

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 2020

UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

SEMESTRE: Segundo

Educación Artística II

CAMPO DISCIPLINAR: Desarrollo Humano

FECHA DE REVISIÓN:
Junio de 2020

N° de HORAS a la SEMANA: 1

No. CRÉDITOS: 1

Clave: DHEAII2PU3

Formación: Básica

Asignatura: Cocurricular

Ciclo Escolar: Semestre Par 2024

2. Presentación:

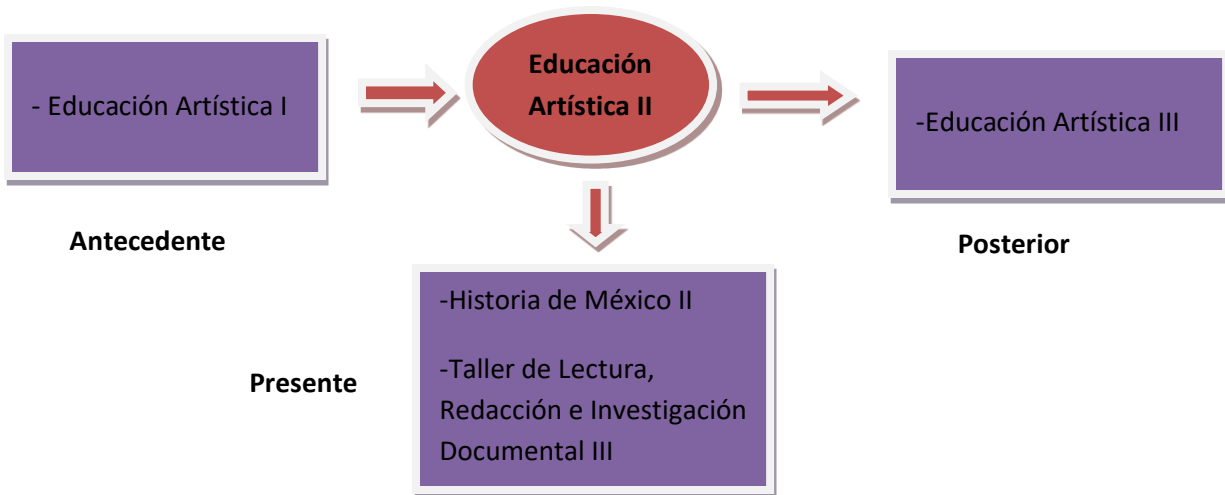
a) Panorama general de la asignatura

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 formar jóvenes con una mejor preparación académica y calidad moral, por lo que el programa de estudio de Educación Artística III 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 II, es impartida en el tercer semestre y se ubica en el Plan de Estudios del Bachillerato Propedéutico Universitario 2020, 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 II, pretende promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias genéricas y disciplinares correspondientes, que cada egresado debe poseer; a través del conocimiento de la danza, 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
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 y 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: los periodos históricos y culturales

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.

Apreciar y valorar obras plásticas en los distintos periodos del arte para ampliar su perspectiva del mundo que lo rodea a través de entender el origen de la plástica y sus elementos.

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	1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.	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
	2. Es sensible al arte y participa en la	A.2.1	Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	Sí	Sí	Sí

	apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	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.3.3	Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	Si	Si	Si

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.4.5	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	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	C.6.4	Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.	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.7.2	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
		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.	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				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	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

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS			BLOQUES		
Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque			B I	B II	B III
Campo disciplinar 4	Humanidades	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
		8. Reconoce los elementos teóricos y metodológicos de diversas corrientes de pensamiento.	Sí	Sí	Sí
		9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.	Sí	Sí	Sí
		10. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.	Si	No	Si

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

Se pretende favorecer las actividades en equipo durante todo el proceso de enseñanza 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).

