



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México

PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

HISTORIA DEL ARTE

ACADEMIA:	Arte		
SEMESTRE:	Quinto	HORAS TEÓRICAS	2
CRÉDITOS	5	HORAS PRÁCTICAS	1
TIPO DE CURSO	Optativa	TOTAL DE HORAS:	3
ELABORÓ	MAESTRO/A Arq. Manuel Ruiz Sánchez Plantel "Cuauhtémoc" Arq. Elibaldo Sánchez López Plantel "Adolfo López Mateos"	MAESTRA/O M.E. Lucero Vergara Lugo Plantel "Texcoco" L.D.G. Marisol Hernández Arias Plantel "Nezahualcóyotl" Arq. Delfino Rojas Vilchis Plantel "Ignacio Ramírez Calzada"	

PLANTEL

Vo.Bo.	VALIDACIÓN	VIGENCIA	SEMESTRE 2015-B
NOMBRE, FIRMA Y SELLO DEL SUBDIRECTOR ACADÉMICO	NOMBRE Y FIRMA DEL PRESIDENTE DE H. CONSEJO ACADÉMICO		



Vo.Bo:

VALIDACIÓN:

NOMBRE, FIRMA Y SELLO DEL
SUBDIRECTOR ACADÉMICO

NOMBRE Y FIRMA DEL PRESIDENTE
DE H. CONSEJO ACADÉMICO



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Valora las manifestaciones artísticas del hombre, enfatizando los periodos y estilos comprendidos en la prehistoria, las civilizaciones de la antigüedad, las culturas mesoamericanas, las culturas clásicas antiguas y la edad media; analizando algunas de sus obras y artistas representativos, como productos históricos de una función social determinada, mediante la creación de puentes conceptuales entre la historia del arte y otras disciplinas humanísticas, en un ambiente de reflexión, crítica y diálogo respetuoso.



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	MUNDO ANTIGUO	SESIONES PREVISTAS:	9				
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Explicará las diferentes manifestaciones artísticas del hombre en los periodos prehistórico y las primeras civilizaciones, clásico y precolombino, mediante la revisión, análisis e investigación de sus principales características, en un ambiente de participación y respeto.						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
1.1. Arte prehistórico	2	Identifica las manifestaciones artísticas de la prehistoria, estableciendo las relaciones existentes entre arte–filosofía y arte-contextos físicos	Analiza y comprende las características del arte en la prehistoria para apreciar el desarrollo creativo de ésta.	Valora las manifestaciones de artísticas del arte prehistórico para entender la influencia de los elementos externos en el desarrollo del arte.	Lee habitualmente y disfruta demostrando capacidad para reconocer, analizar, discutir o inferir conclusiones a partir de las ideas clave de un texto. Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo a su	BÁSICA 7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.	Se autodetermina Y cuida de sí 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 2.2. Experimenta el arte como un hecho
1.2. Primeras civilizaciones	2	Identifica el origen y la evolución de las principales manifestaciones artísticas de Egipto Mesopotamia y	Analiza e interpreta datos importantes de las manifestaciones artísticas de, Egipto	Emite juicios estéticos sobre las manifestaciones culturales y artísticas desarrolladas			



		Persia, para ubicarlas en su contexto histórico- social	Mesopotamia y Persia.	en Egipto, Mesopotamia y Persia, además de enriquecer su bagaje cultural.	relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia. Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases y elementos de su adecuada percepción y apreciación	EXTENDIDA 6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.
1.3. Arte clásico	2	Identifica el contexto histórico de la cultura griega, y romana para entender sus manifestaciones artísticas Reconoce la trascendencia del arte griego, romano y bizantino para entender la cultura actual.	Establece y comprende las semejanzas y diferencias del arte griego, y romano a través de la pintura, la escultura y la arquitectura	Aprecia la vigencia del arte griego y romano para entender la cultura actual al valorar y promover la preservación y cuidado del arte en el contexto en que se desenvuelve.			
1.4. Arte precolombino en México	2	Reconoce el contexto histórico de las culturas prehispánicas (Olmeca, Teotihuacana, Azteca y Maya), para entender sus	Analiza la trascendencia del arte precolombino para entender tu cultura.	Valora la trascendencia del arte precolombino para entender la cultura actual y promueve su preservación y cuidado en su			



	manifestaciones artísticas,		contexto.			
--	-----------------------------	--	-----------	--	--	--

ACTIVIDAD INTEGRADORA:

Realiza una línea del tiempo ubicando las diferentes culturas de la antigüedad por medio de maquetas representativas de cada una de ellas

VALORACIÓN

	INSTRUMENTOS	CRITERIO
	Rúbrica	<ul style="list-style-type: none"> • Empleo adecuado de los materiales • Creatividad • Calidad y limpieza • Entrega oportuna • Respeto del formato y materiales solicitados • Recrea los elementos característicos del Mundo Antiguo, con el propósito de preservar la identidad cultural de los pueblos del mundo incluido el nuestro. <p>Reflexión individual argumentada, con análisis del tema.</p>



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>
--	--	--

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

1.1.- ARTE PREHISTÓRICO	2
-------------------------	---

PROPÓSITO DEL TEMA:

Identifica las primeras manifestaciones del arte que aparecieron en el periodo Prehistórico y las representa de manera tridimensional.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.1.1.- Paleolítico 1.1.2.- Neolítico 1.1.3.- Arte Megalítico	Presentación del programa, criterios de evaluación, actividades a realizar. Dirige exploración diagnóstica.					
		Realiza exploración diagnóstica por escrito.	Exploración diagnóstica	X		
		Realiza investigación documental sobre el Arte Prehistórico				
	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Arte Prehistórico.					
		Toma nota de de las participaciones acerca del arte	Notas del Arte prehistórico.(portafolio)	X		



	prehistórico				
Clase Magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Arte Prehistórico. Con apoyo de video.					
	Elabora en equipo, cuestionario y elabora maqueta alusiva al subtema.	Cuestionario breve.	X	X	X
Retroalimentación sobre los trabajos presentados.					
	Por equipos presentan maqueta 3D del tema	Maquetas 3D	X	X	X
	Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre las primeras civilizaciones.				

