

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO
UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Plan de Estudios 2013

SEMESTRE: Primero

Educación Artística I

Desarrollo Humano
ÁREA DE FORMACIÓN PROPEDEÚTICA

FECHA DE REVISIÓN:
mayo de 2015

N° de HORAS a la SEMANA: 1

No. CRÉDITOS: NA

Clave: DHEAI1PU3

Formación: Básica

Asignatura: Cocurricular

Ciclo Escolar: Semestre Non 2019

2. Presentación:

a) Panorama general de la asignatura

Los avances tecnológicos y científicos, además de los cambios culturales y sociales nos han involucrado en nuevos y mejores procesos de enseñanza ya que los docentes tenemos el compromiso para con los alumnos de estar preparados y acreditados para impartir nuestra clase para así hacer jóvenes con una mejor preparación académica y calidad moral, por lo que el programa de estudio de Educación Artística I está planteado con enfoque en competencias, realizando una planeación integral de contenidos, competencias, productos obtenidos y métodos de evaluación en busca de una mejor calidad educativa del estudiante al desarrollar en ellos no solo el saber, sino el saber hacer y el saber ser.

La asignatura de Educación Artística I, es impartida en el primer semestre y se ubica en el plan de estudios de estudios 2009 del bachillerato universitario UAEM, dentro del Eje Formativo de Desarrollo Humano. Ésta asignatura es una de las materias que ha contribuido al desarrollo cultural y bienestar del ser humano, gracias a su estudio e innovación ha sido posible encontrar en muchos casos la sensibilidad artística que se posee y poder llevarla a la práctica en la vida diaria.

La asignatura de Educación Artística I, pretende promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias genéricas y disciplinares correspondientes, que cada egresado debe poseer; a través del conocimiento de las artes plásticas, sus características, sus géneros y estilos que le permitan ver ésta arte como un complemento integral a su vida.

b) Relación con otras asignaturas



Asignatura	Justificación
ANTECEDEN Educación Artística Nivel Secundaria	Conocimiento previo adquirido en el nivel básico sobre las artes.
PRESENTE Historia Universal	Tiene relación en cuanto a los movimientos sociales que han tenido impacto en la creación de corrientes artísticas
POSTERIOR Educación Artística II	Base de información para el semestre próximo siguiente, toda vez que se continúa con la temática de artes plásticas.

c) Directrices metodológicas:

Esta propuesta curricular es por competencias y con el respaldo metodológico del constructivismo social propuesto por L. Vigotsky, Piaget, J. y Ausubel, E., el cual es a través de la utilización de las TIC que se pretende acercar al alumno a un mundo vasto de información mediante el uso apropiado de la computadora para que el alumno diseñe nuevos modelos de trabajo documental de manera individual y en equipo.

Es fundamental el uso de material audiovisual para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura.

3. Propósito de la asignatura.

Contribuir a la continuidad de la formación cultural de las artes con un enfoque multidisciplinario guiando al estudiante con conocimientos, habilidades, actitudes, valores y demás elementos que ante diversos ámbitos, contextos y situaciones, pueda emitir juicios estéticos, subjetivos y objetivos

4. Categorías, competencias y atributos a los que contribuye la signatura.

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque				B I	B II	B III
A. Se autodetermina y cuida de sí	1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.	A.1.1	Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.	No	No	No
		A.1.2	Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.	No	No	No
		A.1.3	Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.	Sí	No	No
		A.1.4	Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.	No	No	No
		A.1.5	Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.	No	No	No
		A.1.6	Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.	No	No	No
	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	A.2.1	Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	Sí	Sí	Sí
		A.2.2	Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.	Sí	Sí	Sí
		A.2.3	Participa en prácticas relacionadas con el arte.	Sí	Sí	Sí
	3. Elige y practica estilos de vida saludables.	A.3.1	Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	No	No	No
		A.3.2	Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	No	No	No
		A.3.3	Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	No	No	No

