

**UNIVERSIDAD DE MONTERREY
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
ACADEMIA DE HUMANIDADES
PROGRAMA ANALÍTICO DEL PLAN DE ESTUDIOS DEL
BACHILLERATO INTERNACIONAL**

**prepa
udem**

Nombre de la unidad de aprendizaje curricular (UAC): Artes II

Campo disciplinar: Humanidades

Clave: BICS0041

Seriación: BICS0031

Periodo: Primavera

Semestre: Cuarto

Créditos: 3

HFD: 2

HEI: 1

THS: 3

Rasgos del perfil de egreso UDEM que promueve:

Creativos: Buscan oportunidades y soluciones creativas para satisfacer necesidades de impacto social, tomando en cuenta distintas maneras de pensar y actuar.

Audaces: Abordan la incertidumbre con previsión y determinación. Trabajan de manera autónoma y colaborativa al explorar ideas y estrategias innovadoras, mostrando ingenio y resiliencia al enfrentar los desafíos y constantes cambios.

Innovadores digitales: Desarrollan una mentalidad abierta en constante aprendizaje. Son ágiles e innovadores al utilizar la tecnología en procesos que favorecen la alfabetización y seguridad digital, en búsqueda del bienestar común.

Propósito de la UAC:

Reconoce y valora sus propias cualidades artísticas y las de los grandes autores que dan origen al arte contemporáneo, en diferentes géneros y contextos, para que despliegue su capacidad analítica y de sensibilización en la apreciación e interpretación del arte y la cultura. Así mismo, que desarrolle destrezas intelectuales, actitudes y habilidades de expresión plástica y verbal que se enfoquen en indagar, analizar y comunicar ideas.

Competencias genéricas:

4. ESCUCHA, INTERPRETA Y EMITE MENSAJES PERTINENTES EN DISTINTOS CONTEXTOS MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS, CÓDIGOS Y HERRAMIENTAS APROPIADOS.

4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

7. APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA.

7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

COMPETENCIAS	PRODUCTO DE APRENDIZAJE	CONTENIDO	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	ACTIVIDAD	ENFOQUE DE LA EVALUACIÓN	PROCESO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>Competencias Genéricas 4.ESCUCHA, INTERPRETA Y EMITE MENSAJES PERTINENTES EN DISTINTOS CONTEXTOS MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS, CÓDIGOS Y HERRAMIENTAS APROPIADOS. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>7. APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA. 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 7.3 Articula saberes de</p>	<p>Carpeta del Proceso (investigación, bosquejo, técnica, influencias) y Obra</p>	<p>Conocimientos -Historia del Arte -Técnicas Húmedas -Principios y Elementos de Composición</p> <p>Habilidades -Observación -Percepción -Juicio Crítico -Habilidades Técnicas -Función y Concepto</p> <p>Actitudes Interés por explorar y experimentar Motivación para crear nuevos conceptos Apertura a la Creatividad</p>	<p>Estrategias de enseñanza: Favorecer la utilización de los recursos tecnológicos para mejorar la producción</p> <p>Exposición de los temas introductorios a la teoría</p> <p>Guiar ejercicios y/o actividades sobre composición</p> <p>Ejercitar la creatividad en los alumnos</p> <p>Proveer el material con los conceptos para presentaciones.</p> <p>Glosario de arte</p> <p>Estrategias de aprendizaje Lectura previa a clase donde identifica ideas principales</p> <p>Investigación y análisis sobre movimientos artísticos .</p> <p>Experimentación libre sobre los</p>	<p>Sensibilización por medio de ejercicios de creatividad</p> <p>Justificación de las piezas de arte elaboradas por el alumno</p> <p>Proceso de investigación de temas afines al interés del estudiante a través de presentaciones y guías de estudio que son proporcionadas por el maestro</p> <p>Comparación y Contraste de artistas, corrientes y técnicas</p> <p>Ejercicios de dibujo y técnicas alternativas.</p>	<p>Formativa</p> <p>Diagnóstica</p> <p>Formativa</p> <p>Sumativa</p> <p>Sumativa</p>	<p>Heteroevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Coevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p>	<p>Rúbrica</p> <p>Preguntas Abiertas</p> <p>Escala para valoración de Carpeta de Proceso (SKB)</p> <p>Escala para valoración de exposición</p>

diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.			diferentes conceptos y medios artísticos Elaboración de Carpeta de Proceso (SKB)				
---	--	--	---	--	--	--	--

Este plan de estudios permite desarrollar diferentes estrategias de enseñanza aprendizaje las cuales el profesor aplica en el aula y considera para ello un desarrollo centrado en competencias. El proceso que se sigue en cada una de las actividades expuestas se observa en su implementación.

