

1. Identificación de la Asignatura



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS **SECRETARÍA**
ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DEPARTAMENTO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS DE BACHILLERATO

Plan de Estudios 2020

UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

SEMESTRE: Quinto

Historia del Arte

CAMPO DISCIPLINAR: Comunicación

FECHA DE REVISIÓN:
Junio de 2020

Nº de HORAS a la SEMANA: 3

No. CRÉDITOS: 6

Clave: DHHA5PU3

Formación: Propedéutica

Asignatura: Optativa

Ciclo Escolar: Semestre Non 2025

2. Presentación:

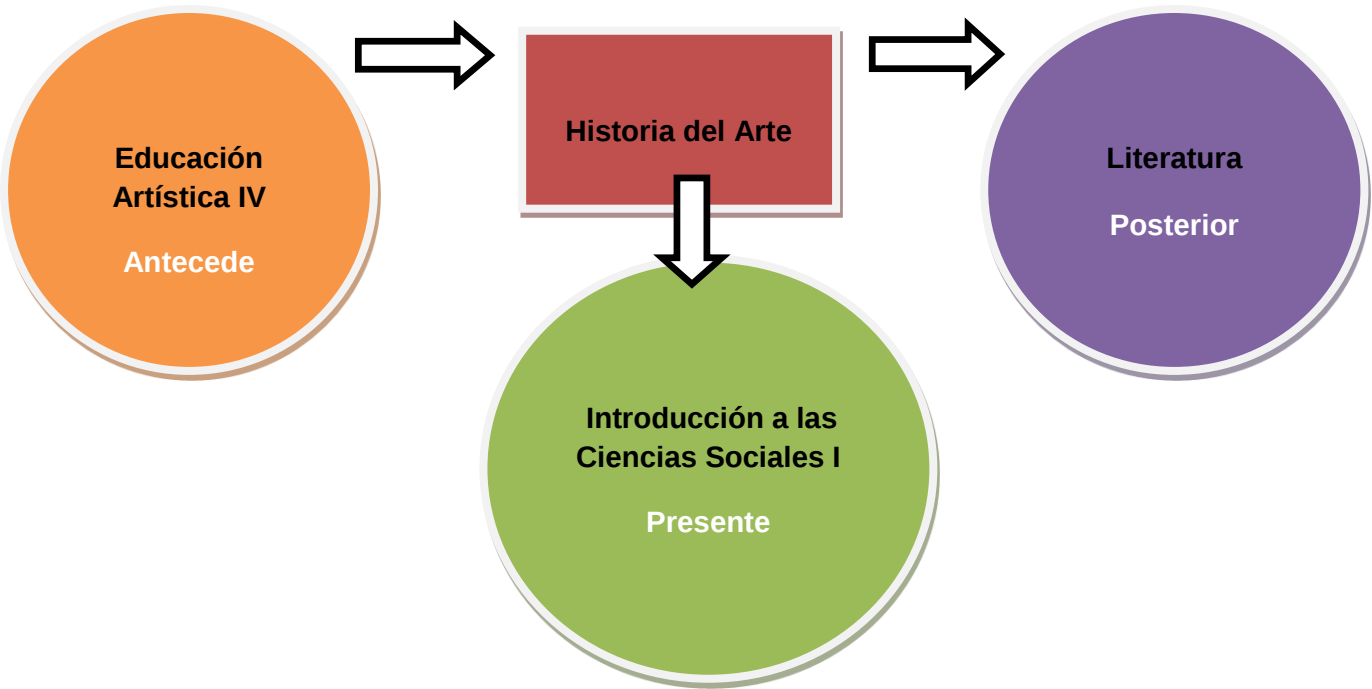
a) Panorama general de la asignatura

La asignatura de Historia del Arte es parte del plan de estudios del bachillerato universitario desde la reforma de 1997 y se cursa de manera optativa con una carga semanal de tres horas.

