

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO

Plan de Estudios 2013

PROGRAMA DE ESTUDIO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

SEMESTRE: Segundo

Educación Artística II

Desarrollo Humano
ÁREA DE FORMACIÓN PROPEDÉUTICA

FECHA DE REVISIÓN:
mayo de 2015

N° de HORAS a la SEMANA: 1

No. CRÉDITOS: NA

Clave: EAI2PU3

Formación: Básica

Asignatura: Cocurricular

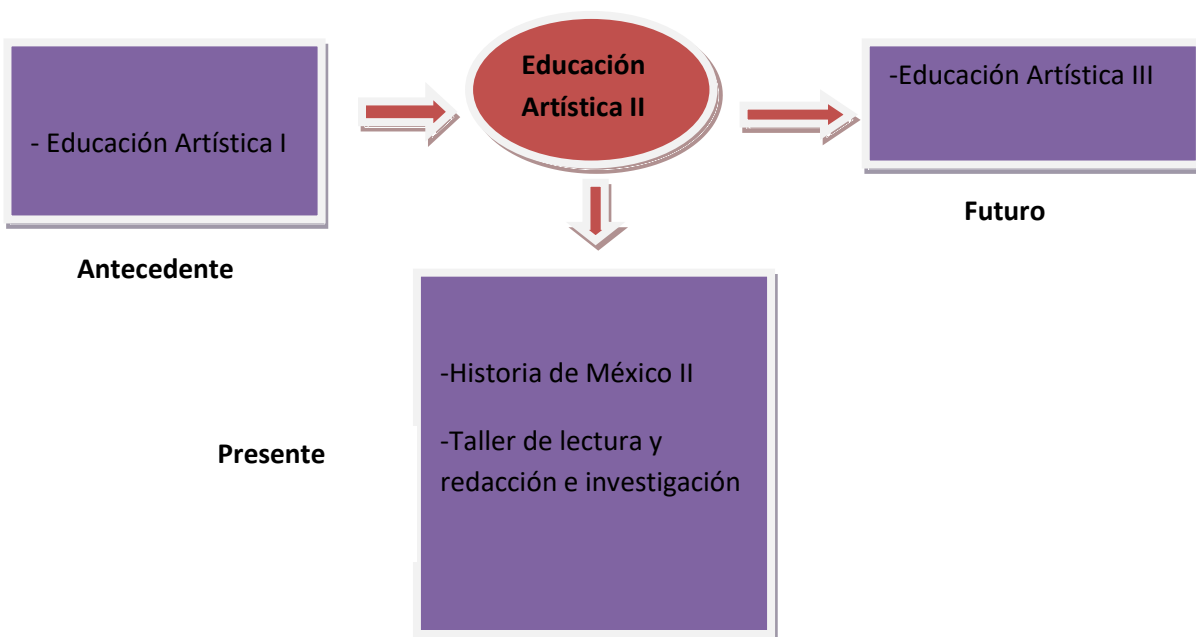
Ciclo Escolar: Semestre Par 2020

2. Presentación:

La asignatura de Educación Artística II es parte del plan de estudio desde la reforma de 1997 y se cursa de manera obligatoria en el primero, segundo, tercero y cuarto semestre, es optativa, con una carga semanal. A pesar de considerar insuficiente el número de horas destinadas al cumplimiento del programa, es importante señalar que la UAEM a través de la Dirección General de Educación Media Superior la incluyen en la currícula.