En relación con la evaluación, este plan de estudios incluye los tipos de enfoques de evaluación: diagnóstica, sumativa y formativa, así como los diferentes procesos de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación que se aplican de acuerdo al propósito que se persigue.

Políticas y normas de trabajo

El Profesor:

- Acata las disposiciones del reglamento interno de la Prepa UDEM, de integridad académica, código de honor, de ética y políticas del uso de Canvas, en toda actividad, tarea, publicación y comunicación, ya sea impresa o a través de Canvas.
- Propicia un ambiente de respeto, tolerancia y armonía en el aula.
- Retroalimenta oportunamente para que el alumno mejore su aprendizaje.
- Informa al alumno los resultados obtenidos en las actividades aprendidas y sus evaluaciones.

El Alumno:

- Acata las disposiciones del reglamento interno de la Prepa UDEM, de integridad académica, código de honor y políticas del uso de Canvas, en toda actividad, tarea, publicación y comunicación, ya sea impresa o a través de Canvas.
- La falta de honestidad académica tiene como consecuencia desde cero en la actividad hasta cero en la materia, dependiendo la gravedad de la falta o la recurrencia.
- En el salón de clase y en los laboratorios está prohibido el uso de celulares. Deberán estar guardados y apagados, sin excepción, a menos que el maestro indique lo contrario.
- Si tiene alguna falta justificada, tiene 5 días hábiles después de reincorporarse a clases para entregar el justificante (firmado por el coordinador de nivel o director de la unidad) al profesor para arreglar la situación y ponerse de acuerdo sobre exámenes, tareas o trabajos pendientes.
- Sigue las políticas y disposiciones que el maestro señala.
- El límite de faltas en la materia es de 4.
- Es indispensable tener todo el material completo requerido para la clase. En caso contrario, se aplicará falta y 1 en la actividad de la clase (incluyendo exámenes).
- Solo cuando el maestro lo indique puede utilizar el internet.

- No se permite que use Chat, Facebook, juegos o material ajeno a la clase.
- Mantiene un respaldo actualizado de su material.
- Respeta los requisitos de entrega que se mencionan en la rúbrica.
- Las tareas solo se reciben en la fecha y hora señalada por el maestro.
- Es deshonesto incluir a personas que no trabajan en el proyecto final. En este caso el profesor se reserva el derecho de cancelar la participación del alumno(s).
- Siempre que se utilice información de alguna fuente (libro, revista, sitio web, periódico) debe incluir los datos de referencia de ésta según los criterios que marca la Institución. Formato APA.
- Conserva todas las actividades y exámenes para hacer cualquier aclaración sobre la calificación.
- Presentarse en el salón de clases o laboratorio antes del segundo timbre. En caso contrario no ingresa y se aplica la falta.
- No se permite que introduzca alimentos y/o bebidas al salón de clase ni a los laboratorios.
- Contribuye a un ambiente de respeto en el aula para el buen desarrollo de la clase.
- La plataforma de Canvas es una herramienta de apoyo para el curso. Se utiliza como una forma de comunicación, consulta y para subir tareas o trabajos. El alumno es responsable de revisar su cuenta en Canvas continuamente.
- La calificación mínima para aprobar es 70.
- En caso de reprobación la materia con un promedio de 60 o más y no pasarse del límite de faltas, tendrá derecho a un examen extraordinario.
- En caso de tener una calificación debajo de 60 o si tiene 5 faltas o más, no tiene derecho a presentar el examen extraordinario y cursará de nuevo la materia.

Recursos para el aprendizaje:

Recursos Didácticos

- Lecturas de diversos autores en Canvas, actividades diseñadas para cada clase, revistas, videos, documentales, guía de habilidades, pintarrón, borrador, marcadores, libros de arte, revistas de arte, videos, *sketchbook*, material para dibujo (lápices de colores y de grafito), material diverso para experimentación plástica (cartoncillo, pegamento, tijeras...).

Recursos Bibliográficos Básicos

- Croma XXI: plástica y visual-I: ESO. Núñez, Charles. Casals 3ª ed. 2010

Recursos Bibliográficos Complementarios

- Danto, Arthur. (2013) ¿Qué es el Arte? Editorial Paidós, 2013

Recursos Tecnológicos

- Acceso a Internet y a la plataforma institucional. Presentaciones, videos, proyector, documentales, fotografías, internet, proyector de pantalla.

Criterios de evaluación:

Evaluación	Evaluaciones Secundarias	Evaluación Integradora	Ponderación
1 periodo	50%	50%	30%
2 periodo	50%	50%	30%
Examen Final	-	-	40%
Calificación mínima para aprobar: 70	● Límite de Faltas: 4		

Responsable del Programa:
Directora de Academia
Laura A. Gamboa Cavazos
 Academia de Humanidades
 laura.gamboa@udem.edu