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque				B I	B II	B III
B. Se expresa y comunica	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	B.4.1	Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Sí	Sí	Sí
		B.4.2	Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.	No	No	No
		B.4.3	Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.	No	No	No
		B.4.4	Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.	No	No	No
		B.4.5	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
C. Piensa crítica y reflexivamente	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	C.5.1	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	No	No	No
		C.5.2	Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	No	No	No
		C.5.3	Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.	No	No	No
		C.5.4	Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.	No	No	No
		C.5.5	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.	No	No	No
		C.5.6	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.	No	No	No
	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	C.6.1	Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.	No	No	No
		C.6.2	Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.	No	No	No
		C.6.3	Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.	No	No	No
		C.6.4	Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	No	No	No

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
D. Aprende de forma autónoma	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	D.7.1	Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.	Sí	No	No
		D.7.2	Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.	Sí	No	No
		D.7.3	Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	No	No	No

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
E. Trabaja en forma colaborativa	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	E.8.1	Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	No	No	No
		E.8.2	Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	No	No	No
		E.8.3	Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.	No	No	No

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
F. Participa con responsabilidad en la sociedad	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	F.9.1	Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.	No	No	No
		F.9.2	Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.	No	No	No
		F.9.3	Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.	No	No	No
		F.9.4	Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.	No	No	No
		F.9.5	Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.	No	No	No
		F.9.6	Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.	No	No	No
	10.Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	F.10.1	Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.	No	No	No
		F.10.2	Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.	No	No	No
		F.10.3	Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.	No	No	No
	11.Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.	F.11.1	Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.	No	No	No
		F.11.2	Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	No	No	No
		F.11.3	Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.	No	No	No

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS				BLOQUES		
<i>Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque</i>				B I	B II	B III
Campo disciplinar 4	Humanidades	1.	Evalúa argumentos mediante criterios en los que interrelacione consideraciones semánticas y pragmáticas con principios de lógica.	No	No	No
		2.	Propone soluciones a problemas del entorno social y natural mediante procesos argumentativos, de diálogo, deliberación y consenso.	No	No	No
		3.	Realiza procesos de obtención, procesamiento, comunicación y uso de información fundamentados en la reflexión ética.	No	No	No
		4.	Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.	Sí	Sí	Sí
		5.	Valora la influencia de los medios de comunicación en los sujetos, la sociedad y la cultura.	Sí	Sí	Sí
		6.	Ejerce sus derechos y obligaciones sustentado en la reflexión ético-política.	No	No	No
		7.	Entiende, desde perspectivas hermenéuticas y naturalistas, el impacto de procesos culturales en la sociedad actual.	No	No	No

	8. Reconoce los elementos teóricos y metodológicos de diversas corrientes de pensamiento.	Sí	No	No
	9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.	No	No	Sí
	10. Participa en procesos deliberativos entre culturas distintas para la construcción de acuerdos que generen beneficios comunes.	No	No	No
	11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.	No	No	No

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS		BLOQUES			
<i>Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque</i>		B I	B II	B III	
Campo disciplinar 4	Humanidades	12. Evalúa argumentos mediante criterios en los que interrelacione consideraciones semánticas y pragmáticas con principios de lógica.	No	No	No
		13. Propone soluciones a problemas del entorno social y natural mediante procesos argumentativos, de diálogo, deliberación y consenso.	No	No	No
		14. Realiza procesos de obtención, procesamiento, comunicación y uso de información fundamentados en la reflexión ética.	No	No	No
		15. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.	Sí	Sí	Sí
		16. Valora la influencia de los medios de comunicación en los sujetos, la sociedad y la cultura.	Sí	Sí	Sí
		17. Ejerce sus derechos y obligaciones sustentado en la reflexión ético-política.	No	No	No
		18. Entiende, desde perspectivas hermenéuticas y naturalistas, el impacto de procesos culturales en la sociedad actual.	No	No	No
		19. Reconoce los elementos teóricos y metodológicos de diversas corrientes de pensamiento.	Sí	No	No
		20. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.	No	No	Sí
		21. Participa en procesos deliberativos entre culturas distintas para la construcción de acuerdos que generen beneficios comunes.	No	No	No
		22. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.	No	No	No

5. Ambientes de aprendizaje en los que se desarrollaran las competencias.

Se pretende favorecer las actividades en equipo durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar todas las competencias; quedando abierta la posibilidad de actividades individuales sin que ésta se aplique de manera absoluta dejando fuera algún alumno durante todo el proceso en los trabajos colaborativos.