México como muchos otros países vive una época de constante transformación, el fenómeno de las nuevas tecnologías en los medios de comunicación a provocado que la globalización surja y requiera de que el hombre se desarrolle de una manera integral. Morelos es un estado que tiene una población muy numerosa de jóvenes que actualmente están en búsqueda de opciones para su desarrollo a Nivel Medio Superior para posteriormente ingresar a un Nivel Profesional. Es de suma importancia mostrarles las opciones de conocimiento significativo que pueden lograr al desarrollar sus habilidades y competencias dentro del ámbito de la Cultura y el arte. Por lo cual, es necesario contar con espacios donde se pueda aplicar la demanda del Plan de estudios de Nivel medio superior de 1997, donde se incluyó la asignatura de Educación artísticas en sus seis niveles para enriquecer el acervo cultural del individuo para su sensibilización hacia las artes. A su vez el Plan de estudios 2009 de Educación Artísticas, toma un nuevo rumbo donde bajo esta nueva visión de competencias se pretende darle movilidad al conocimiento, partiendo del desarrollo de habilidades y actitudes. El llevar a cabo un programa de Educación artística nos permite estudiar varias asignaturas de manera horizontal, pues no vemos esta disciplina de manera aislada, pues en su estudio y comprensión se aborda la historia, la filosofía, la antropología y por su puesto el sentido crítico del valor estético. El estudiante durante estos cursos no solo logra conocer hechos históricos sino que también a partir del análisis y la reflexión reconoce en el arte una conexión importante entre él y su expresión verbal, gráfica, o visual de lo que es su mundo y su comunicación con su entorno.

b) Relación con otras asignaturas



Asignatura	Justificación
Educación artística I	Se abordan tipos de conocimientos en el origen del arte y su clasificación, abordando contenidos desde la prehistoria hasta los periodos históricos y su correlación con el arte, donde el alumno toma de base dicha información para mejor comprensión a futuro.
Taller de lectura, redacción e investigación documental III	Se fortalece el logro de los tipos de conocimiento y niveles de aprendizaje de esta asignatura al desarrollar las bases elementales o básicas de la expresión escrita y oral.
Historia de México II	Se fortalece el logro de los tipos de conocimiento y niveles de aprendizaje de esta asignatura al desarrollar a través de la historia de México y contenidos que sirven de base para el propósito de esta.
Educación Artística III	Se fortalece el logro de los tipos de conocimiento artísticos y niveles de aprendizaje de esta asignatura al desarrollar las bases elementales o básicas de: La Música

c) Directrices metodológicas:

En esta propuesta curricular el enfoque es por competencias y con el respaldo metodológico del constructivismo social, representado por L. Vigotsky, Piaget, J. y Ausubel, E. Lo trascendente de este enfoque es, entre otras cosas, que pasa del aprendizaje de los temas y contenidos al desarrollo de competencias, por tanto, a diferencia de los programas del Plan de Estudios anterior, donde se establecen temas generales, temas específicos, subtemas, sub-subtemas, y otros aspectos, en torno a los cuales se organiza la enseñanza y se acotan los conocimientos que se han de adquirir, a diferencia de ello, el presente está centrada en competencias y situaciones didácticas generadoras de necesidades.

A sí mismo la Secretaría Académica, la Dirección de Educación Media Superior, los Directores de las diversas Unidades Académicas constituidos como Comisión Académica y la Comisión para el Diseño del Plan de Estudios del Bachillerato, presentan el siguiente Programa, que es el resultado del trabajo de la Comisión nombrada específicamente para ello, diseñar un plan de estudios para esta materia de Educación Artística II, que brinde al estudiante los elementos para su comprensión e importancia a nivel socio cultural y su impacto del estudio de esta, para lograr tener una preparación propedéutica y de vida.

3. Propósito de la asignatura.

- Comprenderá y revisará sobre las diferentes ramas y manifestaciones del arte, tanto en la prehistoria como en la época clásica, el arte en la época prehispánica de nuestro país y en la época contemporánea.

