manera sistemática, continuada y acumulativa, y tendente al mejoramiento tanto del alumnado como del propio proceso educativo.

Se tratará de determinar la profundización y grado de interiorización con el que se han adquirido los conceptos, las destrezas y actitudes, valorando tanto el esfuerzo como la calidad del trabajo.

Instrumentos de evaluación.

La observación directa de las realizaciones en clase, el seguimiento de un **cuaderno de proyectos personal** desarrollado a lo largo del curso, la elaboración de un **portfolio de imágenes** que refleje la secuencia de realización de una determinada técnica o una **memoria** que desarrolle los contenidos conceptuales generales relacionándolos con ejemplos concretos.

Las pruebas objetivas son otro instrumento de evaluación complementario para comprobar el grado de adquisición significativa de conceptos y procedimientos, así como servir para la evaluación formativa. Nos pueden servir además para valorar otras dimensiones del trabajo del alumnado, su capacidad para sintetizar, relacionar o expresarse verbalmente.

La evaluación inicial valorará distintos aspectos como capacidades, actitudes, motivaciones de cada alumno o de cada alumna y la homogeneidad de procedencia, o grado de cohesión del grupo. Se trata de conocer sus intereses y conocimientos a nivel conceptual, sus experiencias anteriores con el lenguaje

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 23 de 26	

escultórico, obras o artistas que conoce o le gustan. A la vez, una actividad inicial puede servir para apreciar sus capacidades a nivel procedimental.

La **evaluación continuada** atenderá todas las actividades del alumnado, incluida la conducta, el interés, los progresos y evolución de su aprendizaje a lo largo del curso. Ha de tenerse en cuenta tanto el resultado como el camino seguido, teniendo presente diversos factores dignos de valoración: el grado de interés y la recopilación de información relacionada con el tema propuesto, la participación en la puesta en común, discusiones o la colaboración en las actividades de grupo, la aportación de ideas, la actitud crítica constructiva, la autocrítica, la capacidad para dar una visión personal y aceptar propuestas ajenas. En las realizaciones personales será interesante valorar la adecuación de los medios y técnicas utilizados a la creatividad desplegada.

A nivel individual **el alumnado participará en el proceso evaluativo** de modo crítico hacia su propio desarrollo y evolución en el aprendizaje, para extraer estímulos positivos de su experiencia y desarrollar una conciencia auto reflexiva que le permita formarse y auto educarse en la dimensión artística.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES Y DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO.

La recuperación se llevará a cabo mediante la entrega de una serie de proyectos propuestos por el profesor de la asignatura en los plazos previstos y anunciados para tal fin. Si se cree conveniente, se realizará igualmente un examen de contenidos teórico-prácticos.

No es aconsejable presentarse a la pendiente de Volumen sin haber cursado Volumen el curso anterior. El trabajo práctico en el taller es imprescindible para adquirir las habilidades, conocimientos materiales y técnicos necesarios en el área.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los alumnos serán evaluados a través de sus trabajos escultóricos. Estos proyectos tendrán una parte eminentemente práctica y otra de carácter teórico en la que se valorará la capacidad de análisis y reflexión del alumno acerca de sus creaciones volumétricas o acerca de las obras de otros artistas.

El proceso de elaboración es tan importante para el aprendizaje del alumno como el acabado de la escultura, por tanto, cada trabajo está pensado como un proyecto que engloba:

- Una primera parte de análisis, estudio, investigación teórica-práctica, de prueba y experimentación, que se materializa en unos bocetos preliminares y un boceto final en perspectiva, de modo que se vea la ubicación y tamaño real de nuestra idea.
- La elaboración tridimensional de la obra, con el acabado y tamaño adecuado a nuestras posibilidades técnicas y de espacio.
- Finalmente se elaborará la memoria: un ejercicio de compilación de todo el proceso de trabajo con una reflexión y análisis de elementos plásticos utilizados e intenciones expresivas, recogiendo tanto aspectos denotativos de la obra creada como connotativos. Se incluirán todos los bocetos gráficos y volumétricos realizados, fotos de las diferentes etapas de la obra, referentes artísticos, etc.

Se valorará el **proceso creativo**, la cantidad y calidad de los **bocetos** bi y tridimensionales. **La composición**, la **técnica y destreza**, la **actitud y puntualidad** en la entrega.

La nota de cada evaluación se calculará con la nota media de todos los proyectos realizados en el trimestre. La nota final se calculará con la media de los tres trimestres.

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.

Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- ___ - ___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 24 de 26	

8. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.

Atención a las diferencias individuales:

Al diseñar las diferentes actividades se dejará el suficiente margen de acción y de elección para que cada alumno o cada alumna puedan expresarse de forma personal dentro de un marco conceptual y procedimental bien definido. Esto requerirá una gran atención al proceso individual que garantice que en su trayectoria de aprendizaje cada alumno o cada alumna alcanzan las competencias específicas establecidas. El conocimiento del alumnado a nivel individual permitirá acercar o adaptar los contenidos de la materia a las capacidades de cada uno evitando el desinterés, la falta de motivación o el fracaso al emprender tareas o proyectos fuera del alcance de sus posibilidades.

