

PROGRAMA DE CURSO

(FORMACION INTEGRAL)

1. Datos de identificación

CENTRO DE EDUCACIÓN MEDIA	Departamento: Actividades Artísticas y Culturales	
BACHILLERATO GENERAL CURRÍCULO POR COMPETENCIAS 2015	Nombre de la materia: Iniciación Modelado y Escultura	Tipo de experiencia educativa: Formación integral
		Modalidad en que se imparte: Presencial
	Clave de la materia: 24286	Área: Formación Integral
	Créditos: 4	
	Total de horas: 64	
	Semestre: Segundo	
	Periodo en que se imparte: Enero-Junio	Nivel de complejidad: 1
Validado por la academia de: Artes Visuales	Fecha de validación del programa: Diciembre 2017	

2. Fundamentación

Es frecuente la pregunta “para qué sirve el arte”; el arte es parte integrante del humanismo, y aún, es el mismo humanismo, que compendia el desarrollo del ser humano desde sus orígenes hasta la época actual, esto es, abarca muchos siglos de la existencia de la humanidad.

El ejercicio del arte le permite al estudiante de Bachillerato poder interiorizar su visión subjetiva de una manera más consiente, debido al conocimiento y acrecentamiento de las capacidades propias para la creación artística, ampliando el conocimiento del ser humano, que a lo largo de siglos y milenios ha elaborado incontables muestras de arte en todas sus vertientes. En los inicios el artista pintaba en cavernas, hoy lo hace en lienzos, y el estudiante -bajo su propia percepción crítica y reflexiva- en sus cuadernos. Crear es innato en la naturaleza humana, el humano es creador desde siempre; podemos decir que no descansa en ese propósito. Se ha dicho que el arte es la historia del hombre, porque acercándonos a la obra artística podemos de manera cercana y fiel, presenciar la evolución humana. Es imposible ver al humano sin la obra artística creada por él, y que llamamos Obra de Arte.

Las materias de enseñanza Artística en la educación, son fundamentales en el desarrollo positivo de los jóvenes y como parte esencial de su formación integral, donde el estudiante se descubre, identifica sus capacidades, las fortalece y se desarrolla con una personalidad humanista, competente, equilibrada y productiva; aspirando a una vida plena y con calidad, cumpliendo así con la Misión de nuestra Universidad.

Por lo anterior, se verifica la pertinencia de la materia como parte del plan de estudios de Bachillerato General Currículo por Competencias 2015; experiencia educativa con nivel de complejidad 1, dirigida a estudiantes que se encuentren cursando el segundo semestre.

3. Competencias a desarrollar

Competencias genéricas que se atienden:	Subcompetencias	
<p>CGI-1. Genera ideas innovadoras y aplica la creatividad en el desarrollo de proyectos, en la solución de problemas y en la realización de tareas académicas en cualquier ámbito dentro de las disciplinas que cursa.</p> <p>CGS-2. Trabaja tanto colaborativamente como de forma independiente asumiendo responsablemente las tareas que le corresponden.</p> <p>CGS y C3 Se reconoce como un ser social y asume una perspectiva ética, reflexiva y de compromiso hacia el bien común.</p> <p>CGSyC-7. Es sensible a las diferentes manifestaciones del arte y participa en diversas actividades en donde aprecia e interpreta las expresiones artísticas y culturales de la obra humana.</p>	<i>Saberes procedimentales</i>	<i>Saberes declarativos</i>
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 1 (1 sesión)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce qué es el arte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las Bellas Artes, y otras clasificaciones. ▪ Los tipos de escultura. Escultura Griega, egipcia, romana.
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 2 (2 sesiones)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los tipos de materiales y herramientas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las clases de piedra, de madera, y los metales para esculpir.
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 3 (5 sesiones)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce cómo se proyecta una idea para modelado y escultura con motivos vegetales y animales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La escultura nace en un papel y con lápices. ▪ Valor del volumen y la forma. ▪ Valor del movimiento y el estatismo. ▪ Manejos de pastas para modelado y los stikes.
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 4 (4 sesiones)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los tipos de acabado de la escultura. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acabado áspero ▪ Acabado fino.
	UNIDAD DE APRENDIZAJE 5 (4 sesiones)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce los volúmenes salientes y los volúmenes huecos, y su combinación. ▪ Conoce las diferencias entre los tipos de pasta disponibles, y su uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El uso de la luz para crear juegos de volumen, la luz y la sombra. ▪ La escultura exenta, y la escultura adosada. ▪ El bajorrelieve y el altorrelieve.