RECURSOS: Material de apoyo para la elaboración de maquetas.
 Computadora con acceso a Internet.
 Hojas de papel bond escrito en computadora.
 Video sugerido
 “Los secretos de Stonehenge” The History Chanel
 Visita virtual a
[La Cueva de Lascaux](http://www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/en/) <http://www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/en/>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, Sala audiovisual, Aula digital, sala de cómputo.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Exploración diagnóstica			X				X		Lista de cotejo
Notas del Arte prehistórico	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X			X		Lista de cotejo
cuestionario breve	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X			X		Lista de cotejo
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	3	6	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

- 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 - 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 - 2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

TEMA: 1.2.- Primeras civilizaciones

SESIONES PREVISTAS:

2

PROPÓSITO DEL TEMA:

Distingue las civilizaciones que formaron las primeras ciudades – estado y sus manifestaciones artísticas y las representa de manera tridimensional.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.2.1.- Mesopotamia 1.2.2.- Egipto 1.2.3.- Persia	Dirige Preguntas sobre las Primeras Civilizaciones.					
		Respuestas a las preguntas planteadas por escrito.	Exploración diagnóstica	X		
	Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre las primeras civilizaciones. Con apoyo de video.					
		Trabajo en equipo, Cuestionario y	Cuestionario breve.	X	X	X



		realización de maqueta alusiva al tema.				
		Por equipos presentan maqueta 3D del tema	Maquetas 3D (2º avance de integradora)	X	X	X
		Retroalimentación sobre los trabajos presentados.				
		Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Arte Clásico.				

RECURSOS:

Material de apoyo para la elaboración de maquetas.
 Computadora con acceso a Internet.
 Hojas de papel bond escrito en computadora.
 Videos sugeridos:
 “Nefertiti al descubierto”, Discovery Chanel
 “Los Persas”, The History Chanel

AMBIENTES/ESCENARIOS:

Salón de clases, Sala audiovisual, Aula digital, sala de cómputo.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Exploración diagnóstica			X				X		Lista de cotejo
Resumen escrito o cuestionario breve	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X			X		Lista de cotejo
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Maquetas 3D (2º avance de integradora)	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	3	6	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.3. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.4. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.3.- Arte Clásico	2

PROPÓSITO DEL TEMA:
Identifica las culturas influyentes de los cánones artísticos, que sirven de modelo para el resto de las culturas occidentales y las representa de manera tridimensional.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.3.1.- Grecia 1.3.2.- Roma	Preguntas recíprocas sobre el Arte Clásico					
		Preguntas recíprocas por escrito	Cuestionario diagnóstico resuelto	X		
	Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Arte Clásico. Con apoyo de video.					
		Trabajo en equipo, resumen y realización de maqueta alusiva al tema.	Resumen escrito o mapa cognitivo	X	X	X
		Por equipos presentan maqueta 3D del	Maquetas 3D	X	X	X



	tema				
	Trabajo independiente: Actividad previa al siguiente tema: Visita al Museo de Antropología de la localidad (Se puede suplir la actividad mediante una visita a un Museo Virtual, por ejemplo http://www.inah.gob.mx/paseos/mna/)				

RECURSOS: Material de apoyo para la elaboración de maquetas.
Computadora con acceso a Internet
Hojas de papel bond escrito en computadora.
Video sugerido:
Ciudades ocultas: "Roma"; The History Chanel

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, Sala audiovisual, Aula digital, sala de cómputo.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Preguntas recíprocas			X				X		Lista de cotejo
Resumen escrito o cuestionario breve	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X			X		Lista de cotejo
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	3	6	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí
 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

1.4.- Arte Precolombino en México

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Identifica las principales culturas prehispánicas de México a través de sus manifestaciones artísticas y las representa de manera tridimensional.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
1.4.1.- Olmeca 1.4.2.- Teotihuacanos 1.4.3.- Aztecas 1.4.4.- Mayas		Realiza Reporte gráfico de la visita al museo derivado del trabajo independiente.	Reseña escrita de la visita.	X	X	
	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Arte Precolombino observado en la visita al Museo					
		Preguntas recíprocas	Respuestas individuales a las preguntas planteadas. (cuestionario diagnóstico)	X		



Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Arte Precolombino y apoyo en videos.					
	Trabajo en equipo, resumen y realización de maqueta alusiva al tema.	Resumen escrito o cuestionario breve. Maqueta 3D Reflexión personal.	X	X	X
	En equipos integran las maquetas en una línea del tiempo 3D y se presenta como actividad integradora	Presentación de la Línea del Tiempo (actividad integradora)	X	X	X
Retroalimentación sobre los trabajos presentados.					