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

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				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	Sí	Sí
		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		
<i>Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque</i>				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.	No	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.	No	No	No
		D.7.3	Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	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
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	Assume 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	Assume 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	Assume 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		BLOQUES			
<i>Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque</i>		B I	B II	B III	
Campo disciplinar 4	Humanidades	1. Analiza y evalúa la importancia de la filosofía en su formación personal y colectiva.	No	No	No
		2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad.	No	No	No
		3. Examina y argumenta, de manera crítica y reflexiva, diversos problemas filosóficos relacionados con la actuación humana, potenciando su dignidad, libertad y autodirección.	No	No	No
		4. Distingue la importancia de la ciencia y la tecnología y su trascendencia en el desarrollo de su comunidad con fundamentos filosóficos.	No	No	No
		5. Construye, evalúa y mejora distintos tipos de argumentos, sobre su vida cotidiana de acuerdo con los principios lógicos.	No	No	No
		6. Defiende con razones coherentes sus juicios sobre aspectos de su entorno.	No	No	No
		7. Escucha y discierne los juicios de los otros de una manera respetuosa.	No	No	No
		8. Identifica los supuestos de los argumentos con los que se le trata de convencer y analiza la confiabilidad de las fuentes de una manera crítica y justificada.	No	No	No
		9. Evalúa la solidez de la evidencia para llegar a una conclusión argumentativa a través del diálogo.	No	No	No
		10. Asume una posición personal (crítica, respetuosa y digna) y objetiva, basada en la razón (lógica y epistemológica), en la ética y en los valores frente a las diversas manifestaciones del arte.	Sí	Sí	Sí
		11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.	Sí	Sí	Sí
		12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética.	Sí	Sí	Sí
		13. Analiza y resuelve de manera reflexiva problemas éticos relacionados con el ejercicio de su autonomía, libertad y responsabilidad en su vida cotidiana.	No	No	No
		14. Valora los fundamentos en los que se sustentan los derechos humanos y los practica de manera crítica en la vida cotidiana.	No	No	No
		15. Sustenta juicios a través de valores éticos en los distintos ámbitos de la vida.	No	No	No
		16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.	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.	No	No	No
		5. Valora la influencia de los medios de comunicación en los sujetos, la sociedad y la cultura.	No	No	No
		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.	No	No	No
	9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.	No	No	No
	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	Sí	No

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

Los ambientes de aprendizaje consideran a los espacios físicos, a las estrategias y a los recursos didácticos que presenta la enseñanza para construir adecuadas situaciones de aprendizaje. Por lo tanto, el ambiente de aprendizaje buscará promover el saber, mismo que deberá ir acompañado de un saber hacer, así como la valoración de ese hacer, demostrando valores y actitudes. La evaluación integral, vía para comprobar tal desempeño, puede realizarse mediante la utilización de herramientas e instrumentos como el diseño de indicadores de desempeño y el portafolio de evidencias (que contenga trabajos que evidencien procesos de reflexión, crítica, aprendizaje autónomo, participación responsable, creatividad y trabajo colaborativo), ensayos, investigaciones, resúmenes y reportes de actividades suscitadas en la Asignatura de Educación Artística II.

Tanto el profesor como los alumnos deben tomar en cuenta los siguientes puntos al enfrentarse con un ambiente de aprendizaje:

- DIMENSIÓN FÍSICA que hay en el espacio y cómo se organiza.
- DIMENSIÓN FUNCIONAL para que se utiliza y en qué.
- DIMENSIÓN TEMPORAL cuando y como se utiliza.
- DIMENSIÓN RELACIONAL quien y en qué condiciones

El espacio escolar como ambiente de aprendizaje debemos equiparlo y enriquecerlo para que se convierta en un factor estimulante de la actividad, como organizar el acceso de los alumnos a los espacios del aula y como estructurar el proyecto formativo en torno a los espacios disponibles y recursos.

- Aulas, espacios de exposición, material didáctico e instalaciones adecuadas para el desarrollo de las capacidades intelectuales, creativas y físicas.
- Establecer un ambiente de confianza y seguridad entre los estudiantes y el docente, que propicie la participación decidida y el cumplimiento de las actividades encomendadas.
- La dinámica de participación grupal debe ser en un clima de respeto, de empatía, asimismo debe propiciarse el trabajo en equipo, de colaboración grupal e individual, que genere la investigación autónoma y extra clase
- El docente debe ser crítico y reflexivo, un moderador que concilie las diferentes posturas y coadyuve a aclarar dudas, comentarios y observaciones.