En este semestre a través del curso, se pretende que el estudiante construya una visión clara y un panorama global sobre los aspectos más importantes y relevantes de la Historia del Arte, mediante el análisis y la reflexión personal y grupal.

Este programa pretende generar un interés hacia el arte en general. Movilizando saberes y activando la sensibilidad a partir de entrar en contacto visual con las principales obras plásticas de las diferentes épocas y corrientes de la historia del Arte. A través de comprender que el papel tanto de la obra como del artista fue y será de vital importancia para el desarrollo social, filosófico, tecnológico y cultural para los diferentes tiempos. El desarrollo del presente programa, pretende llevar a que las consultas históricas y estéticas sean un proceso en el cual se conozca la importancia del arte en el progreso y cultura del hombre.

b) Relación con otras asignaturas



Asignatura	Justificación
Educación Artística IV	Se abordan elementos relevantes para vincular los procesos artísticos de la vida humana, así como las diferentes disciplinas entre ellas: La Danza.
Introducción a las Ciencias Sociales I	Se relaciona con la evolución del hombre y definen para su estudio etapas, analizan los grupos y las sociedades en todos los ámbitos.
Literatura	Se fortalecerá el logro de los tipos de conocimiento y niveles de aprendizaje de esta asignatura al desarrollar al uso estético de la palabra escrita.

c) Directrices metodológicas:

Es tomado como base el programa de estudios anterior, el cual nos aporta un vasto conocimiento, de soporte para el actual, ya que no podemos hacer de un lado el enfoque por competencias con el respaldo metodológico del constructivismo social, representado por L. Vigotsky, Piaget, J. y Ausubel, E.; por lo que hoy por hoy hemos ajustado tal enfoque y retomamos los temas más actuales y de trascendencia para el estudiante.

Así 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 la reestructuración del Plan de Estudios del Bachillerato Propedéutico Universitario, presentan el siguiente programa, que es el resultado del trabajo de la comisión nombrada específicamente para ello reestructurar un plan de estudios para esta materia de Historia del Arte, 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.

Interpretar el sentido de creación de las obras artísticas mundiales y nacionales a través de su acontecer por los años, para comprender la razón de creación de las mismas, mediante el análisis del contexto económico, político, social y cultural de cada una de las épocas, las cuales les dan vida.

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

COMPETENCIAS GENERICAS Y ATRIBUTOS				BLOQUES		
Competencias genéricas y atributos a desarrollar en cada bloque				B I	B II	B III
A. Se autodetermina y cuida de sí	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 DISCIPLINARES						
Competencias disciplinares básicas a desarrollar en cada bloque				B I	B II	B III
Campo disciplinar 4	Humanidades	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	
		Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética.	Sí	No	Sí	
		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.	Sí	No	Sí	

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS						
Competencias disciplinares extendidas a desarrollar en cada bloque				B I	B II	B III
Campo disciplinar 4	Humanidades	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
		Entiende, desde perspectivas hermenéuticas y naturalistas, el impacto de procesos culturales en la sociedad actual.		Sí	Sí	Sí
		Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.		Sí	Sí	Sí
		Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.		No	Sí	Sí

5. Ambientes de aprendizaje en los que se desarrollarán 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 Historia del Arte.

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

- DIMENSIÓN FÍSICA ¿qué hay en el espacio y cómo se organiza?
- DIMENSIÓN FUNCIONAL ¿para qué se utiliza y en qué?

- DIMENSIÓN TEMPORAL ¿cuándo y cómo se utiliza?
- DIMENSIÓN RELACIONAL ¿quién 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, cómo organizar el acceso de los alumnos a los espacios del aula y cómo 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.