RECURSOS: Videos: "La Reina Roja", Discovery Chanel.
Material de apoyo para la elaboración de maquetas.
Computadora conectada a Internet.
Hojas de papel bond escrito en computadora.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, Sala audiovisual, Aula digital, sala de cómputo, Museo.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Resumen escrito o cuestionario breve, mapas cognitivos	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X			X		Lista de cotejo
Maquetas 3D	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Rubrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Línea del Tiempo 3D	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	4	7	X			Rubrica



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	EDAD MEDIA	SESIONES PREVISTAS:	9				
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Describe los estilos artísticos de la Edad Media, considerando la influencia de las condiciones de vida natural y social en el arte, mediante la investigación y el análisis de sus expresiones en la arquitectura, pintura y escultura, asumiendo una actitud participativa, crítica y constructiva.						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
2.1. Arte paleocristiano romano y Bizantino.	3	Identifica el origen y la evolución de las primeras manifestaciones artísticas a partir de la difusión y aceptación del cristianismo, para ubicarlas en su contexto histórico- social	Establece semejanzas y diferencias del arte paleocristiano romano y bizantino a través de la pintura, la escultura y la arquitectura	Valora el arte de la edad media como un hecho histórico que permitió la comunicación entre individuos y culturas desarrollando un sentido de identidad	Lee habitualmente y disfruta demostrando capacidad para reconocer, analizar, discutir o inferir conclusiones a partir de las ideas clave de un texto. Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo a su relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia.	BÁSICA 7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros. EXTENDIDA	Se autodetermina Y cuida de sí 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 2.2. Experimenta el
2.2. Románico	3	Comprende las manifestaciones artísticas surgidas durante la etapa feudal en Europa y los importantes	Articula saberes de las diversas manifestaciones artísticas y establece la relación entre ellos	Reconoce en las manifestaciones artísticas, un medio para el desarrollo social.			



	<p>cambios políticos y sociales que modificaron las estructuras medievales y que dieron origen al arte Románico.</p>	<p>y su vida cotidiana.</p>		<p>Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases y elementos de su adecuada percepción y apreciación</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>	<p>arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>
<p>2.3. Gótico</p>	<p>Identifica las ideas clave en un texto sobre arte Gótico.</p>	<p>Sistematiza la información que permite explicar las manifestaciones artísticas del arte Gótico.</p>	<p>Valora el arte como una manifestación cultural que aporta a su bagaje y disfrute. Aporta sus puntos de vista respecto al arte Gótico con apertura y reconocimiento a la diversidad y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>			



ACTIVIDAD INTEGRADORA:

Elabora un tríptico (por equipo) no convencional donde se muestren obras representativas de cada cultura. Retoma la introducción y los Artículos elaborados en clase, donde se muestren obras representativas de cada cultura

VALORACIÓN

INSTRUMENTOS

Rúbrica.

CRITERIO

- Entrega a tiempo.
 - Identifica principales conceptos.
 - Adecuada redacción y ortografía.
 - No convencional
 - Calidad y limpieza
 - Reflexión personal
- Difunde de manera no convencional las obras representativas de las culturas de la edad media, que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

- 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 - 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 - 2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

2.1.- Arte paleocristiano, Romano y Bizantino

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Describe las manifestaciones artísticas producidas en el siglo IV, a partir de la difusión y aceptación del cristianismo dentro de las fronteras del Imperio Romano.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
2.1.- Arte Paleocristiano, Romano y Bizantino.	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Arte Paleocristiano, Romano y Bizantino.					
		Preguntas recíprocas por escrito	Cuestionario diagnóstico resuelto	X		
	Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentaciones electrónicas) sobre el Arte Paleocristiano, Romano y Bizantino. Con					



apoyo de video.					
	Elabora de manera individual su organizador gráfico apoyada en investigación dirigida.	Organizador grafico	X	X	X
	En Equipos describe una obra representativa del tema y argumenta de manera breve su importancia para incluirla en el tríptico.	Avance de la descripción del tríptico	X	X	X
Retroalimentación sobre los trabajos presentados.					
	Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Arte Románico.				

RECURSOS: Material de apoyo para la elaboración del tríptico.
 Computadora conectada a Internet.
 Hojas de papel bond escrito en computadora.
 Video sugerido:
 "Los primeros cristianos", The History Chanel.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, sala de computo



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario diagnóstico resuelto			X			X			Lista de cotejo
Elaboración de una representación artística	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Cuestionario breve	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Resumen ilustrado con la representación elaborada sobre el Arte Paleocristiano, Romano y Bizantino.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Elabora un tríptico (por equipo) no convencional donde se muestren obras representativas de cada cultura	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	4	7	X			Rúbrica



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.2.- Arte Románico	3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Reconoce las manifestaciones artísticas que surgieron durante la etapa feudal en Europa, en el marco de importantes cambios políticos y sociales que modificaron las estructuras medievales.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
2.2.- Arte Románico	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Arte Románico					
		Preguntas recíprocas por escrito	Cuestionario diagnóstico resuelto	X		
	Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Arte Románico. Con apoyo de video.					



		Elabora de manera individual su organizador gráfico apoyada en investigación dirigida.	Organizador grafico	X	X	X
		En Equipos describe una obra representativa del tema y argumenta de manera breve su importancia para incluirla en el tríptico.	Avance de la descripción del tríptico	X	X	X
		Retroalimentación sobre los trabajos presentados				
		Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Arte Gótico.				