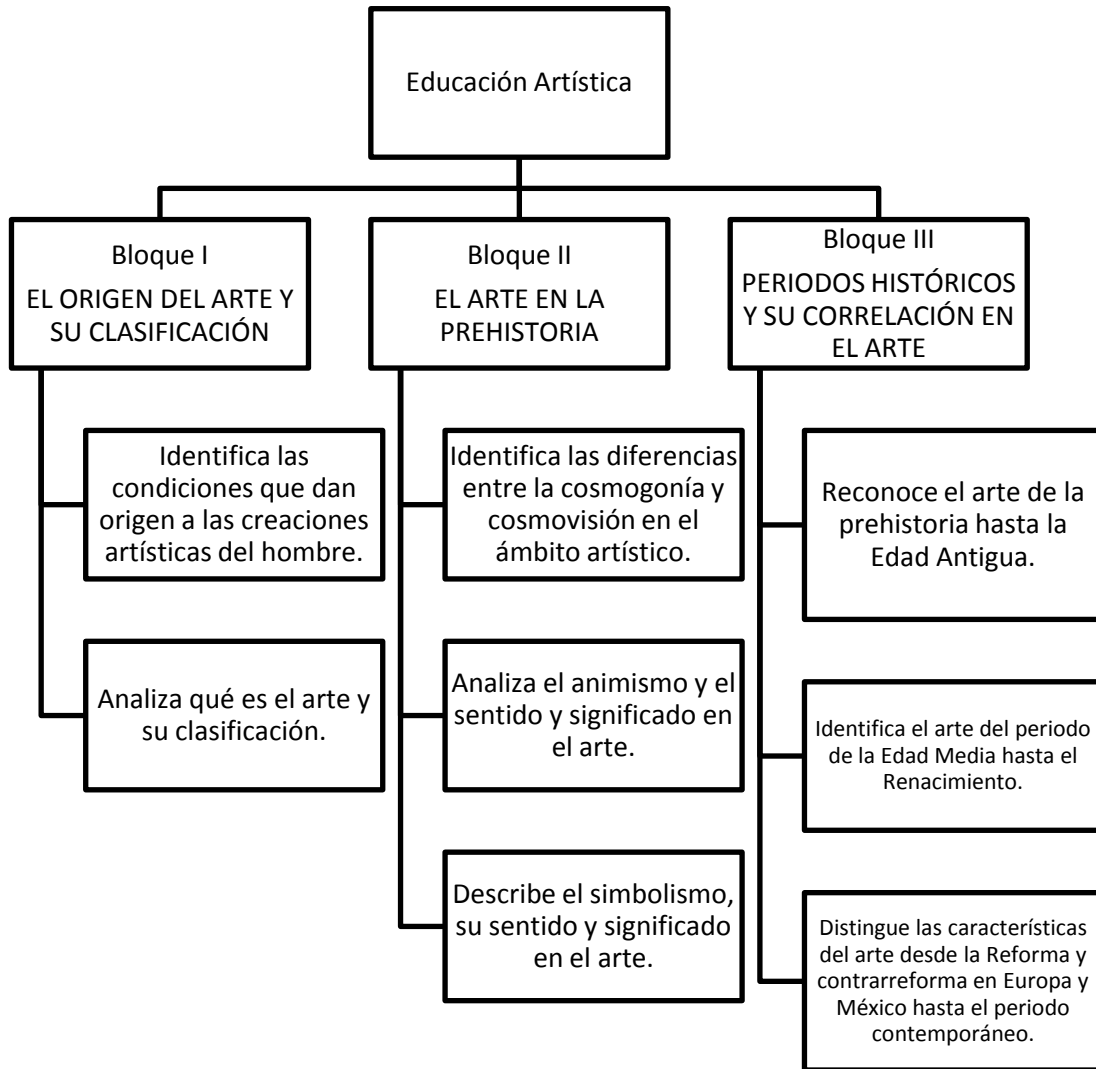
Para facilitar la información, interacción, producción y exhibición del producto final es necesario buscar espacios y herramientas que permitan al alumno desarrollar los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del programa (museos, espacios y/o áreas grandes, talleres culturales).