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

En la asignatura de Educación Artística II, debemos tomar en cuenta cuatro saberes básicos: el saber por sí mismo, como conocimiento base y explicativo que considera la comprensión; **el saber hacer**, como la puesta en juego de habilidades basadas en lo cognitivo y creativo; **el saber ser**, como la parte más compleja por sus implicaciones de carácter actitudinal e incluso valorar, y **el saber transferir** como la posibilidad de trascender el contexto inmediato para actuar y adaptarse a nuevas situaciones o transformarlas. El nivel al que se pretende llegar es el de **aplicación** de las habilidades cognitivas en el desarrollo de las diferentes épocas de la Pintura.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Analiza conceptos, y actividades propias de los orígenes y características, en la plástica para su formación integral	Pre-estructural. Uniestructural. Identificar Conceptos, beneficios y actividades propias del arte, en la plástica para su formación integral. Multiestructural Reconoce la importancia de los orígenes de la plástica en el arte, para su formación integral. Relacional. Utilizar las aportaciones de las características de la plástica en el arte, como un medio que fortalece su intelecto. Abstracto-ampliado.
	Procedimental. "Saber hacer"	Valora la importancia de los orígenes y características del arte en su formación integral	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce la importancia del arte como una alternativa, para aplicarla en su vida cotidiana.	
II	Declarativo. "Saber qué"	Describe las características del arte, para su desarrollo integral.	Pre-estructural. Uniestructural. Identifica las consecuencias de la ciencia y la tecnología con el arte y la repercusión en la humanidad Multiestructural. Reconoce los beneficios de la ciencia y la tecnología con el arte pictórico en su desarrollo integral Relacional. Aplica el arte pictórico considerando su nivel intelectual y cultural Abstracto-ampliado.
	Procedimental. "Saber hacer"	Valora a la ciencia y la tecnología con el arte pictórico, para mejorar en su desempeño intelectual	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Propiciar el ser analítico, dentro del arte pictórico, mejora su desempeño intelectual.	
III	Declarativo. "Saber qué"	Relaciona los beneficios y actividades propias del arte del siglo XX, para su formación integral.	Pre-estructural. Uniestructural. . Identificar Conceptos, beneficios y actividades propias del arte del siglo XX para su formación integral Multiestructural. Reconoce la importancia del arte en su formación integral Relacional. Utilizar las aportaciones del arte como un medio que fortalece su cultura general. Abstracto-ampliado.
	Procedimental. "Saber hacer"	Valora la importancia del arte en el siglo XX para su formación integral	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Reconoce al arte del siglo XX como una alternativa, para aplicarla en su vida cotidiana.	
	Procedimental. "Saber hacer"		
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"		

7. Estructura de los bloques.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA II

I. Distingue los orígenes y características de la plástica

1. Qué son las artes plásticas
2. Conceptos de la plástica: Línea, punto, forma, color, volumen, luz y sombra, textura. Unidimensional, bidimensional y tridimensional.
3. Orígenes de la plástica
4. Las artes plásticas en las Culturas Mesoamericanas:
 - 4.1 Maya
 - 4.2 Olmeca
 - 4.3 Teotihuacana
 - 4.4 Tolteca
 - 4.5 Zapoteca- Mixteca
 - 4.6 Azteca

II. Relaciona la ciencia y la tecnología con el arte pictórico

1. El Renacimiento:
 - 1.1 Leonardo Da Vinci,
 - 1.2 Miguel Ángel,
 - 1.3 Rafael
2. EL manierismo corriente de transición
3. El Barroco:
 - 3.1 Caravaggio,
 - 3.2 Diego Velázquez.
 - 3.3 Rembrandt
4. El Neoclasicismo:
 - 4.1 Goya

