

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 2020

SEMESTRE: Primero

Educación Artística I

CAMPO DISCIPLINAR: Desarrollo Humano

FECHA DE REVISIÓN:
Junio de 2020

N° de HORAS a la SEMANA: 1

No. CRÉDITOS: 1

Clave: DHEAI1PU3

Formación: Básica

Asignatura: Cocurricular

Ciclo Escolar: Semestre Non 2023

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 la unidad de aprendizaje de Educación Artística I está planteada con un 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 del Bachillerato Propedéutico Universitario 2020 de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 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
Historia Universal	Se relaciona a partir de los movimientos sociales que han tenido impacto en la creación de corrientes artísticas
Educación Artística II	Base de información para el semestre siguiente, toda vez que se continúa con la temática de artes plásticas.

c) Directrices metodológicas:

- Uso de las tecnologías de la comunicación e información en la transmisión del conocimiento.
- Desarrollar la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas artísticas y capacidad de autoevaluación.
- 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 asignatura.

COMPETENCIAS GENÉRICAS 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	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

COMPETENCIAS GENÉRICAS 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.4.5	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
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	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.	Sí	Sí	Sí
		E.8.2	Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	Sí	Sí	Sí

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BASICA			BLOQUES		
<i>Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque</i>			B I	B II	B III
Campo disciplinar 4	Humanidades	2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad.	Sí	Sí	Sí
		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

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. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.	Sí	Sí	Sí
		2. Valora la influencia de los medios de comunicación en los sujetos, la sociedad y la cultura.	Sí	Sí	Sí
		3. Reconoce los elementos teóricos y metodológicos de diversas corrientes de pensamiento.	Sí	Sí	Sí
		4. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.	Sí	Sí	Sí
		5. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.	No	No	Sí