4. Metodología de enseñanza

El presente curso se impartirá en modalidad presencial. Se cuenta con un total de 16 sesiones al semestre, cada sesión tendrá una duración de 4 horas semanalmente. El desarrollo de las competencias genéricas, que corresponden a este curso, se realizará desde un enfoque integral de manera que todas, se conviertan en propósitos explícitos y permanentes de la enseñanza. Tales competencias serán abordadas de manera simultánea.

La enseñanza se realizará apoyándose en el uso de distintas metodologías, particularmente, el Método Vivencial complementado por el de Búsqueda de Información, Expositivo, Demostrativo y la Lección Magistral. La dinámica del curso indicará la necesidad de incorporar algún otro.

En el diseño de estrategias de enseñanza y aprendizaje, el profesor seguirá las orientaciones de las metodologías de enseñanza seleccionadas y se apoyará tanto en recursos didácticos cognitivos (mapas mentales, esquemas y reportes) como tecnológicos (audiovisuales) y otros necesarios en su momento.

El profesor fungirá como un facilitador, un motivador y un guía de manera que sus orientaciones, seguimiento y retroalimentación estén presentes en el proceso educativo, creará un ambiente de libertad dirigida con responsabilidad y tolerancia en la participación de los estudiantes, de tal manera que se estimule la creatividad individual y colectiva. El estudiante, por su parte, habrá de desarrollar en tiempo y forma las distintas actividades y tener presentes en todo momento las competencias que debe desarrollar y cómo manifestar su logro.

5. Evaluación de competencias

La evaluación de competencias considerará tanto la evaluación formativa como la evaluación sumativa.

La evaluación formativa o continua tendrá como propósito el monitoreo del progreso o evolución de las competencias, teniendo como punto de partida una evaluación diagnóstica al inicio del curso, y la posterior interacción y retroalimentación específica de acuerdo a los desempeños, incorporando además, actividades de autoevaluación y coevaluación.

La evaluación sumativa se realizará al final del curso con el propósito de fundamentar la valoración del desempeño del estudiante en el curso, en función del logro de las competencias implicadas.

Para acreditar el curso se consideran los siguientes criterios y ponderaciones:

- La valoración se emitirá en términos de Acreditado o No acreditado.
- La No acreditación supone cursar de nuevo.
- 80% de asistencia obligatoria.

CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
	DESEMPEÑOS Y/O PRODUCCIONES	(%)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa ideas y conceptos mediante representaciones gráficas. ▪ El estudiante muestra en sus desempeños creatividad, sensibilidad y al mismo tiempo aprecio en sus obras de arte gráfico. ▪ Escucha y analiza sugerencias que promuevan en forma distinta el aprendizaje. ▪ Participa activa y propositivamente en el trabajo de equipo. ▪ Realiza adecuadamente el trabajo individual conservando la totalidad de los trabajos del curso, con limpieza, sin dobles ni roturas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración del proyecto (a manera de portafolio) que contenga todas las evidencias de desempeño y producción del curso, que incluya los dibujos y los apuntes teóricos realizados durante el semestre. 	33
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación formal de los dibujos (Marialuisa). 	33
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación activa y de acuerdo a criterios señalados en la exposición de fin de semestre. 	34
TOTAL		100 %

6. Fuentes de consulta

1) Básicas.

- a) Bibliográficas.
 - Artistas, varios. (1983). *Curso práctico de dibujo*. Vols. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Ed. Irbis, S. A.

2) Complementarias.

- a) Bibliográficas.
 - Szunyoghy, A. & Feher, G. *Escuela de dibujo de anatomía humana animal comparada*. Colonia, Alemania. Ed. Konemann.
 - Leonardo, Colección. (1980). *Perspectiva y teoría de las sombras*. Milán, Italia. Ed. Vinciana.
- b) Linkográficas.
 - UNESCO. *Biblioteca Digital Mundial*. Recuperado el 12 de junio de 2014, de www.wdl.org/es/