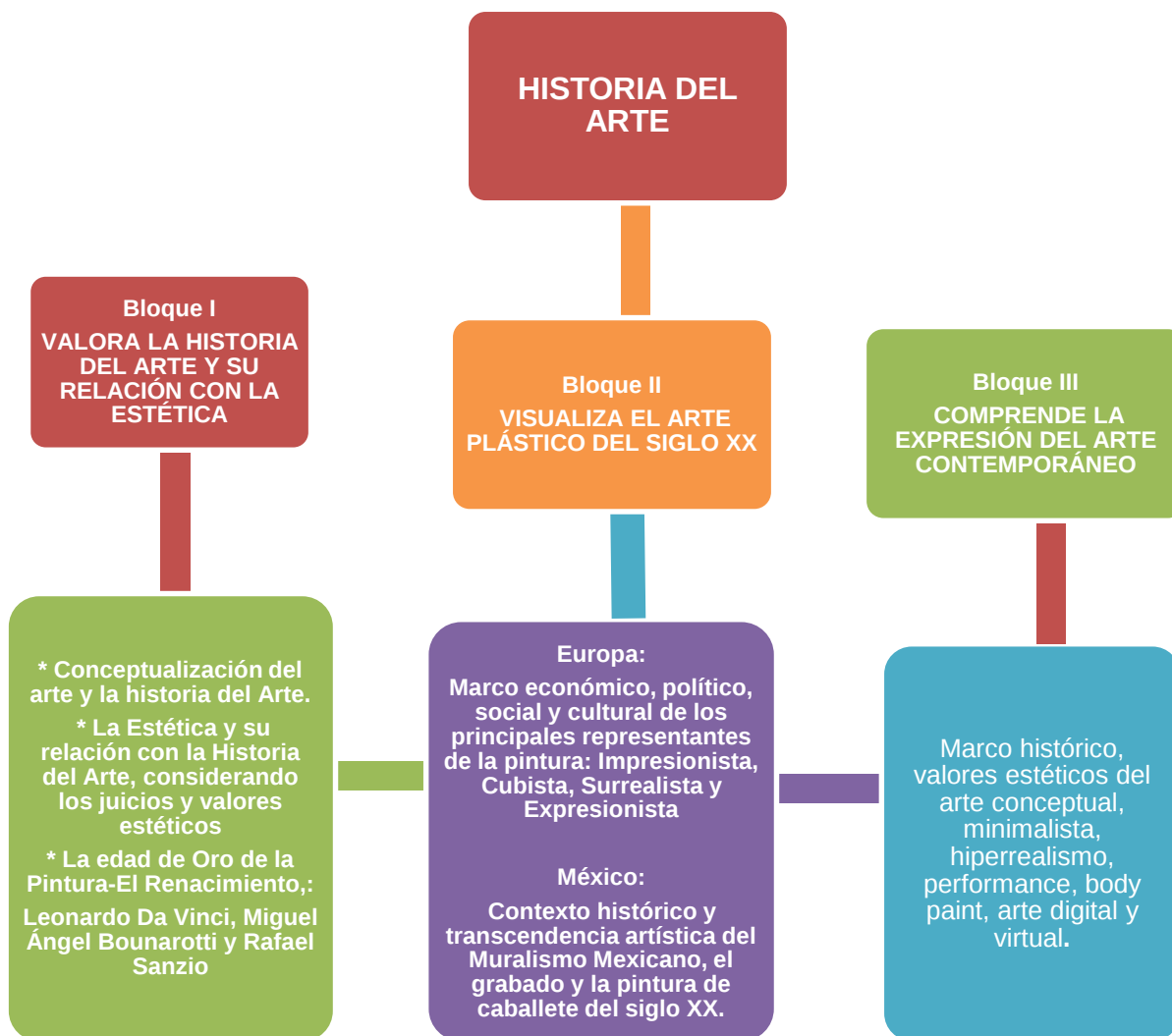
En la asignatura de Historia del Arte, debemos tomar en cuenta cuatro saberes básicos: el saber por sí mismo, como conocimiento base y explicativo que considera la comprensión; **el saber hacer**, como la puesta en juego de habilidades basadas en lo cognitivo y creativo; **el saber ser**, como la parte 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 Historia del Arte.

