

NOMBRE DE LA ENTIDAD: Colegio del Nivel Medio Superior

NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO: Bachillerato General

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: ARTES PLÁSTICAS I CLAVE: ARBA05001

FECHA DE APROBACIÓN: FECHA DE ACTUALIZACIÓN: ELABORÓ:

HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFR.:	4	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:	53	CRÉDITOS:	5
HORAS SEMANA/SEMESTRE	72	HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:	125		

PRERREQUISITOS NORMATIVOS: Ninguno PRERREQUISITOS RECOMENDABLES: Ninguno

CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA

POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	DISCIPLINARIA	X	FORMATIVA		METODOLÓGICA	
POR ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:	ÁREA GENERAL		ÁREA BÁSICA		ÁREA PROPEDEÚTICA	X
POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:	CURSO		TALLER	X	LABORATORIO	
POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:	OBLIGATORIA	X	RECURSABLE	X	OPTATIVA	

PERFIL DEL DOCENTE:

El perfil docente requerido para la impartición de esta UDA es:

Formación Académica puede ser:

- Licenciado en Artes plásticas;
- O Licenciado en áreas gráficas (diseño, arquitectura, grabado) con experiencia y dominio en técnicas de representación.

Experiencia docente

- Experiencia docente previa igual o mayor a 5 años impartiendo UDA iguales o similares a nivel medio superior o superior.
- Experiencia laboral como docente o creador plástico igual o mayor a 5 años.

Conocimientos en

- Técnicas de dibujo.
- Técnicas de representación plástica, académicas y experimentales.
- Materiales y alternativas prácticas de los mismos (orientación para obtención y costos mínimos de estos).

Habilidades en

- Dibujo, pintura (diversas técnicas)

- Habilidades para concluir proyectos pictóricos de manera propositiva, creativa y experimental, basado en las técnicas clásicas de representación.

Actitudes y valores que debe mostrar

- Propositivo, dirección personalizada, atención a necesidades específicas de apoyo para los alumnos.
- Conocimiento en materiales y supervisión en elección y aprovechamiento de estos.
- Impulsar la solución creativa en elección de temas, y su expresión.

CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:

Las presentes unidades de aprendizaje promueven la adquisición de las siguientes competencias:

Competencias Genéricas RIEMS

- Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
- Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
- Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

Competencias del Área de Humanidades

- Evalúa argumentos mediante criterios en los que interrelacione consideraciones semánticas y pragmáticas con principios de lógica.
- Realiza procesos de obtención, procesamiento, comunicación y uso de información fundamentados en la reflexión ética. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
- Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.

Competencias Transversales del Modelo Educativo de la Universidad de Guanajuato

- CT4 Interactúa en un ambiente intercultural mediante el reconocimiento y la convivencia, la creación y la divulgación de las diversas expresiones culturales y artísticas, bajo los principios de solidaridad, inclusión, equidad, derechos humanos y paz, en un contexto local, nacional y global.
- CT6 Participa en los procesos de generación y aplicación del conocimiento de manera crítica y reflexiva, lo que le permite sustentar su postura sobre temas de interés y relevancia general con respeto a otras formas de pensamiento.

Competencias de los nodos formativos de la UG

ARTES

- Valora las diferentes expresiones y manifestaciones humanas, como producto de una historia compartida y culturalmente diversa para detonar su sensibilidad y creatividad para el entendimiento de sí mismo, de los otros y de lo otro.

CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:

Esta unidad de aprendizaje es parte de la estructura terminal del área de artes y su importancia reside en que contribuye en el perfil de egreso y experimenta el arte plástico y sus elementos compositivos como una forma de comunicación, un generador de reflexiones y autoconocimiento que le facilita desarrollarse en su entorno social con productos desarrollados bajo los caracteres de las artes plásticas.

COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Desarrolla habilidades y aplica herramientas prácticas para la representación de proyectos útiles para las áreas creativas, donde se requiera plasmar ideas planas de proyectos concretos, ya sean de diseño, artísticos, publicitarios o arquitectónicos, mostrando una actitud de respeto y sustentabilidad.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**I. Dibujo**

- 1.1 Dibujo con modelo físico (naturaleza muerta y objetos)
- 1.2 Dibujo basado en modelos en dos dimensiones (fotografía impresa) por el proceso del reticulado
- 1.3 Dibujo de figura humana (manos, rostros, cuerpo)

II. Técnicas Monocromáticas de ilustración

- 2.1 Lápices
- 2.2 Tinta (altocontraste, achurados, puntilleo)

III. Técnica de Ilustración a color

- 3.1 Técnicas secas (lápices de color, pastel de tierra)

APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados en la Unidad de Aprendizaje consideran la progresión del mismo y la interrelación entre ellos para el logro de la competencia, por lo que se enuncian a continuación:

- Que el estudiante identifique las herramientas para realizar proyectos concretos, aplicando los elementos para el dibujo, la representación y sombreado de objetos reales, ambientes y cuerpos arquitectónicos.
- Que el estudiante aplique las modificaciones creativas y de representación de proyectos específicos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>I-DIBUJO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo con modelo físico (naturaleza muerta y objetos) (2 sesiones de 4 horas, 2 semanas) <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de modelo general para todo el grupo (composición de por lo menos 3 objetos). • Todas las variantes posibles de composición con los mismos elementos durante la sesión de 4 horas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se recomienda ubicar a los estudiantes en círculo, colocar una composición de por lo menos 3 elementos que puedan ser fácilmente apreciados a distancia. • Explicar a los estudiantes el proceso de dibujo, basado en la abstracción geométrica. Por medio de la cual, se ubicará primero un recuadro que proporcionalmente contendrá la composición completa, para después marcar ejes o líneas que apoyarán en el trazo simplista de las formas. • Explicar la determinación de las proporciones de las diferentes áreas de la composición, usando los lápices como ejes de medición a distancia. • Mostrar las diferencias tonales de los lápices (HB, 2H y 2B), y su practicidad para distinguir entre trazos auxiliares, y énfasis de trazos intermedios y finales. Mover los modelos, logrando una composición diferente cada cierto tiempo (cada 30 minutos aproximadamente).

<p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante utilizará los conocimientos recopilados durante la práctica en clases para realizar en casa por lo menos 3 variantes de dibujo con 3 elementos seleccionados de manera personal. 	<ul style="list-style-type: none"> Repetir la practica descrita con diferentes modelos en la segunda sesión. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (2H, HB y 2B). Papel para dibujo (marquilla, revolución, Bond, o cualquier otro disponible). Borrador blando (goma blanca o migajón).
---	--

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>1.2 Dibujo basado en modelos en dos dimensiones (fotografía impresa) por el proceso del reticulado; 2 sesiones.</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibujar una composición impresa (fotografía o ilustración) utilizando el proceso de reticulado para reproducirlo en una escala mayor. <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante utilizará los conocimientos recopilados durante la práctica en clases para realizar en casa por lo menos 1 variante de dibujo, basado en una fotografía o ilustración impresa. 	<p>Explicar a los alumnos el proceso de reproducir un dibujo o ilustración complejo desde una fotografía al papel. Aumentando su escala, y basándose en el proceso de cuadrricular el modelo, para después cuadrricular el papel, y así facilitar el proceso de dibujo, reproduciendo el modelo, cuadro por cuadro y subdividiendo incluso cuadros donde se requiera mayor detalle.</p> <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (2H, HB y 2B). Papel para dibujo (marquilla, revolución, bond, o cualquier otro disponible). Borrador blando (goma blanca o migajón). Reglas, escuadras o escalímetros.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>1.3 Dibujo de figura humana (manos, rostros, cuerpo); 3 sesiones.</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Dibujar partes del cuerpo, considerando al estudiante como su propio modelo. Hacer estudios rápidos de figura humana. Y algunos con mayor inversión de tiempo. <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Darle continuidad y conclusión al ejercicio iniciado en clases. 	<p>Dibujar la figura humana en tres niveles (usando lápices):</p> <ul style="list-style-type: none"> Manos: el alumno se tomará como modelo; Cara: utilizando un espejo (autorretrato); Cara: empleando algún compañero como modelo; Cuerpo humano: Usando como modelo común todo el grupo. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (2H, HB y 2B). Papel para dibujo (marquilla, revolución, Bond, o cualquier otro disponible). Borrador blando (goma blanca o migajón).