RECURSOS: Material de apoyo para la elaboración del tríptico.
 Computadora conectada a Internet.
 Hojas de papel bond.
 Video sugerido:
<http://www.youtube.com/watch?v=CXYh1X7rMzU>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, sala de cómputo



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario diagnóstico resuelto			X			X			Lista de cotejo
Organizador grafico	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Avance de la descripción del tríptico: Resumen ilustrado con la representación elaborada sobre el Arte Románico.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Avance de la descripción del tríptico: Resumen ilustrado con la representación elaborada sobre el Arte Románico.	CDB C 7 CDE C 6	3	2.1, 2.2	4	7				Rubrica



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

- 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 - 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 - 2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

2.3.- Arte Gótico

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Identifica las expresiones más característica del arte medieval, las que integran aspectos desarrollados en el Románico e innovaciones en el campo de la arquitectura, al desarrollarse nuevos sistemas constructivos que revolucionaron el concepto de espacio y forma.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
2.3.- Arte Gótico	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Arte Gótico					
		Preguntas recíprocas del cual elaboran conclusiones personales.	Preguntas diagnósticas resuelto	X		
	Clase magistral con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Arte Gótico. Con apoyo de video.					
		Elabora de manera individual su organizador gráfico apoyada en	Organizador grafico	X	X	X



		investigación dirigida.				
		En Equipos describe una obra representativa del tema y argumenta de manera breve su importancia para incluirla en el tríptico.	Avance de la descripción del tríptico	X	X	X
		En equipos elaboran un tríptico considerando las corrientes vistas en el módulo y se presenta.	Presentación del Tríptico integrando los insumos por tema.	X	X	X
		Retroalimentación sobre los trabajos presentados.				

RECURSOS: Material de apoyo para la elaboración del tríptico.
 Computadora conectada a Internet.
 Hojas de papel bond.
 Video alusivo al tema:
<http://www.youtube.com/watch?v=gkevK0nEVnE>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, sala de cómputo



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Preguntas diagnósticas resuelto			X			X			Lista de cotejo
Organizador grafico	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Avance de la descripción del tríptico	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Presentación del Tríptico integrando los insumos por tema.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Presentación del Tríptico integrando los insumos por tema.	CDB C 7 CDE C 6	5	2.1, 2.2	6	11	X			Rúbrica



	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
ELEMENTOS PARA EL EXAMEN PARCIAL	40	5	5	50%

	PORCENTAJE
ACTIVIDAD INTEGRADORA 1	25%
ACTIVIDAD INTEGRADORA 2	25%



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	EDAD MODERNA	SESIONES PREVISTAS: 9					
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Identifica los cambios científicos, filosóficos y culturales en la zona de influencia para entender el arte de la época. Analiza los factores que propician la aparición de las manifestaciones culturales, para comprender el florecimiento cultural de las diferentes regiones. Investiga las diferentes características del arte Renacentista, Barroco y Neoclásico, para valorar y promover el patrimonio histórico y cultural de la humanidad						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
3.1. Renacimiento	2	Identifica las repercusiones de los procesos y cambios científicos, filosóficos y culturales que ha sufrido la humanidad y cómo influyen en e desarrollo de la creación artística.	Experimenta el arte como un hecho histórico que permite la interrelación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio.	Valora y promueve el patrimonio histórico-cultural de su país estableciendo las relaciones con el arte renacentista.	<p>Lee habitualmente y disfruta demostrando capacidad para reconocer, analizar, discutir o inferir conclusiones a partir de las ideas clave de un texto.</p> <p>Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo a su relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia.</p> <p>Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases</p>	<p>BÁSICA</p> <p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>Se autodetermina Y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. <p>Experimenta el arte</p>
3.2. Barroco	2	Identifica las ideas clave y las características del arte	Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente en	Profundiza en el valor del patrimonio histórico-cultural			



	Barroco en un texto o discurso oral.	relación a lo visto sobre el arte en el barroco.	del país estableciendo relaciones con los ejemplos del arte barroco en particular	y elementos de su adecuada percepción y apreciación.	EXTENDIDA Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad
3.3. Neoclasicismo	4 Comprende las repercusiones de los procesos y cambios económicos y sociales que han dado lugar a las diversas etapas del arte.	Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para obtener información y reconocer las características del arte Neoclásico.	Reflexiona acerca de las características estudiadas sobre el arte Clásico y las transformaciones que han derivado en el surgimiento del arte Neoclásico			

ACTIVIDAD INTEGRADORA:

Escenificación (por equipos) de un set de película a través de un diorama que incluya diversos aspectos de las artes (Música, Danza, Teatro, Literatura) durante la edad moderna, retomando las investigaciones realizadas sobre el Renacimiento, el Barroco y el Neoclásico

VALORACIÓN

INSTRUMENTOS	CRITERIO
Rúbrica.	<ul style="list-style-type: none"> Entrega a tiempo. Identifica principales conceptos. Adecuada redacción y ortografía. No convencional Calidad y limpieza Reflexiona sobre el arte y participa en la apreciación e interpretación de sus



expresiones en distintos géneros

- Presenta y difunde diferentes expresiones artísticas (Música, Danza, Teatro, Literatura) que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano

Comunica la esencia de cada manifestación de la edad moderna



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

- 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 - 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 - 2.1. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

3.1.- Renacimiento

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Identifica las ideas del humanismo, que determinaron una nueva concepción del hombre y del mundo y lo escenifica en forma colaborativa.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
3.1.- Renacimiento	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Renacimiento.					
		Preguntas recíprocas responde por escrito	Respuestas diagnósticas por escrito.	X		
	Clase con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Renacimiento con apoyo de videos.					