III. Comprende el arte del siglo XX

- 1.- El Impresionismo. Pintor de la Luz
Claude Monet.
2. El Pos impresionismo. Vincent Van Gogh
3. El Cubismo. Pablo Picasso
4. Expresionismo Alemán. Eduard Munch
5. Muralismo Mexicano siglo XX.
 - 5.1 Diego Rivera,
 - 5.2 David A. Siqueiros,
 - 5.3 José Clemente Orozco
6. Pintura Abstracta y Expresionismo abstracto. Jackson Pollock
7. Surrealismo. Salvador Dalí
8. El Pop Art. Andy Warhol
9. El arte urbano. Banksy

8. Situación didáctica

BLOQUE I. DISTINGUE LOS ORÍGENES Y CARACTERÍSTICAS DE LA PLÁSTICA		4 Horas	
<p>PROPÓSITO: Distingue la importancia de las artes plásticas en el desarrollo histórico, social y cultural del hombre, a partir del estudio de los conceptos básicos y de un recorrido gráfico de las antiguas civilizaciones mesoamericanas, para incrementar su acervo cultural.</p>			
<p>Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:</p> <p>A.1.3 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados en el marco de un proyecto de vida. 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. 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
	1. Analiza los orígenes y características más relevantes de la plástica en una búsqueda de valorar el arte. 2. Analiza las artes plásticas en las culturas mesoamericanas, como parte de un desarrollo de identidad.	3. Clasifica los orígenes y características de la plástica en el arte, en beneficio de fortalecer su vida cultural 4. Reconoce la importancia de la práctica en las artes plásticas, en las culturas mesoamericanas como parte de sus conocimientos culturales	5. Diseña estrategias que favorezcan sus conocimientos respecto a los orígenes y características de las artes plásticas para una mejor comprensión del mundo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa un **mapa conceptual** sobre las características y los orígenes de las artes plásticas (incluyendo su definición y la relación entre las mismas), y su importancia en el desarrollo de la humanidad, en una búsqueda de valorar el arte.
2. Elabora en equipo un **cuadro comparativo sobre** similitudes y diferencias de las culturas mesoamericanas en las artes plásticas, para una mejor apreciación cultural e identidad.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (2 Horas):	PRODUCTO (2 Horas):
<p>INICIO: 1. Se realiza la presentación y encuadre de la asignatura, los criterios y elementos para la evaluación, y los acuerdos con el fin del mayor aprovechamiento posible durante el semestre.</p> <p>DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta en lluvia de ideas, los conceptos sobre los orígenes y características de la plástica, como los aspectos más importantes en su integración de una obra, en una búsqueda de valorar el arte. 2. Elabora de manera colaborativa un cuadro comparativo similitudes y diferencias de las culturas mesoamericanas en las artes plásticas, para una mejor apreciación cultural e identidad. <p>Actividad Integradora: Elabora de manera individual un tríptico donde se presenten las características de las culturas mesoamericanas dentro de las artes plásticas.</p>	<p>CIERRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Concluye con un resumen sobre las características en las artes plásticas de cada cultura, creando una valoración del logro del propósito a través nivel de desempeño de los estudiantes. 2. Presenta una ilustración en el que valora la importancia de cada cultura en el desarrollo y relevancia en las artes. <p>Actividad Integradora: Presenta de manera colaborativa un Tríptico sobre las características plásticas de cada cultura mesoamericanas, para una mejor apreciación y valoración en el arte.</p>

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:

Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa (conocimientos previos). En Lluvia de ideas los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de lo que son las características y los orígenes de las artes plásticas, la cual serán evaluados a través de una rúbrica.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller, así como el grado de éxito de las actividades de aprendizaje emprendidas. De manera colaborativa los estudiantes a través de una rúbrica presentan un **ejemplo** de un **cuadro comparativo** similitudes y diferencias de las culturas mesoamericanas en las artes plásticas, para una mejor apreciación cultural e identidad.

Sumativa:

Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica (calificación), para determinar el grado de aprendizaje del alumno. En forma individual a través de una rúbrica elaboran y presentan **una ilustración** en el que se valora la importancia de cada cultura en el desarrollo y relevancia en las artes plásticas, para fortalecer su vida cultural.