5. Ambientes de aprendizaje en los que se desarrollarán 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).

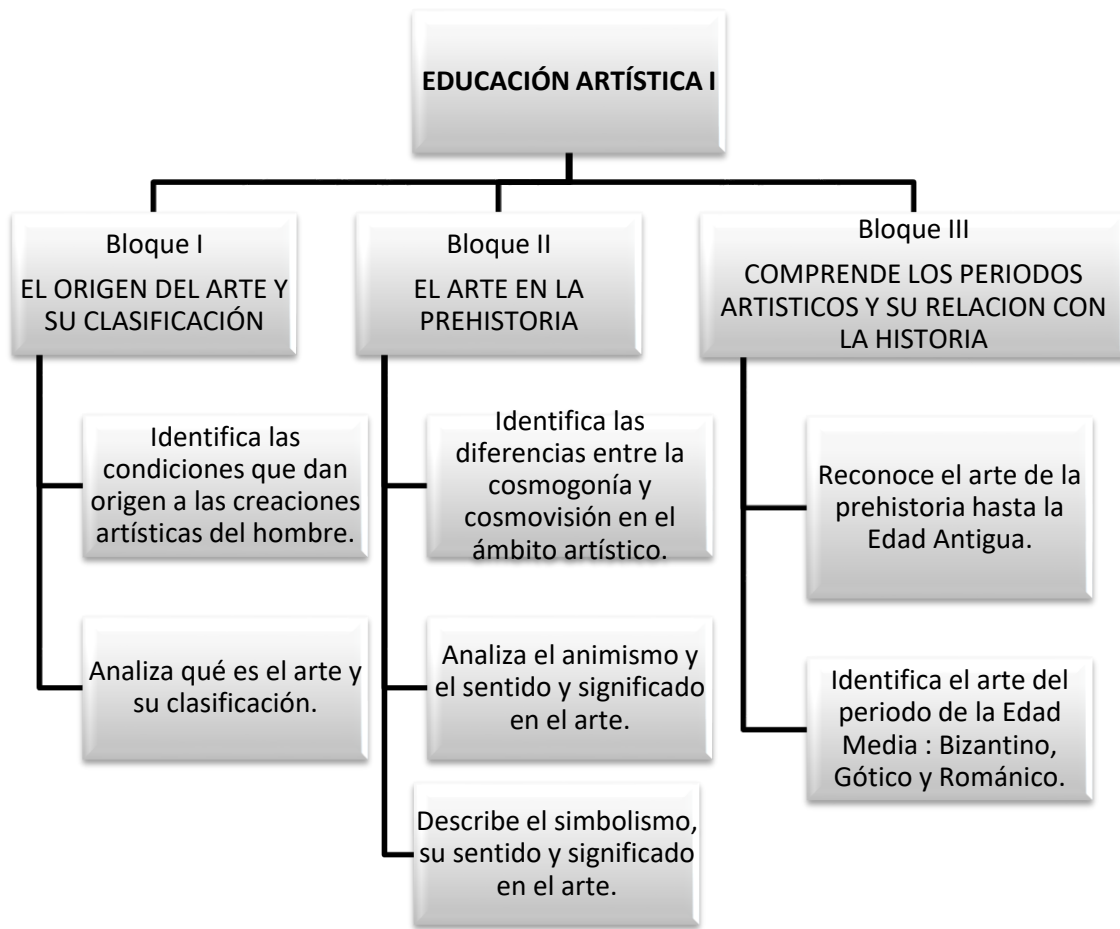
6. Naturaleza de la competencia. Considerando el nivel de aprendizaje y el conocimiento que se promueve en lo general.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Identifica conceptos para caracterizar el arte.	Uniestructural. Multiestructural. Relacional.
	Procedimental. "Saber hacer"	Organiza la información de manera lógica para correlacionarla con el arte.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Identifica las condiciones para relacionarla con su propia capacidad creadora. 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. Reconoce la importancia del arte para su formación integral	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
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. Identifica el animismo y el simbolismo en el arte de la prehistoria hasta la actualidad.	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.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
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.	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 período contemporáneo para fortalecer y comprender el arte actual. Reconoce el período paleolítico y neolítico para contextualizar sus diferencias y aportaciones.	
	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. EL ORIGEN DEL ARTE Y SU CLASIFICACIÓN		5 Horas	
PROPÓSITO: Analizar el origen de las creaciones del hombre para comprender su contexto en aquel tiempo.			
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. D.7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. 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. E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. E.8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Identifica las condiciones que dan origen a las creaciones artísticas del hombre para comprender el arte en aquel tiempo. 2. Analiza qué es el arte para determinar su clasificación.	3. Relaciona el arte con otras ciencias o disciplinas para comprender su relación con las mismas. 4. Distingue cuáles son las bellas artes para determinar sus características propias.	5. Utiliza el arte como parte integradora de su formación académica

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 Horas):	PRODUCTO (2 Horas):
<p>INICIO: 1. Realiza una lluvia de ideas sobre el arte, cómo surge o de dónde proviene y su clasificación.</p> <p>DESARROLLO: 2. Elabora de manera colaborativa un mapa conceptual sobre la clasificación del arte para determinar su importancia en la sociedad. 3. Elabora individualmente un cuadro comparativo sobre las bellas artes para destacar las características propias de cada una.</p> <p>Actividad Integradora: Realiza un collage sobre la clasificación del arte para una mayor comprensión sobre el tema abordado.</p>	<p>CIERRE: 1. Se realiza la entrega en equipo del mapa conceptual sobre la clasificación del arte, el cual será explicado por los integrantes ante sus compañeros de clase. 2. Se realiza la entrega del cuadro comparativo de manera individual.</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, cómo surge, dónde proviene y su clasificación; la cual será evaluada 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: **mapa conceptual, el cuadro comparativo el collage**, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica y un **examen**.

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, cómo surge, dónde 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 I.