	Trabajo en equipo, elaboran un organizador gráfico, que incluya el cuestionario. Apoyado en investigación dirigida.	Organizador gráfico.	X		
	En equipos presentan propuesta de tema para la escenificación de un set, considerando las características del arte en el Renacimiento	1ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación (escenografía)	X	X	X
	Retroalimentación sobre los trabajos presentados.				
	Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Barroco				

RECURSOS: Pintarrón, plumones, multimedia, video, películas, escenografía y vestuario
 Video sugerido:
<http://www.youtube.com/watch?v=H8H5wJgOCuI>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Respuestas diagnósticas por escrito.			X			X			Lista de cotejo
Organizador gráfico.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
1ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación (escenografía)	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
1ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación (escenografía)	CDB C 7 CDE C 6	2	2.1, 2.2	2	4	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

- Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.

Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

3.2.- Barroco

SESIONES PREVISTAS:

2

PROPÓSITO DEL TEMA:

Reconoce el estilo barroco, el cual adquirió formas propias en los distintos países tanto de Europa como de América donde se desarrollo, dentro de un periodo de transición científico y religioso y lo escenifica en forma colaborativa.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
3.2.- Barroco	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Barroco.					
		Preguntas recíprocas por escrito	Respuestas diagnósticas por escrito.	X		
	Clase con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Barroco con apoyo de videos.					
		Trabajo en equipo, elaboran un	Organizador gráfico.	X		



	organizador gráfico, que incluya el cuestionario. Apoyado en investigación dirigida.			X	X
	En equipos presentan propuesta de tema para la escenificación de un set, considerando las características del arte en el Barroco	2ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación. Selección de Música.	X	X	X
	Retroalimentación sobre los trabajos presentados				
	Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Arte Neoclásico				

RECURSOS: Pintarrón, plumones, multimedia, video, películas, escenografía y vestuario
 Video sugerido:
<http://www.youtube.com/watch?v=EaVfrtNAM84&feature=fvst>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Respuestas diagnósticas por escrito.			X			X			Lista de cotejo
Organizador gráfico.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
2ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación. Selección de Música.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
2ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación. Selección de Música.	CDB C 7 CDE C 6	2	2.1, 2.2	2	4	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.3.- Neoclásico	4

PROPÓSITO DEL TEMA:

Identifica los factores que propician la aparición de las manifestaciones culturales, propugnando por el retorno de las formas pláticas de la Antigüedad Grecorromana y lo escenifica en forma colaborativa.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
3.3.- Neoclásico	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Neoclásico.					
		Preguntas recíprocas por escrito	Respuesta diagnósticas por escrito	X		
	Clase con material visual o audiovisual (Presentación electrónica) sobre el Neoclásico con apoyo de música y video.					



	Trabajo en equipo, elaboran un organizador gráfico, que incluya el cuestionario. Apoyado en investigación dirigida.	Organizador gráfico.	X		
	En equipos presentan propuesta de tema para la escenificación de un set, considerando las características del arte en el Neoclásico	3ª parte del avance de la construcción del set para escenificación. (vestuario)	X	X	X
	Retroalimentación sobre los trabajos presentados.		X	X	X

RECURSOS: Pintarrón, plumones, multimedia, video, películas, escenografía y vestuario
 Videos y música sugeridos:
<http://www.youtube.com/watch?v=pC02kNN4sgo&lr=1&feature=mhee>
<http://www.youtube.com/watch?v=27ahko5oesY>

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Respuesta diagnósticas por escrito			X			X			Lista de cotejo
Organizador gráfico.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X					Lista de cotejo
3ª parte del avance de la construcción del set para escenificación.(vestuario)	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
Presentación del set de Escenificación de los tres temas	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
3ª parte del avance de la construcción del diorama para escenificación.(vestuario)	CDB C 7 CDE C 6	2	2.1, 2.2	2	4	X			Rúbrica
Presentación del diorama de Escenificación de los tres temas	CDB C 7 CDE C 6	6	2.1, 2.2	7	13	X			Rúbrica



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	ARTE CONTEMPORÁNEO	SESIONES PREVISTAS:	9				
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Analiza, compara y explica las manifestaciones y expresiones de los estilos artísticos romántico, impresionista y postimpresionista, para entender la influencia de los elementos filosóficos o científicos en el desarrollo del arte. Investiga el origen y la evolución de las manifestaciones artísticas y distingue las diferentes corrientes contemporáneas, para ubicarlas en su contexto histórico-social. Identifica el contexto histórico de la cultura contemporánea en México, para entender sus manifestaciones artísticas						
TEMÁTICA	NÚMERO DE SESIONES	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO		
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS
4.1. Romanticismo, Impresionismo y Postimpresionismo.	2	Conceptualiza el arte Romántico, Impresionista y Postimpresionista como hechos históricos compartidos que permite la comunicación entre culturas en el tiempo y espacio.	Diferencia las características del Arte contemporáneo. En contraste con las manifestaciones de su entorno	Valora el arte como manifestación de ideas en su contexto social, económico y científico en el desarrollo de las tendencias artísticas en la época contemporánea.	Lee habitualmente y disfruta demostrando capacidad para reconocer, analizar, discutir o inferir conclusiones a partir de las ideas clave de un texto. Busca, identifica y selecciona información proveniente de diversas fuentes y medios, valorándolas de acuerdo a su relevancia, pertinencia, confiabilidad y vigencia.	BÁSICA 7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros. EXTENDIDA 6. Difunde o	Se autodetermina Y cuida de sí 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. 2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
4.2. Las Vanguardias.	2	Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética en relación con las	Dimensiona el impacto de los procesos y cambios económicos y	Articula saberes de las diversas manifestaciones del arte contemporáneo			



	manifestaciones y repercusiones del arte del siglo XX, mediante procedimientos teórico-metodológicos.	sociales que han dado lugar a diversas corrientes artísticas contemporáneas	y establece la relación entre su contexto histórico, económico y social.	Utiliza códigos, técnicas y medios para expresarse con sensibilidad a través de diferentes manifestaciones artísticas, aplicando las bases y elementos de su adecuada percepción y apreciación	recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.	2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad
4.3. Arte en México	4 Identifica los procesos y cambios políticos, económicos y sociales que han dado lugar al desarrollo artístico en México.	Vivencia el arte moderno y contemporáneo como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas a la vez que desarrolla un sentido de identidad.	Valora y promueve el patrimonio artístico a partir del conocimiento del arte contemporáneo			