Formas de evaluación:

Durante el primer bloque la **autoevaluación** se ejecutará en la evaluación diagnóstica a través de una lluvia de ideas, donde se considera qué los conceptos sobre los orígenes y características de la plástica, como los

aspectos más importantes en su integración de una obra, para una búsqueda de valorar el arte. Así mismo se realiza la **coevaluación** identificando en pares las aportaciones de la plástica en la humanidad en un marco de un proyecto de vida. . En la **heteroevaluación** se toma en cuenta: El **cuadro comparativo** analizando similitudes y diferencias de las culturas mesoamericanas en las artes plásticas, para una mejor apreciación cultural e identidad. Valorados mediante una rúbrica analítica de cuatro niveles de desempeño (excelente, bien, regular y necesita apoyo).

BLOQUE II. RELACIONA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA CON EL ARTE PICTÓRICO		4 Horas	
PROPÓSITO: Aprecia que el arte plástico es resultado de la evolución de la ciencia, la tecnología y la forma de comprender el mundo a través del estudio de los autores de obras maestras, sustenta un proyecto de vida en el arte.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
A.1.3 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados en el marco de un proyecto de vida. 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. D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Identifica los beneficios de la ciencia y la tecnología con el arte pictórico y a su vez valora una obra de arte.	2. Interpreta sus saberes en la construcción de su proyecto de vida a través del arte para una vida intelectual y cultural.	3. Valora la importancia del arte en su proyecto de vida. 4. Aprecia la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas como parte de una educación integral.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora de manera colaborativa un **mapa conceptual** sobre las características de las artes plásticas desde el Renacimiento hasta el Neoclásico, incluyendo su definición y la relación entre las mismas y su desarrollo de la humanidad, para crear mayor sensibilidad en su vida.

2. Elabora en equipo una **presentación power point** (movimiento artístico, pintor y sus características), con el fin apreciar cada movimiento artístico e incrementar nuestro acervo cultural.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO 3 Horas:

INICIO:

1. Se realiza la presentación y encuadre de la asignatura, los criterios y elementos para la evaluación, y los acuerdos con el fin del mayor aprovechamiento posible durante el semestre.

DESARROLLO:

1. Reconoce la importancia del arte desde el Renacimiento hasta el Neoclásico a través de una **lluvia de ideas** para crear mayor sensibilidad en su vida.

2. Elabora en equipo una **presentación power point** (movimiento artístico, pintor y sus características), con el fin apreciar cada movimiento artístico e incrementar nuestro acervo cultural

Actividad Integradora: Elabora de forma individual un **5 postales** en el que destaque los elementos y características más importante de cada movimiento artístico, para una vida integral dentro del arte.

PRODUCTO (1Horas):

CIERRE:

1. **Debate de:** sobre las exposiciones de cada (movimiento artístico, pintor y sus características), con el fin apreciar cada movimiento artístico e incrementar nuestro acervo cultural

Actividad Integradora:

Presenta de manera colaborativa **5 postales realizadas de manera individual técnicas mixtas o libres**, para la práctica del arte y sea parte de una vida cultural e integral.

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:

Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el bloque (conocimientos previos). En plenaria los estudiantes expresan de forma verbal su opinión de la importancia de las artes plásticas desde el Renacimiento hasta el Neoclásico (incluyendo su definición y la relación entre las mismas), y su importancia en el desarrollo de la humanidad. La cual será evaluada a través de una rúbrica.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller, así como el grado de éxito de las actividades de aprendizaje emprendidas. De manera colaborativa y a través de una rúbrica los estudiantes diseñan una **presentación power point** (movimiento artístico, pintor y sus características), con el fin apreciar cada movimiento artístico e incrementar nuestro acervo cultural.

Sumativa:

Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica (calificación), para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Presenta **5 postales realizadas de manera individual técnicas mixtas o libres**, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica.