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
I	Declarativo. "Saber qué"	1. Define el concepto de: arte, bellas artes e historia del Arte, su función y objetivo para ampliar su cultura general. 2. Comprende el concepto de los siguientes juicios: bello – feo / bueno - malo; así como de los valores: estético, simbólico y artístico, además establece la relación de la estética la historia del arte, como parte de un proyecto de vida. 3. Conoce la obra y trascendencia de los principales pintores renacentistas: Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel Bounarotti, Rafael Sanzio, como parte de su desarrollo cultural.	Uniestructural. Identificar conceptos, beneficios y actividades propias de la historia del arte para su formación integral. Multiestructural. Reconoce la importancia de la cultura y el arte en su formación integral.
	Procedimental. "Saber hacer"	4. Asimila los conceptos de arte, bellas artes y la Historia del Arte, para valorar las expresiones artísticas de cada época. 5. Estructura los principales conceptos, juicios y valores de la estética para comprender su aplicación y su relación con la Historia del Arte. 6. Distingue a los principales pintores renacentistas y destaca en sus obras los juicios y valores anteriormente estudiados como parte de su desarrollo cultural.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	7. Incorpora los conceptos, objetivos y función de la Historia del arte como parte de su formación cultural y visión universal.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
II	Declarativo. "Saber qué"	1. Identifica los aportes del arte plástico del siglo XX, sus autores, obras y contexto económico, político, social y cultural de la pintura impresionista, cubista, surrealista y expresionista. 2. Distingue las corrientes artísticas del siglo XX en México, el muralismo, el grabado y la pintura de caballete, para su apreciación y el desarrollo de un sentido de identidad	Uniestructural. Identifica las consecuencias del arte del siglo XX, en el marco del contexto en el cual fueron desarrolladas. Multiestructural. Reconoce la trascendencia mexicana con el desarrollo del muralismo del siglo XX
	Procedimental. "Saber hacer"	3. Vincula su conocimiento adquirido sobre el arte con su proyecto de vida.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	4. Valora la importancia del Arte en su proyecto de vida. 5. Respeta la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas y culturales en beneficio de la comunidad.	

Bloque	Tipo de conocimiento		Nivel de aprendizaje
III	Declarativo. "Saber qué"	1. Identifica los aspectos más relevantes del arte conceptual, arte minimalista e hiperrealismo como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos. 2. Identifica las características del performance, body paint, arte digital y virtual como parte de prácticas relacionadas al arte del siglo XXI.	Uniestructural. Identifica las semejanzas y diferencias del arte conceptual, arte minimalista e hiperrealismo. Multiestructural. Reconoce la proyección e impacto mundial del body paint, el arte digital y virtual.
	Procedimental. "Saber hacer"	3. Utiliza el arte como medio influyente en la toma de decisiones estéticas en su forma y proyecto de vida. 4. Reconoce la importancia del arte contemporáneo dentro de las nuevas manifestaciones artísticas para el incremento en su acervo cultural.	
	Actitudinal – Valoral. "Saber ser"	5. Valora la importancia del Arte en su proyecto de vida. 6. Respeta la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas y culturales en beneficio de la comunidad.	