6. Naturaleza de la competencia. Considerando el nivel de aprendizaje y el conocimiento que se promueve en lo general.

Las competencias a desarrollar son parte de las Genéricas y disciplinares básicas del Sistema Nacional de Bachillerato, así como las que retoma el Plan de Estudios 2009 de NMS de la UAEM, en ellas se desglosan los conocimiento, habilidades, Actitudes y Valores que se desarrollan en el proceso de enseñanza y aprendizaje planeados por los docentes para lograr dichos atributos, así mismo se plantea como estrategia básica el trabajo colaborativo, el cual permite que los estudiantes se organicen, deleguen funciones, autoridades y responsabilidades que los mantienen directamente inmersos en el trabajo por competencias.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Identifica las condiciones para relacionarla con su propia capacidad creadora. Identifica conceptos para caracterizar el arte.	Uniestructural. Multiestructural.. Relacional.
	Procedimental. "Saber hacer"	Organiza la información de manera lógica para correlacionarla con el arte. Reconoce la importancia del arte para su formación integral	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Propicia el ser analítico para observar la representación simbólica del mundo. Utiliza las aportaciones del arte como un medio de incremento de intelecto para el desarrollo de habilidades.	
II	Declarativo. "Saber qué"	Identifica el arte en la prehistoria para distinguir los elementos que dan sentido a las cosas. Identifica el sentido y significado del arte en el hombre primitivo para comprender su arte.	Haga clic aquí para escribir texto. Uniestructural. Multiestructural. Relacional.
	Procedimental. "Saber hacer"	Discrimina los elementos necesarios del arte en la prehistoria para tener una concepción de lo realizado en aquel tiempo. Reconoce los fenómenos de la cosmovisión y cosmogonía en el hombre prehistórico para compararlos con los del mundo moderno.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Discrimina y aplica los conceptos previos y adquiridos para incrementar el conocimiento sobre el arte y su relación con el hombre en la prehistoria. Aplica mediante la práctica del dibujo imágenes simbólicas para comprender la concepción de la vida.	
III	Declarativo. "Saber qué"	Identifica las características propias de cada cultura para comprender su origen y sentido. Identifica la correlación histórica de las artes para darle un enfoque cronológico. Reconoce el periodo paleolítico y neolítico para contextualizar sus diferencias y aportaciones.	Uniestructural. Multiestructural. Relacional.
	Procedimental. "Saber hacer"	Ordena de manera coherente las características más relevantes de cada cultura para una mayor comprensión. Utiliza las aportaciones del arte desde la Edad Antigua hasta el periodo contemporáneo para fortalecer y comprender el arte actual	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce al arte como una alternativa para aplicarla en su vida cotidiana.	

7. Estructura de los bloques.



8. Situación didáctica

BLOQUE I. CONOCE EL ORIGEN DEL ARTE Y SU CLASIFICACIÓN		4 Horas	
PROPÓSITO: Analizar el origen de las creaciones del hombre para comprender su contexto en aquel tiempo.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
<p>A.1.3 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados en el marco de un proyecto de vida.</p> <p>A.2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas sensaciones y emociones.</p> <p>A.2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p> <p>A.2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>B.4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</p>			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<p>1. Identifica las condiciones que dan origen a las creaciones artísticas del hombre para comprender el arte en aquel tiempo.</p> <p>2. Analiza qué es el arte para determinar su clasificación.</p>	<p>3. Relaciona el arte con otras ciencias o disciplinas para comprender su relación con las mismas.</p> <p>4. Distingue cuales son las bellas artes para determinar sus características propias.</p>	<p>5. Utiliza el arte como parte integradora de su formación académica</p>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa un **mapa conceptual** sobre la clasificación del arte para determinar su importancia en la sociedad.
2. Elabora individualmente un **cuadro comparativo** sobre las bellas artes para destacar las características propias de cada una.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 Hora):	PRODUCTO (1 Hora):
<p>INICIO:</p> <p>1. Realiza una lluvia de ideas sobre el arte, como surge o de donde proviene y su clasificación.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>2. Elabora de manera colaborativa un mapa conceptual sobre la clasificación del arte para determinar su importancia en la sociedad.</p> <p>Actividad Integradora: Realiza un collage sobre la clasificación del arte para una mayor comprensión sobre el tema abordado.</p>	<p>CIERRE:</p> <p>1. Elabora individualmente un cuadro comparativo sobre las bellas artes para destacar las características propias de cada una.</p> <p>Actividad Integradora: Expone el collage sobre la clasificación del arte de manera individual para una mayor comprensión sobre el tema abordado.</p>
9. EVALUACIÓN	