Formas de evaluación:

Durante el segundo bloque la **autoevaluación** se ejecutará en la evaluación diagnóstica a través de una lluvia de ideas, reconoce la importancia del arte desde el Renacimiento hasta el Neoclásico, Así mismo se realiza la **coevaluación** identificando en pares las aportaciones de la plástica en la humanidad en un marco de un proyecto de vida. En la **heteroevaluación** se toma en cuenta: el **tríptico** en el que destaque los elementos y características más importantes de cada movimiento artístico, para una vida integral dentro del arte, así como las **5 postales realizadas de manera individual técnicas mixtas o libres**, para la práctica del arte y sea parte de una vida cultural e integral, que serán valorados mediante una rúbrica analítica de cuatro niveles de desempeño (excelente, bien, regular y necesita apoyo).

BLOQUE III. COMPRENDE EL ARTE DEL SIGLO XX		4 Horas	
PROPÓSITO: Comprender que el Arte del siglo XX es resultado de los grandes cambios sociales, políticos, religiosos y estéticos, para tener criterios sustentados y tener un proyecto de vida cultural.			
Atributos de las Competencias Genéricas a desarrollar:			
A.1.3 Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados en el marco de un proyecto de vida. 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. D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Comprende que el Arte del siglo XX es resultado de los grandes cambios sociales, políticos, religiosos y estéticos, por lo cual los artistas solo plasmaron lo que sintieron, interpretaron, para experimentar el arte como un hecho histórico	2. Utiliza sus saberes en la construcción de su proyecto de vida a través del arte para una vida intelectual y cultural. 3. Reconoce la importancia de la práctica de la cultura artística en beneficio de una educación integral.	5. .Aprecia la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas como parte de una educación integral.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. Elabora de manera colaborativa una línea del tiempo sobre las características del Arte del siglo XX, como resultado de los grandes cambios sociales, políticos, religiosos, para experimentar el arte como un hecho histórico. 2. Elabora en equipo un cuadro comparativo sobre las similitudes y diferencias sobre las características del Arte del siglo XX, para una vida intelectual y cultural. 3. Diseña en grupo un cartel para la promoción y difusión del arte, como parte de un proyecto de vida.	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
PROCESO (2 Horas):	PRODUCTO (2 Horas):
INICIO:. 1. Se realiza la presentación y encuadre de la asignatura, los criterios y elementos para la evaluación, y los acuerdos con el fin del mayor aprovechamiento posible durante el semestre.	CIERRE: 1. Reconoce con un resumen sobre las características en las artes plásticas del siglo XX, creando una valoración del logro del propósito a través nivel de desempeño de los estudiantes mediante la valoración del arte.

DESARROLLO:

2. Presenta en lluvia de ideas los conceptos sobre las características del Arte del siglo XX, para experimentar el arte como un hecho histórico.

3. Elabora de manera colaborativa un **cuadro comparativo** sobre las similitudes y diferencias de las características del Arte del siglo XX, para una vida intelectual

Actividad Integradora: Elabora de manera individual un **tríptico** en el que destaque los elementos y características más importantes de cada movimiento artístico, del siglo XX para una vida integral dentro del arte.

2. Presenta un **cartel** en el que valora y promueve la importancia del arte del siglo XX, en el desarrollo integral de cada estudiante.

Actividad Integradora: Presenta de manera colaborativa un **Tríptico** en el que destaque los artistas y sus características más importantes de cada movimiento artístico, del siglo XX para una vida integral dentro del arte.

9. EVALUACIÓN

Diagnóstica:

Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa (conocimientos previos). En plenaria los estudiantes expresan los conceptos sobre las características del Arte del siglo XX; la cual será evaluada a través de una rúbrica.