7. Estructura de los bloques.



8. Situación didáctica

BLOQUE I. VALORA LA HISTORIA DEL ARTE Y SU RELACIÓN CON LA ESTÉTICA			12 Horas
PROPÓSITO: Argumentar los juicios y valores estéticos en obras de Arte Renacentista, para lograr una mejor comprensión del contexto de la época en la cual fueron realizadas mediante el análisis de los factores económicos, políticos, sociales y artísticos que les dan vida.			
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.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Define el concepto de: * arte * bellas artes * Historia del Arte, su función y objetivo para ampliar su cultura general. 2. Comprende el concepto de los siguientes juicios: bello – feo / bueno - malo; así como de los valores: estético, simbólico y artístico, además establece la relación de la estética la historia del arte, como parte de un proyecto de vida. 3. Conoce la obra y trascendencia de los principales pintores renacentistas: Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel Buonarrotti, Rafael Sanzio, como parte de su desarrollo cultural.	4. Asimila los conceptos de arte, bellas artes y la Historia del Arte, para valorar las expresiones artísticas de cada época. 5. Estructura los principales conceptos, juicios y valores de la estética para comprender su aplicación y su relación con la Historia del Arte. 6. Distingue a los principales pintores renacentistas y destaca en sus obras los juicios y valores anteriormente estudiados como parte de su desarrollo cultural.	7. Incorpora los conceptos, objetivos y función de la Historia del arte como parte de su formación cultural y visión universal.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. Lluvia de ideas 2. Mapa mental 3. Collage 4. Cuadro comparativo 5. Mural	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
PROCESO (8 Horas):	PRODUCTO (4 Horas):
INICIO: 1. Expone sus conocimientos previos a través de una lluvia de ideas sobre el arte, las bellas artes; hasta llegar a lo que ellos consideran es la historia del arte; además de emitir argumentos sobre qué es bonito o feo y porqué lo consideran de esa manera; así mismo, si recuerdan o saben datos biográficos sobre Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci. DESARROLLO: 1. Elabora de manera colaborativa un mapa mental sobre los juicios y valores estéticos, destacando tus argumentos sobre ¿qué es lo bonito? ¿por qué lo hace bonito?, ¿qué es lo feo? ¿por qué es feo? 2. Realiza un collage donde ejemplifiques el binomio de lo bonito y lo feo. 3. Diseña en pares un cuadro comparativo sobre la edad de oro de la pintura: El Renacimiento y sus principales representantes, Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci e ilústralo con sus obras. Actividad Integradora: Elabora de manera grupal dos murales, el primero que este dividido en 2 partes para el binomio bonito y feo con los collages previamente realizados; y el otro mural se dividirá en 3 con las obras de los representantes del Renacimiento Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci.	CIERRE: 1. Realiza un collage, con las obras de los representantes del Renacimiento: Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci Actividad Integradora: Expone los murales, sobre el binomio bonito y feo y el de las obras de los representantes del Renacimiento Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci, en el patio de la escuela.
9. EVALUACIÓN	

Diagnóstica:

Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa (conocimientos previos). A través de una **lluvia de ideas** los estudiantes expresan su conocimiento tratando de conceptualizar el arte, recordando las bellas artes, hasta llegar a lo que ellos consideran es la historia del arte; además de emitir argumentos sobre qué es bonito o feo y porqué lo consideran de esa manera; así mismo, si recuerdan o saben datos biográficos sobre Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci.

Formativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Con relación a los temas ya expuestos por lo que deberá presenta un **examen escrito** donde explica la importancia de conceptualizar el arte, las bellas artes, y los máximos representantes de las artes plásticas del Renacimiento: Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci.

Sumativa: En la realización de actividades que demuestren el manejo del conocimiento como son: Lluvia de ideas, mapa mental, collage, cuadro comparativo y mural sobre el arte (bonito y feo), las bellas artes, y los máximos representantes de las artes plásticas del Renacimiento: Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci.

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 el conocimiento sobre el arte y las bellas artes. Así mismo se realiza la **coevaluación** identificando los juicios sobre lo bonito- lo feo, con un mapa mental y collage; un cuadro comparativo de los máximos representantes de las artes plásticas del Renacimiento: Miguel Ángel, Rafael y Leonardo Da Vinci y dos murales donde se integran las actividades previas. En la **heteroevaluación** se toma en cuenta el **examen escrito** que tiene una ponderación de 0 a 10.