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>II. Técnicas monocromáticas de ilustración (6 sesiones de 4 horas cada una, se consideran 6 semanas).</p> <p>2.1 Lápices</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproducir fotografía en lápices de carbón. Practicando las diferentes posibilidades de valores e intensidades logradas con los lápices. <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Darle continuidad y conclusión al ejercicio iniciado en clases. 	<ul style="list-style-type: none"> Elegir modelo fotográfico; dibujar utilizando las técnicas antes aprendidas. Ilustrar el dibujo utilizando lápices de dibujo. Realizando prácticas previas (degradados, fusiones, bloqueos de área y contrastes) a nivel de ejercicios para entender de mejor forma las posibilidades de dicha técnica. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (2H, HB y 2B). Cartulina para dibujo: marquilla, bristol, fabriano otra disponible. Borrador blando (goma blanca o migajón). Fijador en aerosol.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>2.2 Tinta (altocontraste, achurados, puntilleo); 4 sesiones.</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproducir imágenes de modelos impresos utilizando la tinta china, marcadores, bolígrafos de tinta negra. Utilizando los recursos del altocontraste, achurados y puntilleo. <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Darle continuidad y conclusión al ejercicio iniciado en clases. 	<ul style="list-style-type: none"> Altocontraste: Alterar una foto base (modelo) por medio de un editor de imágenes, fotocopiado o filtros de celulares. Para obtener una imagen en blanco y negro (eliminando todas las escalas de grises). Dibujar el resultado utilizando recursos antes aprendidos e ilustrar con tinta negra. Achurado: Una vez dibujado un modelo (con lápiz), ilustrar sus diferentes gamas tonales usando el achurado como herramienta. Realizar ejercicios previos para ver los alcances de la técnica. Se puede achurar con lápices o plumines delgados de tinta. Puntilleo. Ilustrar los diferentes valores tonales de una imagen (en blanco y negro) por medio de puntilleo en tinta. Realizando ejercicios previos para identificar como las variaciones de saturación de puntos causan efectos de degradados y volúmenes. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (2H, HB y 2B). Cartulina para dibujo: marquilla, bristol, fabriano otra disponible. Borrador blando (goma blanca o migajón). Fijador en aerosol. Tinta negra y plumines o marcadores de tinta.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>III. Técnica de ilustración a color; sesiones de 4 horas cada una, se consideran 4 semanas.</p> <p>3.1 Técnicas secas (pastel de tierra) 4 sesiones.</p> <p>CON EL PROFESOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproducir imágenes de modelos impresos a color, utilizando las barras de pastel como técnica. Haciendo prácticas previas de mezclas, degradados y correcciones o borrado. <p>DE MANERA AUTÓNOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> Repetir o continuar el avance de la actividad aprendida en clase de manera independiente en casa. 	<ul style="list-style-type: none"> Previo a ilustrar un modelo base, realizar prácticas para relacionarse con la técnica (mezclas, degradados, variantes tonales de un solo color, borrado, fijado). Dibujar modelo base usando las técnicas aprendidas previamente. Aplicar color en técnica de pastel, teniendo como meta la cercanía en gama, efecto y realismo del modelo base. <p>MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> Lápices de dibujo (HB). Estuche de pasteles de tierra. Cartulina para pastel (ingres fabriano u otra disponible). Borrador blando (goma blanca o migajón). Fijador en aerosol.

PRODUCTOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SISTEMA DE EVALUACIÓN:										
<p>Los productos y evidencias del aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Congruencia del resultado con modelo representado en el proyecto. Eficacia de la técnica para representar en el proyecto. Aspecto final de la obra (proyecto) para comunicar. 	<p>La evaluación será progresiva La evaluación se puede llevar a cabo como autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.</p> <p>Evaluación Diagnóstica: a través de una breve prueba (quiz) que identificará que conocimientos y herramientas tiene el estudiante para iniciar el curso.</p> <p>Evaluación formativa Se realizará una evaluación que contemple una autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación para algunos de los productos de aprendizaje.</p> <p>Evaluación sumativa Evaluación basada en los resultados. Culminación del proyecto.</p> <table border="0" data-bbox="779 1491 1510 1680"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">CRITERIO</th> <th style="text-align: center;">PONDERACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• Asertividad en la representación</td> <td style="text-align: right;">70%</td> </tr> <tr> <td>• Limpieza y calidad</td> <td style="text-align: right;">10%</td> </tr> <tr> <td>• Congruencia con la técnica utilizada</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td style="text-align: right;">100%</td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIO	PONDERACIÓN	• Asertividad en la representación	70%	• Limpieza y calidad	10%	• Congruencia con la técnica utilizada	20%	Total	100%
CRITERIO	PONDERACIÓN										
• Asertividad en la representación	70%										
• Limpieza y calidad	10%										
• Congruencia con la técnica utilizada	20%										
Total	100%										

FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRÁFICAS:	OTRAS:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Amo Vázquez, Juan (1993). Elementos de teoría de las artes visuales. Murcia: Compobell, SL 2. Bouleau, Charles (2014) The painter's secret geometry: a study of composition in art. Nueva York: Dover publications 3. Gombrich, Ernst Hans (2014). La historia del arte. Londres: Phaidon 4. Joly, Martine. (2019) Introducción al análisis de la imagen, Buenos Aires: La marca. 5. Little, S. (2004). Ismos...para entender el arte. Madrid: Turner. 6. Woodford, Susan (2018) El arte de mirar. Barcelona: Blume 7. Arnheim, R.: Consideraciones sobre la educación artística, Barcelona, Paidós, 1993 8. Akoschky, J., et al. Artes y escuela. Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística. Buenos Aires: Paidós, 998. 9. Brea, Jorge Luis (2005) Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Madrid: Akal, pp.173-184. 10. Cela, Jaume; Palou, Juli (2011) Carta a los nuevos maestros. Barcelona: Paidós. 11. Bertely Busquets, María (2013) Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar. México: Paidós. 12. Efland, A.: FLAND, A.: La educación en el arte posmoderno. Barcelona, Paidós, 1996. _____ . Una historia de la educación artística, Barcelona, Paidós, 2002. Eisner, EW.: Educar la visión artística, Barcelona, Paidós, 1995. 13. Marcellan-Baraze, Idoia; AGUIRRE, Imanol; ARRIAGA, Amaia. "Estudio sobre jóvenes productores de cultura visual: evidencias de la brecha entre escuela y juventud". Revista Arte, Individuo y Sociedad, pp. 524 a 534, 2013. 14. Materiales de apoyo en línea: 15. Art Education Journal : http://www.arteducators.org/research/art-education International Journal of Education & the Artes: http://www.ijea.org/articles.html 16. International Journal of Art & Design Education: http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/(ISSN)1476-8070 	<ol style="list-style-type: none"> 17. Kandinsky, W. (2011). Punto, línea y plano. Barcelona: Paidós Ibérica. https://descargacultura.unam.mx/series/Formaci%C3%B3n%20art%C3%ADstica