Formativa:

Este tipo de evaluación detecta los progresos en la adquisición del conocimiento del bachiller, así como el grado de éxito de las actividades de aprendizaje emprendidas. De manera colaborativa los estudiantes, apoyados en una rúbrica, presentan un **cuadro comparativo** sobre las similitudes y diferencias de las características del Arte del siglo XX, para una vida intelectual y cultural

Sumativa:

Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica (calificación), para determinar el grado de aprendizaje del alumno. De manera individual el estudiante elabora y presenta un **Cartel** en el que valora y promueve la importancia del arte del siglo XX; el cual será evaluado a través de una rúbrica.

Formas de evaluación:

Durante el primer bloque la **autoevaluación** se ejecutará en la evaluación diagnóstica a través de una lluvia de ideas, sobre las características del Arte del siglo XX, para experimentar el arte como un hecho histórico. Así mismo se realiza la **coevaluación** identificando en pares las aportaciones de la plástica en la humanidad en un marco de un proyecto de vida. En la **heteroevaluación** se toma en cuenta: El **cuadro comparativo**, sobre las similitudes y diferencias de las características del Arte del siglo XX. Así como la propuesta de un **cartel** en el que valora y promueve la importancia del arte del siglo XX, en el desarrollo integral de cada estudiante. Será evaluado mediante una rúbrica analítica de cuatro niveles de desempeño (excelente, bien, regular y necesita apoyo).

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Antología.

B) Recursos: Marcadores o plumones, Cinta adhesiva, Proyector y Pizarrón

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- **Básica.**

Universidad Autónoma del estado de Morelos. Plan de Estudios (2009) Bachillerato Universitario, UAEM. Pp.. 22-26

Reforma Integral de Educación Medio Superior.

La invención de la pintura. (2003) Barcelona-México, Colección de libros del rincón. SM-SEP.

Historia del Arte. (2006), Preparatoria Abierta. México Editorial SEP.

Vázquez Segura, María de la luz; (2007). Gómez Sañudo, Consuelo. Historia del Arte. México, Editorial Cengage Learning.

Estética. Preparatoria Abierta. Editorial SEP.2006 México.

Fleming, Guillian (1988) Música, Arte e Ideas. Argentina, Editorial Interamericana.

De Azcarate Ristori, José María et. Al. (1995) Historia del Arte, España, Editorial Anaya

Kraube, Ana-Carola. (1995) Historia de la pintura. Del renacimiento a nuestros días. Alemania. Editorial Konemann

Los mexicanos pintados por sí mismos. (1997) Colección libros del rincón. México, Editorial CONACULTA- SEP.

Reyes Ramírez, Gerardo. Antología de Educación Artística, avalada por la Academia de Educación Artística 2009.

Kraube, Jan Gympel. (1996) Historia de la Arquitectura. De la antigüedad a nuestros días. Alemania. Editorial Konemann

Parramón. Perspectiva y composición. Planteamientos, técnicas y práctica. Ed. Parramón. 2002.

- **Complementaria.**

Plan de Estudios 2009 Bachillerato Universitario. Universidad Autónoma del estado de Morelos. Pág. 22-26

Reforma Integral de Educación Medio Superior

Evaluación del aprendizaje. Alternativas y nuevos desarrollos. Blanca Silvia López Frías y Elsa María Hinojosa Kleen. Editorial Trillas. México.2008.

Perspectivas económicas y sociales de Morelos. Un enfoque regional. Alejandro García Garnica y colaboradores. Universidad Autónoma del estado de Morelos. 2007.

- **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.
Los problemas de conducta en el aula. Una solución por medio del círculo mágico y otras actividades. Patricia Frola. Editorial Trillas. México. 2008.
Planeación y evaluación basada en competencias. Fundamentos y prácticas para el desarrollo de competencias docentes, desde preescolar hasta posgrado. Leslie Cázares Aponte y José Fernando Cuevas de la Garza. Editorial Trillas. México. 2008

b) Web.

<http://arteyartistas.org/>

<http://www.arteyartistas.es/>

<http://www.arte-international.com/>

<http://yo-y-el-arte.blogspot.com/>

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Salazar Bustamante Cecilia Georgina
Zapata Nieto Claudia

Reestructuración:

Mayo 2015

Subdiaz 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