BLOQUE II. VISUALIZA EL ARTE PLÁSTICO DEL SIGLO XX			18 Horas
PROPÓSITO: Conocer los distintos motores de transformación del arte plástico europeo del siglo XX por medio del acercamiento a los diversos estilos artísticos y su repercusión en México mediante asimilación de características propias de cada corriente artística.			
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.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Identifica los aportes del arte plástico del siglo XX, sus autores, obras y contexto económico, político, social y cultural de la pintura impresionista, cubista, surrealista y expresionista. 2. Distingue las corrientes artísticas del siglo XX en México, el muralismo, el grabado y la pintura de caballete, para su apreciación y el desarrollo de un sentido de identidad.	3. Asimila las particularidades propias de cada etapa artística y su influencia en el desarrollo de las nuevas corrientes artísticas	4. Valora la importancia del Arte en su proyecto de vida. 5. Respeta la participación de sus compañeros en la construcción de propuestas artísticas y culturales en beneficio de la comunidad.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1.Lluvia de Ideas 2.Cuadro comparativo 3.Cuadro sinóptico 4.Exposición	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
PROCESO 12 Horas):	PRODUCTO (6 Horas):
INICIO: 1. Expone sus conocimientos previos a través de una lluvia de ideas sobre el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. DESARROLLO: 1.Realiza un cuadro comparativo sobre el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo, destacando a su(s) máximo(s) representante(s), su nacionalidad, sus obras y las características propias de cada estilo plástico.	CIERRE: 1. Realiza en binas o en equipos de tres integrantes una línea del tiempo sobre el muralismo mexicano y su impacto en el mundo. Actividad Integradora: 1. Expone una imagen de catrina o diseña la propia donde vincules el arte plástico europeo del siglo XX y tu creatividad para pintarla o decorarla.

2. Desarrolla un cuadro sinóptico el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. Actividad Integradora: Utiliza una imagen de catrina o diseña la propia donde vincules el arte plástico europeo del siglo XX y tu creatividad para pintarla o decorarla.	
9. EVALUACIÓN	
Diagnóstica: Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa (conocimientos previos). A través de una lluvia de ideas los estudiantes expresan su conocimiento tratando de conceptualizar el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. Formativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Con relación a los temas ya expuestos por lo que deberá presenta un examen escrito donde explica la importancia del arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. Sumativa: En la realización de actividades que demuestren el manejo del conocimiento como son: Lluvia de ideas, Cuadro comparativo, cuadro sinóptico, una exposición sobre el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. Formas de evaluación: La autoevaluación se ejecutará en la evaluación diagnóstica a través de una lluvia de ideas, donde se considera el conocimiento sobre el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete. Así mismo se realiza la coevaluación identificando el arte plástico del siglo XX: impresionismo, cubismo, surrealismo y expresionismo; así como el impacto artístico mexicano del muralismo, el grabado y la pintura de caballete, con un cuadro comparativo, cuadro sinóptico y una exposición. En la heteroevaluación se toma en cuenta el examen escrito que tiene una ponderación de 0 a 10.	

BLOQUE III. COMPRENDE LA EXPRESIÓN DEL ARTE CONTEMPORÁNEO			12 Horas
PROPÓSITO: Analizar las propuestas de los artistas contemporáneos del siglo XXI, mediante una visión amplia de juicios estéticos para lograr formar un criterio sobre ellos.			
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.			
TABLA DE SABERES	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	1. Identifica los aspectos más relevantes del arte conceptual, arte minimalista e hiperrealismo como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos. 2. Identifica las características del performance, body paint, arte digital y virtual como parte de prácticas relacionadas al arte del siglo XXI.	3. Compara el arte conceptual con el arte digital y virtual como medio influyente en el desarrollo de habilidades creativas. 4. Planea la implementación del body paint, hiperrealismo y arte minimalista en actividades escolares.	5. Establece estrategias que favorezcan el arte y la cultura a través de actividades pictóricas, para difundirlas en la comunidad.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SUGERIDAS	
1. Lluvia de ideas 2. Mapa conceptual 3. Mapa mental 4. Presentación gráfica (obra de arte)	
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
PROCESO (8 Horas):	PRODUCTO (4 Horas):