ACTIVIDAD INTEGRADORA:

Realiza una presentación electrónica y expone por equipos las diversas corrientes artísticas que integran el módulo (Romanticismo, Impresionismo, Postimpresionismo, Vanguardias y Arte en México)

VALORACIÓN

INSTRUMENTOS

CRITERIO

Rúbrica.

- Entrega a tiempo.
 - Identifica principales conceptos.
 - Adecuada redacción y ortografía.
 - No convencional
 - Calidad y limpieza
 - Reflexiona sobre el valor y el papel del arte en la cultura.
 - Presenta diferentes expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano
- Comunica la esencia de cada manifestación del Arte Contemporáneo.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

Se autodetermina y cuida de sí

- 2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
 - 2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
 - 2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:

6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.

TEMA:

4.1 Romanticismo, impresionismo y postimpresionismo

SESIONES PREVISTAS:

2

PROPÓSITO DEL TEMA:

Muestra las primeras manifestaciones del Arte Moderno, que rompen definitivamente con el academicismo de la segunda mitad del siglo XIX, mediante una presentación electrónica y expone por equipos las diversas corrientes artísticas .

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
4.1. -Romanticismo, Impresionismo y postimpresionismo	Lluvia de ideas no estructurada sobre el Romanticismo, Impresionismo y postimpresionismo					
		Participación activa y conclusiones por escrito del tema	Exploración diagnóstica	X		
		Se sortean los subtemas y en equipo se realizan exposiciones electrónicas. Incluye cuestionario	Exposiciones por equipos.	X	X	X



		breve sobre el tema.				
		Incluye en la presentación electrónica la reseña individual de las presentaciones con conclusiones	1er avance de Actividad integradora: presentación electrónica la reseña individual de las presentaciones con conclusiones	X	X	X
		Retroalimentación sobre los trabajos presentados.				
		Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre las Vanguardias.				

RECURSOS: Pintarrón, plumones, computadora, cañón, Hojas de papel bond.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Exploración diagnóstica			X			X			Lista de cotejo
Exposiciones por equipos.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
1er avance de Actividad integradora: presentación electrónica la reseña individual de las presentaciones con conclusiones	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
1er avance de Actividad integradora: presentación electrónica la reseña individual de las presentaciones con conclusiones	CDB C 7 CDE C 6	4	2.1, 2.2	4	8	X			Lista de cotejo



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>6. Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.2.-Las Vanguardias	3

PROPÓSITO DEL TEMA:

Investiga el origen y la evolución de las diversas manifestaciones artísticas surgidas durante la primera mitad del siglo XX, las cuales aunque pertenecen a un mismo espacio temporal, cada una de estas corrientes representa una nueva forma de abordar los problemas compositivos y de contenido dentro de la creación artística y las expone por equipos.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
4.2.- Las Vanguardias:	Lluvia de ideas no estructurada sobre Las Vanguardias					
4.2.1.-Fauvismo, Expresionismo y Cubismo		Participación activa y conclusiones por escrito del tema	Exploración diagnóstica	X		
4.2.2.- Dadaísmo y Surrealismo		Se sortean los subtemas y	Exposiciones por equipos.	X	X	X
4.2.3.- Abstracción geométrica						
4.2.4.- Expresionismo Abstracto, Pop						



Art y Arte Conceptual 4.2.5.- Arte Cinético, o arte e Hiperrealismo.		en equipo se realizan exposiciones electrónicas. Incluye cuestionario breve sobre el tema				
		Incluye en la presentación electrónica la reseña de las presentaciones con conclusiones	2° avance de Actividad integradora.	X	X	X
	Retroalimentación sobre los trabajos presentados.					
		Actividad previa al siguiente tema: Investiga sobre el Arte en México.				

RECURSOS: Pintarrón, plumones, computadora, cañón, Hojas de papel bond.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Exploración diagnóstica			X			X			Lista de cotejo
Exposiciones por equipos.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X		X			Lista de cotejo
2° avance de Actividad integradora.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Segunda parte de la actividad integradora	CDB C 7 CDE C 6	4	2.1, 2.2	4	8	X			Rubrica



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS:
<p>Se autodetermina y cuida de sí</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.</p>	<p>7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.</p>	<p>Difunde o recrea expresiones artísticas que son producto de la sensibilidad y el intelecto humano, con el propósito de preservar su identidad cultural en un contexto universal.</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.3 Arte en México	4

PROPÓSITO DEL TEMA:
Identifica el contexto histórico de la cultura contemporánea en México y sus principales representantes, para entender sus manifestaciones artísticas y expone por equipos las diversas corrientes artísticas en México.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		D	P	A
4.3.1.- Muralistas 4.3.2.- Pintores y Escultores 4.3.3.- Arquitectos	Lluvia de ideas no estructurada sobre el arte en México					
		Participación activa y conclusiones por escrito del tema	Exploración diagnóstica	X		
		Se sortean los subtemas y en	Exposiciones por equipos.	X	X	X



		equipo se realizan exposiciones electrónicas Incluye cuestionario breve sobre el tema.				
		Incluye en la presentación electrónica la reseña de las presentaciones con conclusiones	3° avance de Actividad integradora.	X	X	X
		Retroalimentación sobre los trabajos presentados.				