Diagnóstica: Conocimiento previo sobre el tema, a través de una lluvia de ideas relacionada al arte y sus orígenes, como surge, donde proviene y su clasificación; la cual serán evaluados a través de una rúbrica.

Formativa: Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller a través de una rúbrica ayudado de la elaboración de un **mapa conceptual** sobre la clasificación y la importancia del arte en la sociedad además de un **cuadro comparativo** sobre las bellas artes destacando las características propias de cada una.

Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Se realiza al final del bloque al verificar la entrega en tiempo y forma de los productos como lo son: **el mapa conceptual, el cuadro comparativo y el collage**, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica.

Formas de evaluación: Durante el primer bloque la **autoevaluación** se ejecutará en la evaluación diagnóstica con una lluvia de ideas relacionada al arte y sus orígenes, como surge, donde proviene y su clasificación. Así mismo, se realiza la **coevaluación** al elaborar un **mapa conceptual** sobre la clasificación y la importancia del arte en la sociedad además de un **cuadro comparativo** sobre las bellas artes destacando las características propias de cada una. En la **heteroevaluación** se toma en cuenta **el mapa conceptual, el cuadro comparativo y el collage**; estas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica de cuatro niveles de desempeño (excelente/bien/regular/necesita apoyo). Además de un examen parcial de conocimientos correspondiente al bloque uno.

BLOQUE II. CONOCE EL ARTE EN LA PREHISTORIA.	4 Horas
---	----------------

PROPÓSITO: Reconocer los elementos que dieron origen al arte para comprender la visión del hombre antiguo.

Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:

- A.2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas sensaciones y emociones.
- A.2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.
- A.2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- B.4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
TABLA DE SABERES	1. Identifica las diferencias entre la cosmogonía y cosmovisión para contextualizarlo en el ámbito artístico. 2. Analiza el animismo para darle un sentido y significado en el arte. 3. Describe el simbolismo, para darle un sentido y significado en el arte.	4. Detecta la importancia de la cosmovisión y cosmogonía en el arte para la comprensión de nuestro origen. 5. Establece las diferencias entre el simbolismo y el animismo. Para una mejor comprensión	6. Valora los sucesos del pasado que han favorecido el desarrollo del arte.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora un **dibujo** con la técnica de tu preferencia para representar como imaginas se llevó a cabo el inicio de la vida.
2. Realiza con material natural algún **objeto simbólico** (animismo) para expresar la concepción propia del mismo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 Horas):

INICIO:

1. Se lleva a cabo una lluvia de ideas sobre la concepción personal sobre la creación de la vida.

DESARROLLO:

1. Elabora un **dibujo** con la técnica de tu preferencia representando como imaginas se llevó a cabo el inicio de la vida.

Actividad Integradora: Exposición general de los **dibujos** realizados por todos los alumnos.

PRODUCTO (1 Hora):

CIERRE:

1. Realiza con material natural algún **objeto simbólico** (animismo).

Actividad Integradora: Elabora un **álbum fotográfico** de manera colaborativa con los trabajos de todos los alumnos del salón.

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica: Conocimiento previo sobre el tema, a través de una lluvia de ideas relacionada con la cosmovisión y cosmogonía; la cual serán evaluados a través de una rúbrica.