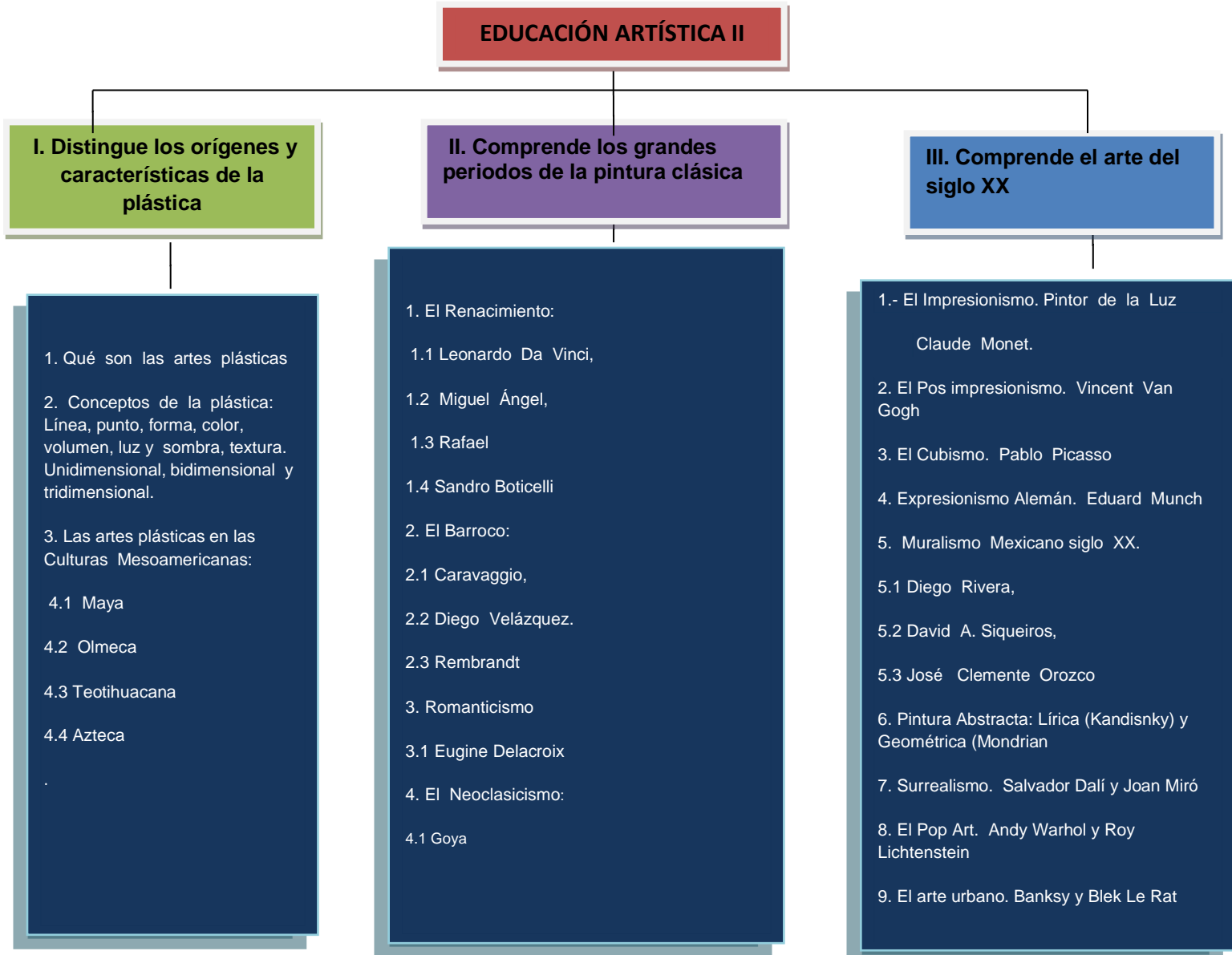
6. Naturaleza de la competencia. Considerando el nivel de aprendizaje y el conocimiento que se promueve en lo general.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	Analiza los orígenes y características más relevantes de la plástica en una búsqueda de valorar el arte. Analiza las artes plásticas en las culturas mesoamericanas, como parte de un desarrollo de identidad	Uniestructural. Identificar Conceptos, beneficios y actividades propias del arte, en la plástica para su formación integral.
	Procedimental. "Saber hacer"	Reconoce la importancia de los orígenes y características del arte mesoamericano en su formación integral Clasifica los orígenes y características de la plástica en el arte, en beneficio de fortalecer su vida cultural	Multiestructural Reconoce la importancia de los orígenes de la plástica en el arte, para su formación integral.
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Aprecia la importancia de la práctica en las artes plásticas, en las culturas mesoamericanas como parte de sus conocimientos culturales Asume estrategias que favorezcan sus conocimientos respecto a los orígenes y características de las artes plásticas para una mejor comprensión del mundo.	Relacional. Utilizar las aportaciones de las características de la plástica en el arte, como un medio que fortalece su intelecto.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
II	Declarativo. "Saber qué"	Comprende los grandes periodos de la pintura clásica a partir de los elementos visuales	Uniestructural. Identifica las consecuencias de la ciencia y la tecnología con el arte y la repercusión en la humanidad
	Procedimental. "Saber hacer"	Identifica las características de los grandes periodos de la pintura.	Multiestructural. Reconoce los beneficios de la ciencia y la tecnología con el arte pictórico en su desarrollo integral
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Aprecia la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas como parte de una educación integral.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
III	Declarativo. "Saber qué"	Identifica los beneficios y actividades propias del arte del siglo XX, para su formación integral. 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	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.
	Procedimental. "Saber hacer"	Identifica los movimientos pictóricos del siglo XX a partir de sus características.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	Valora la importancia de la práctica de la cultura artística en beneficio de una educación integral. Aprecia el valor de las obras artísticas por el contexto en el que fueron creadas	