RECURSOS: Pintarrón, plumones, computadora, cañón, Hojas de papel bond.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases, aula audiovisual, aula digital, sala de cómputo y auditorio.



PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES INTEGRADORAS

EVALUACIÓN

PRODUCTOS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
Exploración diagnóstica			X			X			Lista de cotejo
Exposiciones por equipos.	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2		X					Lista de cotejo
Reseña individual de las presentaciones con conclusiones	CDB C 7 CDE C 6	2.1, 2.2			X	X			Rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN LA ACTIVIDAD INTEGRADORA EN EL TEMA	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Tercera parte de la actividad integradora y su compilación	CDB C 7 CDE C 6	4	2.1, 2.2	5	9	X			Rúbrica



	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
ELEMENTOS PARA EL EXAMEN PARCIAL	50	0	0	50%

	PORCENTAJE
ACTIVIDAD INTEGRADORA 3	25%
ACTIVIDAD INTEGRADORA 4	25%



ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN ORDINARIO:

Recuperación de actividades integradoras
Recuperación de trabajos no presentados por el alumno

ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN EXTRAORDINARIO:

Recuperación de actividades integradoras
Recuperación de trabajos no presentados por el alumno

ACTIVIDADES DE APOYO PARA ESTUDIANTES EN EXAMEN A TÍTULO DE SUFICIENCIA:

Recuperación de actividades integradoras
Recuperación de trabajos no presentados por el alumno



BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA

- CANTU, J. (2005). Historia del Arte (6ª ed.). México: Trillas.
FARGA, M. (2008). Historia del Arte. México: Pearson.
GOMBRICH, E. (2002). La Historia del arte (16 a ed.). España: Debate.

COMPLEMENTARIA

- AMADOR, A. (1986). Enciclopedia El arte mexicano, tomo 1. Arte prehispánico. México: Salvat.
FERNÁNDEZ, J. (1984). Arte mexicano de sus orígenes a nuestros días. México: Porrúa.
SCHULZ N. Ver el arte, Arquitectura Occidental,. Ed. GG
GENDROP, P. (1991). Arte prehispánico en Mesoamérica. México: Trillas.
RUDOLPH A. Arte y percepción visual,. Ed. ALIANZA España.
LOZANO, J. (2008). Historia del arte I. México: Patria.
LOZANO, J. (2009). Historia de la Cultura (2a ed.). México: Patria.
RUY SÁNCHEZ, A. (2002). Cinco llaves del mundo secreto de Remedios Varo. México: Artes de México

INTERNET, GUÍAS, MANUALES Y OTROS:

- <http://www.artehistoria.jcyl.es/>
<http://www.buscapdf.com/20200/sanchez-vazquez-a-textos-de-estetica-y-teoria-del-arte/>
<http://www.historiadelarte.us/>
<http://www.conaculta.gob.mx>



CLAVES

CÓDIGO DE COLOR
MOMENTOS DE LA SECUENCIA

APERTURA DESARROLLO CIERRE

ÉNFASIS DEL PRODUCTO

D	DECLARATIVO
P	PROCEDIMENTAL
A	ACTITUDINAL

PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN

DX	DIAGNÓSTICA
F	FORMATIVA
S	SUMATIVA

QUIÉN EVALÚA

H	HETEROEVALUACIÓN	EL DOCENTE
C	COEVALUACIÓN	ENTRE COMPAÑEROS
A	AUTOEVALUACIÓN	EL ESTUDIANTE



ANEXOS



Línea del tiempo

CATEGORÍA	DESTACADO (4)	COMPETENTE (3)	BÁSICO (2)	INSATISFACTORIO (1)
Legibilidad	La apariencia total de la línea de tiempo es agradable y fácil de leer.	La apariencia total de la línea de tiempo es algo agradable y fácil de leer.	La línea de tiempo es relativamente legible.	La línea de tiempo es difícil de leer.
Recursos	La línea de tiempo contiene por lo menos de 8-10 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene por lo menos 6-7 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene por lo menos 5 eventos relacionados al tema que está siendo estudiado.	La línea de tiempo contiene menos de 5 eventos.
Conocimiento del Contenido	El estudiante puede describir precisamente 75% (o más) de los eventos en la línea de tiempo sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cual de dos eventos ocurrirá primero.	El estudiante puede describir precisamente 50% de los eventos en la línea de tiempo sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cual de dos eventos ocurrirá primero.	El estudiante puede describir cualquier evento en la línea de tiempo si se le permite referirse a ésta y puede determinar cual de dos eventos ocurrirá primero.	El estudiante no puede usar la línea de tiempo eficazmente para describir o comparar eventos.



Contenido/Hechos	Los hechos son precisos para todos los eventos reportados.	Los hechos son precisos para casi todos los eventos reportados.	Los hechos son precisos para la mayoría (~75%) de los eventos reportados.	Con frecuencia los hechos son incorrectos para los eventos reportados.
Fechas	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para cada evento.	Una fecha precisa y completa ha sido incluida para casi todo evento.	Una fecha precisa ha sido incluida para casi todo evento.	Las fechas son incorrectas y/o faltan algunos eventos.