Las motivaciones, intereses y actitudes son diferentes en cada alumno o en cada alumna, por ello la tipología de las respuestas a los problemas formales, expresivos y de comunicación será muy variada, y esta diversidad ha de ser aceptada, valorada y respetada como algo positivo y enriquecedor para el grupo y para el alumnado, así como para el conjunto del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se realizarán adaptaciones curriculares no significativas para aquellos alumnos que así lo necesiten.

9. CONCRECIÓN DEL PLAN LECTOR DEL PCE

En el proyecto educativo de nuestro centro se contempla el fomento a la lectura, este se lleva a cabo desde todos los departamentos didácticos. Por ello, el fomento de la lectura entre el alumnado se va a realizar a través de lecturas relacionadas con la escultura y el diseño volumétrico aplicados al arte, al diseño y la arquitectura.

10. CONCRECIÓN DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE ELEMENTOS

TRANSVERSALES DEL PCE

En esta área se fomentará la introducción transversal de contenidos que nuestra sociedad demanda tales como la educación para la tolerancia y la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural y la educación medioambiental. Las lecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se buscará especialmente rescatar del pasado a mujeres con relevancia histórica que son desconocidas, partiendo de la necesidad de crear desde la escuela una dinámica correctora de las discriminaciones.

Se incorporará igualmente elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades. Se fomentarán actividades que permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg-___-___	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 25 de 26	

Se incentivará igualmente que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverá igualmente el desarrollo de una educación para el consumo y en todos los temas se buscarán las relaciones del pasado con los objetivos de la agenda 2030.

La educación intercultural es muy importante en nuestros días, dada la globalización del mundo actual, se promoverán actitudes de respeto y de conservación hacia todo el patrimonio histórico y cultural.

11. CONCRECIÓN DEL PLAN DE UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES DEL PCE

Igualmente se concederá un papel central al desarrollo de la competencia digital». Se integrará la tecnología desde una comprensión global por su impacto social, sus implicaciones éticas y en general por su importancia en la nueva realidad. El objetivo es «modernizar» y «ampliar» el enfoque de la competencia digital, tal y como establecen las «recomendaciones europeas».

Se integrará la tecnología desde una comprensión global por su impacto social, sus implicaciones éticas y en general por su importancia en la nueva realidad

En esta asignatura se promoverá:

- La garantía de los derechos digitales y la utilización de las nuevas tecnologías como una herramienta más del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- El uso seguro de los medios digitales y la enseñanza de los riesgos de una adecuada utilización.
- La utilización de dispositivos y recursos digitales de una forma segura, responsable, saludable, sostenible, crítica y eficiente. La asignatura se desarrolla en la plataforma AEDUCAR. En esta plataforma tienen todos los contenidos orientados a la consecución de los saberes básicos. Igualmente, de fomentar el desarrollo de medios digitales para la creación y presentación de trabajos personales y de equipo. Es preciso que el alumno maneje una variedad de herramientas digitales para poder satisfacer sus necesidades de conocimiento y comprensión del mundo actual.
- La utilización del ordenador para potenciar la creatividad, el afán de aprender, la autonomía y el espíritu crítico del alumnado.

12. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Los procedimientos establecidos para informar a los alumnos de los objetivos, de los contenidos, de los criterios de evaluación y calificación, de los mínimos exigibles para obtener una calificación positiva, de los procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje y de los mecanismos de recuperación son los siguientes: -la entrega en papel y explicación clara y detallada que cada profesor ofrece a sus alumnos durante las primeras sesiones de clase del curso escolar de lo establecido en la Programación en relación a los elementos mencionados y -la constante referencia al inicio de cada unidad de los objetivos que deberían alcanzarse y de los contenidos a desarrollar y la exposición pública de la programación en la página web del centro.

Esta programación queda sujeta a posibles modificaciones, siempre y cuando sean necesarias para el buen desarrollo de la materia o que supongan una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y de los resultados obtenidos.

	Curso: 1º	Etapa: Bachillerato	Modalidad: Artes		
	Area o Materia	VOLUMEN			
PROGRAMACIÓN	Código: prg- __ - __	Edición: 01	Fecha: 10-10-2024	Página 26 de 26	

Estos cambios quedarán reflejados, si los hubiera, en la memoria final de la materia.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- Charlas informativas que pueden ir surgiendo a lo largo del curso, que sean de interés para el área.
- Visitas a las exposiciones que se realizan en Alcañiz que sean de interés para el bachillerato artístico en general y en particular, para la asignatura de volumen.
- Opción de traer a clase profesionales conectados con los saberes del área.
- Viajes culturales que tengan que ver con nuestras materias (Zaragoza, Barcelona, Madrid...)
- Participación en distintos premios y concursos vinculados a nuestras áreas.
- Salidas a espacios naturales para recoger formas de la naturaleza, observarlas, analizarlas, fotografiarlas, dibujarlas e interpretarlas volumétricamente.