INICIO: 1. Expone sus conocimientos previos a través de una lluvia de ideas sobre el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual. DESARROLLO: 1. Elabora un mapa conceptual sobre el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual, destacando países y artistas precursores además de las características propias de cada uno de los estilos artísticos. 2. Elabora un mapa mental sobre el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual. Actividad Integradora: Elabora de forma individual o en binas una obra de arte en el que destaque los elementos más importantes del arte conceptual, arte digital o body paint.	CIERRE: 1. Presenta un cuadro comparativo sobre el arte conceptual, el arte digital, el body paint y el minimalismo, destacando sus características y sobre todo su aceptación e influencia dentro de nuestra sociedad actual. Actividad Integradora: Expone de forma individual o en binas una obra de arte en el que destaque los elementos más importantes del arte conceptual, arte digital o body paint.
9. EVALUACIÓN	
Diagnóstica: Considera los elementos con los que el alumno cuenta antes de iniciar el programa (conocimientos previos). A través de una lluvia de ideas los estudiantes expresan su conocimiento tratando de conceptualizar el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual. Formativa: Refleja el logro de los propósitos, se acude a la nota numérica, para determinar el grado de aprendizaje del alumno. Con relación a los temas ya expuestos por lo que deberá presentar un examen escrito donde explica la importancia del arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual Sumativa: En la realización de actividades que demuestren el manejo del conocimiento como son: Lluvia de ideas, mapa conceptual, mapa mental, el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual; además de elaborar de forma individual o en binas una obra de arte en el que destaque los elementos más importantes del arte conceptual, arte digital o body paint. Formas de evaluación: La autoevaluación se ejecutará en la evaluación diagnóstica a través de una lluvia de ideas, donde se considera el conocimiento sobre el arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual. Así mismo se realiza la coevaluación, del arte conceptual, arte minimalista, hiperrealismo, performance, body paint, arte digital y arte virtual con un mapa mental y conceptual, además de una obra de arte de su autoría. En la heteroevaluación se toma en cuenta el examen escrito que tiene una ponderación de 0 a 10.	

10. Materiales y recursos generales a emplear.

A) Material didáctico: Antología de Historia del Arte

B) Recursos: Marcadores o plumones, pintarrón, cañón, computadora o sala audiovisual

11. Fuentes de información.

a) Bibliográfica

- **Básica.**

De Azcarate, J.M. (1995). Historia del arte. España: Editorial Anaya.

Bueno, M.(1983). Principios de estética. México: Editorial Paria.

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

Kraube, A. C (1995) Historia de la pintura., Del renacimiento a nuestros días. Alemania: Editorial Konemann.

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

Vázquez, M.L (2007). Historia del arte. México: Editorial Cengage Learn

- **Complementaria.**

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

Estética. Preparatoria Abierta. Editorial SEP. 2006 México.

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

Farga Mullor, María del Rosario, López Varela, Araceli. *Historia del Arte*. Ed. Pearson. México, 2013.

- **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.

b) Web.

<http://www.arteyartistas.es/> (última consulta: agosto 2020)
<http://yo-y-el-arte.blogspot.com/> (última consulta: agosto 2020)

12. Diseño y/o Reestructuración.

Diseño:

Salazar Bustamante Cecilia Georgina

Reestructuración:

Mayo 2015

Subdiaz Olmedo Carlos Salvador

Agosto 2020

Morales Tinoco María Teresa de Jesús

DIRECTORIO

DR. GUSTAVO URQUIZA BELTRÁN

Rector

MTRA. FABIOLA ÁLVAREZ VELASCO

Secretaria General

DR. JOSÉ MARÍO ORDÓÑEZ PALACIOS

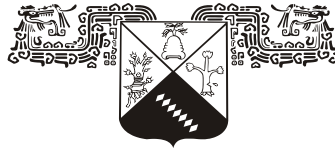
Secretario Académico

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**