Formativa: Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller a través de una rúbrica ayudado de la elaboración de un dibujo con la técnica de tu preferencia representando como imaginas se llevó a cabo el inicio de la vida y realizar un objeto simbólico con material natural aplicando el animismo.

Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Se realiza al final del bloque al verificar la entrega en tiempo y forma de los productos como lo son el dibujo, el objeto simbólico y el álbum fotográfico, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica.

Formas de evaluación: Durante el segundo bloque la autoevaluación se ejecutará en la evaluación diagnóstica con una lluvia de ideas sobre cosmovisión y el cosmogonismo. Así mismo, se realiza la coevaluación al elaborar un dibujo en el que representan la visión del origen de la vida y realizar un objeto simbólico con material natural aplicando el animismo. En la heteroevaluación se toma en cuenta: la exposición grupal del álbum fotográfico sobre la cosmovisión y cosmogonía; éstas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica de cuatro niveles de desempeño (excelente/bien/regular/deficiente).

Además de un examen parcial de conocimientos correspondiente al bloque dos.

BLOQUE III. UBICA LOS PERIODOS HISTÓRICOS Y SU CORRELACIÓN EN EL ARTE.		4 Horas	
PROPÓSITO: Analizar las condiciones socio-históricas para comprender el origen de las diferentes creaciones del hombre.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
<p>A.2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas sensaciones y emociones.</p> <p>A.2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p> <p>A.2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>B.4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>B.4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<p>1. Reconoce el arte de la prehistoria hasta la Edad Antigua para distinguir las características propias de cada una.</p> <p>2. Identifica el arte del periodo de la Edad Media hasta el Renacimiento para contextualizarlo en tiempo y espacio.</p> <p>3. Distingue las características del arte desde la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo para una mejor comprensión de los mismos.</p>	<p>4. Aprecia el arte de las culturas antiguas.</p> <p>5. Distingue las corrientes artísticas, a los autores y sus obras del Bizantino, Gótico, Románico y Renacimiento.</p> <p>6. Determina cual es la importancia de cada corriente artística, su precursor y sus obras más sobresalientes desde la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo.</p>	<p>7. Correlaciona los diferentes periodos del arte.</p>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora un **cuadro comparativo** de las corrientes artísticas desde la Edad Media al Renacimiento para contextualizarlo en tiempo y espacio.
2. Realiza un **cuadro sinóptico** en el que se aborde el arte a partir de la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo para una mejor comprensión de los mismos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 Horas):	PRODUCTO (1 Horas):
<p>INICIO:</p> <p>1. Realizar una lluvia de ideas referente a los periodos del arte.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>1. Realiza un resumen destacando las características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las culturas de la Edad antigua.</p> <p>2. Elabora un cuadro comparativo de las corrientes artísticas desde la Edad Media al Renacimiento destacando autores y obras.</p>	<p>CIERRE:</p> <p>1. Realiza un cuadro sinóptico en el que se aborde el arte a partir de la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo.</p>

<p>Actividad Integradora: Realiza un memorama abarcando desde las culturas antiguas hasta el Renacimiento, para destacar cultura y características o personaje-obra y periodo artístico.</p>	<p>Actividad Integradora: Juega con el memorama abarcando desde las culturas antiguas hasta el Renacimiento, destacando cultura y características o personaje-obra y periodo artístico.</p>
<p>9. EVALUACIÓN</p>	
<p>Diagnóstica: Conocimiento previo sobre el tema, a través de una lluvia de ideas sobre los periodos del arte, el cual será evaluado a través de una rúbrica.</p> <p>Formativa: Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller a través de una rúbrica ayudado de la elaboración de un resumen al destacar las características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las culturas de la Edad Antigua, un cuadro comparativo de las corrientes artísticas abarcando desde la Edad Media al Renacimiento y un cuadro sinóptico en el que se aborde el arte a partir de la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo.</p> <p>Sumativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Se realiza al final del bloque al verificar la entrega en tiempo y forma de los productos como lo son el resumen, el cuadro comparativo y un cuadro sinóptico, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica.</p> <p>Formas de evaluación: Durante el tercer bloque la autoevaluación se ejecutará en la evaluación diagnóstica con una lluvia de ideas sobre los periodos del arte. Así mismo, se realiza la coevaluación elaboración de un resumen al destacar las características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las culturas de la Edad Antigua, un cuadro comparativo de las corrientes artísticas abarcando desde la Edad Media al Renacimiento y un cuadro sinóptico en el que se aborde el arte a partir de la Reforma y contrarreforma en Europa y México hasta el periodo contemporáneo. En la heteroevaluación se toma en cuenta: la realización de un memorama abarcando desde las culturas antiguas hasta el Renacimiento; éstas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica de cuatro niveles de desempeño (excelente/bien/regular/necesita apoyo). Además de un examen parcial de conocimientos correspondiente al bloque tres.</p>	