7. Estructura de los bloques.



8. Situación didáctica

BLOQUE I. DISTINGUE LOS ORÍGENES Y CARACTERÍSTICAS DE LA PLÁSTICA		5 Horas
<p>PROPÓSITO: Distinguir 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 y 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. A.3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean. 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. C.6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética. 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. D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana. 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.</p>		
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades
	<p>1. Analiza los orígenes y características más relevantes de la plástica en una búsqueda de valorar el arte.</p> <p>2. Analiza las artes plásticas en las culturas mesoamericanas, como parte de un desarrollo de identidad.</p>	<p>3. Reconoce la importancia de los orígenes y características del arte mesoamericano en su formación integral.</p> <p>4. Clasifica los orígenes y características de la plástica en el arte, en beneficio de fortalecer su vida cultural.</p>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

1. Lluvia de ideas
2. Cuadro comparativo
3. Tríptico
4. Resumen
5. Ilustración
6. Examen parcial

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 Horas):	PRODUCTO (2 Horas):
<p>INICIO: De manera verbal 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 Se muestra 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 fichas temáticas 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 son los conceptos sobre los orígenes y características de la plástica, así 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). Además de un examen parcial de conocimientos correspondiente al Bloque I.

BLOQUE II. COMPRENDE LOS GRANDES PERIODOS DE LA PINTURA CLÁSICA	5 Horas
--	----------------

PROPÓSITO: Apreciar el arte plástico como 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, y que 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 y 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.
- A.3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
- 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.
- C.6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 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.
- D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.
- 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. Comprende los grandes periodos de la pintura clásica a partir de los elementos visuales	2. Identifica las características de los grandes periodos de la pintura.	3. Aprecia la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas como parte de una educación integral.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

1. Plenaria
2. Cuadro comparativo
3. Rúbrica
4. Presentación PowerPoint
5. Lluvia de ideas
6. Tríptico
7. Postales
8. Debate
9. Examen plenaria.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (3 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: 1. Reconoce la importancia del arte desde el Renacimiento hasta el Neoclásico a través de un cuadro comparativo.</p> <p>1. 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</p> <p>2. Representa en un tríptico los elementos y características más importantes de cada movimiento artístico, para una vida integral dentro del arte.</p> <p>Actividad Integradora: Elabora de forma individual 5 postales en el que destaque los elementos y características más importante de cada movimiento artístico, para una vida integral dentro del arte.</p>	<p>CIERRE: 1. presenta un debate sobre las exposiciones de cada movimiento artístico, pintor y sus características con el fin de apreciar cada movimiento artístico e incrementar nuestro acervo cultura.</p> <p>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</p> <p>Actividad Integradora: Presenta de manera colaborativa 5 postales realizadas de manera individuales técnicas mixtas o libres, para la práctica del arte y sea parte de una vida cultural e integral.</p>

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 **en 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).

Además de un **examen** parcial de conocimientos correspondiente al Bloque II

BLOQUE III. COMPRENDE EL ARTE DEL SIGLO XX

6 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 y 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.
- A.3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
- 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.
- C.6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 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.

D.7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.
 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 los beneficios y actividades propias del arte del siglo XX, para su formación integral. 2. 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	3. Identifica los movimientos pictóricos del siglo XX a partir de sus características.	4. Valora 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

1. Plenarias
2. Lluvia de ideas.
3. Álbum Artístico.
4. Tríptico.
5. Resumen
6. Cartel
7. Rúbrica
8. Examen.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PROCESO (4 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:

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 **álbum artístico** sobre las similitudes y diferencias de las características del Arte del siglo XX, para una vida intelectual

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

PRODUCTO (2 Horas):

CIERRE:

1. Presenta 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.

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 **tríptico** en el que destaque los artistas y sus características más importante 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 **álbum artístico** 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 **álbum artístico**, 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). Además de un examen parcial de conocimientos correspondiente al Bloque III

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.**

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> ABRIL 2020

<http://www.arteyartistas.es/> ABRIL 2020

<http://www.arte-international.com/> ABRIL 2020

<http://yo-y-el-arte.blogspot.com> ABRIL 2020

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Salazar Bustamante Cecilia Georgina

Zapata Nieto Claudia

Reestructuración:

Mayo 2015

Subdiaz Olmedo Carlos Salvador

Reestructuración

Junio 2020

Abarca García Francisco Javier

Reyes García Lucia Selene

Robles Casolco Eduardo Humberto

Ramírez Álvarez Mayra

Hernández Barrera María Azucena

Esparza Batalla Diana

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**