Tríptico

CATEGORÍA	DESTACADO (4)	COMPETENTE (3)	BÁSICO (2)	INSATISFACTORIO (1)
Contenido	Toda la información en el tríptico es correcta.	99-90% de la información en el tríptico es correcta.	89-80% de la información en el tríptico es correcta.	Menos del 80% de la información en el tríptico es correcta.
Atractivo y Organización	El tríptico tiene un formato excepcionalmente atractivo y una información bien organizada.	El tríptico tiene un formato atractivo y una información bien organizada.	El tríptico tiene la información bien organizada.	El formato del tríptico y la organización del material es confuso para el lector.
Gráficos	Los gráficos van bien con el texto y hay una buena combinación de texto y gráficos.	Los gráficos van bien con el texto, pero hay muchos que se desvían del mismo.	Los gráficos van bien con el título, pero hay muy pocos y el tríptico parece tener un "texto pesado" para leer.	Los gráficos no van con el texto, pero aparentan haber sido escogidos sin ningún orden.
Ortografía y Revisión	No quedan errores ortográficos después de que otra persona, además del mecanógrafo, lee y corrige el tríptico.	No queda más que 1 error ortográfico después de que otra persona, además del mecanógrafo, lee y corrige el tríptico.	No quedan más que 3 errores ortográficos después de que otra persona, además del mecanógrafo, lee y corrige el tríptico.	Quedan varios errores de ortografía en el tríptico.



Escritura- Organización	Cada sección en el tríptico tiene una introducción, un desarrollo y una conclusión clara.	Casi todas las secciones del tríptico tienen una introducción, un desarrollo y una conclusión claras.	La mayor parte de las secciones en el tríptico tienen una introducción, un desarrollo y una conclusión claras.	Menos de la mitad de las secciones del tríptico tienen una introducción, un desarrollo y una conclusión claras.
------------------------------------	---	---	--	---



DIORAMA

CATEGORÍA	DESTACADO (4)	COMPETENTE (3)	BÁSICO (2)	INSATISFACTORIO (1)
Diseño de Detalles	El diseño captura la Arquitectura, Música, Vestuario y ambiente del tema mediante la inclusión de varios detalles que precisamente reflejan el periodo, cultura o tema central.	El diseño de alguna manera captura la Arquitectura, Música, Vestuario y ambiente del tema mediante la inclusión de unos pocos detalles que reflejan el periodo, cultura o tema central.	El diseño está basado en los principios lógicos de diseño, pero no tiene detalles que reflejan el periodo, cultura o tema central.	Hay detalles culturales e históricos, pero no reflejan el periodo, cultura o tema central.
Escala	El estudiante ha escogido una escala que permite una fácil interpretación y que se ha mantenido constante en todo el diseño.	El estudiante ha escogido una escala que permite una interpretación fácil. Sólo hay problemas menores de consistencia.	El estudiante ha escogido una escala que permite una interpretación fácil. Sin embargo hay varios problemas de consistencia.	La escala escogida no permite una fácil interpretación.
Diseño de Concepto	El estudiante entrega un marco teórico completo, interesante y bien justificado para su concepto del diseño.	El estudiante entrega un concepto de diseño completo e interesante, pero el marco teórico necesita mayor elaboración.	El estudiante entrega un diseño de concepto completo, pero le hace falta el marco teórico.	El estudiante entrega un concepto de diseño parcial.
Precisión del Modelo	El modelo refleja con precisión los elementos del diseño y detalles vistos en la clase.	El modelo refleja la mayoría de los elementos de diseño y detalles vistos en la clase.	El modelo refleja el grupo básico, pero le faltan muchos detalles del diseño.	No hay modelo o este es bastante incompleto.
Participación de Grupo	Ayuda a mantener al grupo concentrado y sus contribuciones ayudan grandemente al grupo a alcanzar sus metas.	Participa en actividades de grupo con mucho gusto contribuyendo algo de valor al trabajo y/o haciendo sugerencias.	Participa en actividades del grupo, y no distrae a otros.	No participa con gusto y/o distrae a otros de sus objetivos.



Rúbrica para evaluar la Exposición de Tema

CATEGORÍA	DESTACADO (4)	COMPETENTE (3)	BÁSICO (2)	INSATISFACTORIO (1)
Dominio del tema	Demuestran un excelente conocimiento del tema.	Demuestran un buen conocimiento del tema.	No parecen conocer muy bien el tema.	No conocen el tema.
Comprensión del tema	Pueden con precisión contestar todas las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase y profesor.	Pueden con precisión contestar la mayoría de las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase y profesor.	Pueden con precisión contestar pocas preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase y profesor.	No pueden contestar las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase y profesor.
Seguimiento del tema	Se mantienen en el tema todo el tiempo.	Se mantienen en el tema la mayor parte del tiempo.	Se mantienen en el tema algunas veces.	Fue difícil saber cuál fue el tema.
Apoyos didácticos	Usan varios apoyos que demuestran trabajo/creatividad y eso hace una excelente presentación.	Usan 1-2 apoyos que demuestran trabajo/creatividad y eso hace una buena presentación.	Usan 1 apoyo que demuestran trabajo/creatividad y eso hace una regular presentación.	No usan apoyos o los apoyos escogidos restan valor a la presentación.
Vocabulario	Usan vocabulario apropiado para la audiencia. Aumentan el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que pudieran ser nuevas para esta.	Usan vocabulario casi apropiado para la audiencia. Incluyen 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la audiencia pero no las definen.	Usan vocabulario no muy apropiado para la audiencia. No incluyen vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia.	Usan varias (5 ó más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia.