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Antología elaborada por el profesor.

B) Recursos: Marcadores o plumones, pizarrón, computadora, bocinas y cañón o el aula audiovisual.

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- **Básica.**

E. Cassirer Antropología Filosófica, Ed. F.C.E. 1989. DVD-ROM EDART2009 Para los seis semestres elaborado y avalado por la Academia Interescolar de Educación Artística.

E. Cassirer Antropología de las Formas Simbólicas, F.C.E. 1979.

A. Gadamer: De lo sublime y lo bello, ed. Gedisa, 1991.

Lozano, Fuentes José Manuel. Historia de la Cultura. Ed. Continental, S.A de C.V. 1997.

Revista Expresión Universitaria, U.A.E.M.

Enciclopedia del Arte Salvat (12 tomos), tomo 1.

J. Pijean: Suma Artis, (24 tomos) ed. Salvat, tomo 1.

Historia Universal Daimon, (12 tomos) tomo Historia del Arte "A" Bachillerato 2. Ed. Mc. Graw Hill.

Antonio Figueroba y María Teresa Fernández Madrid.1996. Encarta

- **Complementaria.**
C. Geertz: La Interpretación de las Culturas, Ed. Gedisa, 1987.
P. Ricoeur: Historia y Verdad, Ed. Encuentro, Madrid, 1990.
A. Sánchez Vázquez: Textos de estética y teoría del arte, Ed. UNAM, Lecturas Universitarias tomo 14. 1972.
Diccionario Universal del Arte y los Artistas, Ed. Gustavo Gillo, Barcelona, 1969.
- **Por competencias.**
Brophy Jere; (2000). La enseñanza. Academia Internacional de Educación. Oficina Internacional de Educación (UNESCO). SEP, (Biblioteca para la actualización del maestro. Serie Cuadernos).
Gardner Howard; (2000). La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas. Lo que todos los estudiantes deberían comprender. Barcelona, España: Editorial Paidós.
Perkins David; (1999). La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Gedisa, Barcelona.
Perrenoud Philippe; (2003). Construir competencias desde la escuela. Santiago de Chile: Editor J.C. SAÉNZ
Perrenoud Philippe; (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. México: Graó.
Perrenoud Philippe; (2004). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Barcelona: Editorial Graó. (Crítica y Fundamentos 1).
Saint O. Michel; (2000). Yo explico, pero ellos... ¿aprenden? México: Fondo de Cultura Económica. Dirección General de Educación y Cultura; (2002). Las competencias clave. Un concepto en expansión dentro de la educación general obligatoria. Eurydice. La Red Europea de Información en Educación.

b) Web.

<http://www.mec.es/cide/eurydice>

<http://www.eurydice>.

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

2009

Reyes García Lucia Selene

Reestructuración:

Mayo 2015

Morales Tinoco María Teresa de Jesús

Subdías Olmedo Carlos Salvador

DIRECTORIO

DR. JESÚS ALEJANDRO VERA JIMÉNEZ

Rector

DRA. PATRICIA CASTILLO ESPAÑA

Secretaria General

DR. GUSTAVO URQUIZA BELTRÁN

Secretario Académico

M. en E. C. LILIA CATALÁN REYNA

Directora General de Educación Media Superior

DEPARTAMENTO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS

COMISIÓN DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO CURRICULAR



Por una Humanidad Culta
Universidad Autónoma del Estado de Morelos