BLOQUE II. EL ARTE EN LA PREHISTORIA.	5 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.
- 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.
- E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- E.8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
TABLA DE SABERES	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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):	PRODUCTO (2 Horas):
<p>INICIO: 1. Se lleva a cabo una lluvia de ideas sobre la concepción personal sobre la creación de la vida.</p> <p>DESARROLLO: 1. Elabora un dibujo con la técnica de tu preferencia representando como imaginas se llevó a cabo el inicio de la vida. 2. Realiza en equipo con material natural algún objeto simbólico (animismo)</p> <p>Actividad Integradora: Elabora un álbum fotográfico de manera colaborativa con los trabajos de todos los alumnos del salón.</p>	<p>CIERRE: 1. Presenta ante sus compañeros de clase el objeto realizado en actividad de desarrollo 2.</p> <p>Actividad Integradora: Expone un álbum fotográfico de manera colaborativa con los trabajos de todos los alumnos del salón y los exhibe en un montaje general.</p>

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).

BLOQUE III. COMPRENDE LOS PERIODOS ARTISTICOS Y SU RELACION CON LA HISTORIA

5 Horas

PROPÓSITO: Analizar las condiciones socio-históricas para comprender el origen de las diferentes creaciones del hombre.

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.
- 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.
- E.8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- E.8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
TABLA DE SABERES	1. Identifica el arte del período de la Edad Media hasta el Renacimiento para contextualizarlo en tiempo y espacio. 2. Conoce el arte de la prehistoria hasta la Edad Antigua. 3. Distingue las características propias de cada uno de los diferentes tipos de artes	4. Distingue las corrientes artísticas, a los autores y sus obras del Bizantino, Gótico, Románico y Renacimiento 5. Correlaciona los diferentes períodos del arte.	6. Aprecia el arte de las culturas antiguas

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS

1. Elabora un resumen para ubicar las principales características de la plástica de la Edad Antigua.
2. Elabora un **cuadro comparativo**: de los estilos artísticos de la Edad Media.
3. Realiza una breve exposición con imágenes de las obras más representativas de los estilos artísticos de la Edad Media.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 Horas):

INICIO:

1. Realizar una lluvia de ideas referente a los estilos del arte.

DESARROLLO:

1. Realiza un **resumen** destacando las características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las culturas de la Edad Antigua.
2. Elabora un **cuadro comparativo** de los estilos artísticos de la Edad Media.

Actividad Integradora: Realiza un **memorama** abarcando las obras más representativas de los estilos artísticos de la Edad Media.

PRODUCTO (2 Horas):

CIERRE:

1. Realiza una breve exposición de con imágenes de las obras más representativas de la Edad Media.

Actividad Integradora: Juega con el **memorama** abarcando las obras más representativas de los estilos artísticos de la Edad Media.

9. EVALUACIÓN

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.

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 de la Edad Media.

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 una exposición**, los cuales serán evaluados a través de una rúbrica.

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 de la Edad Media. En la **heteroevaluación** se toma en cuenta: la realización de un **memorama** abarcando desde las culturas antiguas hasta el Renacimiento; estas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica de cuatro niveles de desempeño (excelente/bien/regular/necesita apoyo). Además de un examen parcial (esto a consideración del profesor frente a grupo)

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. Pijeu: 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> (último acceso: febrero 2020)

<http://www.eurydice>. (Último acceso: febrero 2020)

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

2009

Reyes García Lucia Selene

Reestructuración:

Mayo 2015

Morales Tinoco María Teresa de Jesús

Subdías Olmedo Carlos Salvador

Reestructuración:

Junio 2020

Reyes García Lucia Selene

Esparza Batalla Diana

Abarca García Francisco Javier

Ramírez Álvarez Mayra

Robles Casolco Eduardo Humberto

DIRECTORIO

DR. GUSTAVO URQUIZA BELTRÁN

Rector

MTRA. FABIOLA ÁLVAREZ VELASCO

Secretaria General

DR. JOSÉ MARÍO ORDÓÑEZ PALACIOS

Secretario Académico

DRA. GABRIELA MENDIZÁBAL BERMÚDEZ

Directora de Educación Superior

MTRA. YAZMÍN ITZEL CAMILO CATALÁN

Jefa del Departamento de Estudios de Bachillerato



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS**