

<p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p> <p>UNIDAD ACADÉMICA: <i>FACULTAD DE ARTES</i></p> <p>PROGRAMA DEL CURSO: Arte clásico y de Edad Media</p>	DES:	Educación y Cultura
	Programa(s) académico(s)	Licenciatura en Artes Plásticas
	Tipo de Materia: (Obligatoria /Optativa)	Obligatoria
	Clave de la materia:	P207
	Semestre:	Segundo
	Área en plan de estudios. (B, P, E):	Básica
	Total de horas por semana:	2
	Laboratorio o Taller:	0
	<i>h./semana trabajo presencial/virtual</i>	
	<i>h./laboratorio/taller</i>	
	<i>h. trabajo extra-clase:</i>	
	<i>Total, de horas semestre:</i> <i>Total, de horas semana por 16 semanas</i>	32
	Créditos Totales:	
	Fecha de actualización:	Febrero 2023
<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno	
DESCRIPCIÓN DEL CURSO/MATERIA:		

Inducir en el estudiante el pensamiento lógico-matemático, la capacidad deductiva y el uso de los instrumentos matemáticos básicos para lograr una formación que le facilite la comprensión y la explicación de la realidad a través del análisis numérico.

COMPETENCIA PRINCIPAL QUE SE DESARROLLA:

Solución De Problemas:

- Contribuye a la solución de problemas del contexto en un marco de trabajo colaborativo, empleando el pensamiento crítico desde una perspectiva ética.

OTRAS COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON EL CURSO:

INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS SOCIAL E HISTÓRICO DEL ARTE

El desarrollo de esta competencia nos permite ser capaces de hacer investigación con la finalidad de conocer, identificar, analizar, reflexionar, acerca de las manifestaciones artísticas en mundo clásico y edad media, dentro de los contextos culturales, geográficos y temporales propios de cada grupo humano, cultura o civilización; y con ello, poder apreciar, así como sentir gozo estético, de las obras que han perdurado en el tiempo. Nos permitirá reconocer la importancia de preservar ese Arte. Ser capaces de nutrir nuestro ser con la riqueza del patrimonio artístico que nos pertenece, legado a través de los milenios.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos, temas y subtemas)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<p>Solución De Problemas:</p> <p>Contribuye a la Solución de problemas del contexto en un marco de trabajo colaborativo, empleando el pensamiento crítico desde una perspectiva ética.</p> <p>Competencia De Información Digital:</p> <p>Identifica, localiza, recupera, almacena, organiza y analiza</p>	<p>Objeto de estudio 1. Arte pre helenístico.</p> <p>1.1 Arte egeo. 1.2 Arte minoico. 1.3 Arte micénico.</p> <p>Objeto de estudio 2. Arte griego.</p> <p>2.1 Grecia arcaica. 2.2 Grecia clásica. 2.3 Grecia helenística.</p> <p>Objeto de estudio 3. Arte romano.</p> <p>3.1 Arte etrusco. 3.2 Arte romano-pintura. 3.3 Arte romano-escultura. 3.4 Arte romano-arquitectura. .</p>	<p>Desarrolla su capacidad de comunicación verbal en forma efectiva.</p> <p>Desarrolla capacidades de comunicación intrapersonal.</p> <p>Desarrolla actividades de lectura e interpretación de textos.</p> <p>El estudiante es capaz de resolver problemas aplicando el razonamiento inductivo.</p>	<p>Mapa conceptual. Mapa mental. Mapa semántico. Cuadro comparativo Examen parcial Lluvia de ideas Cuadro Diagrama de árbol Diagrama causa efecto</p>	<p>Comprende e identifica las manifestaciones artísticas propias de cada sociedad, cultura y momento histórico; así como sus características técnicas y estilísticas.</p> <p>Reflexiona sobre el valor artístico de cada obra y su valor como patrimonio de la humanidad</p> <p>Logra, a través de su propia interpretación estética, crear una significación propia del legado artístico de la humanidad.</p> <p>A través de la obra visual sintetiza la concepción artística</p>

<p>información digital para evaluar su finalidad y relevancia. Comparte recursos en línea, conecta y colabora con otros estudiantes mediante herramientas digitales, interactúa y participa en comunidades y redes creando una conciencia intercultural. Crea y edita nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...etc.) para integrar conocimientos en plataformas multimedia.</p>	<p>Objeto de estudio 4. Arte de Edad Media.. 4.1 Arte bárbaro. 4.2 Arte bizantino. 4.3 Arte románico. 4.4 Arte gótico.</p>	<p>comprende y aplica la simbología y terminología básica de la teoría de conjuntos en el análisis y la resolución de problemas.</p> <p>El estudiante aplica las herramientas para el análisis y resolución de problemas mediante el uso de la lógica.</p>	<p>PNI (positivo, negativo, interesante)</p> <p>Lectura robada</p>	<p>significativa de una manifestación artística específica.</p> <p>Realiza experimentación artística propia con significación humana.</p> <p>Circunscribe correctamente las sociedades, culturas y manifestaciones artísticas en el tiempo.</p> <p>Identifica las culturas que coexistieron en tiempo y espacio.</p> <p>Realiza un análisis bibliográfico, tanto para la selección de fuentes pertinentes, como para identificar su enfoque y profundidad en el tema.</p> <p>Expone coherente y correctamente los resultados de su análisis, en forma escrita en un documento.</p>
--	---	--	--	--

<p>Identifica, localiza, recupera, almacena, organiza y analiza información digital para evaluar su finalidad y relevancia.</p> <p>Comparte recursos en línea, conecta y colabora con otros estudiantes mediante herramientas digitales, interactúa y participa en comunidades y redes creando una conciencia intercultural.</p> <p>Crea y edita nuevos contenidos (textos, imágenes,</p>				
---	--	--	--	--

<p>videos...etc.) para integrar conocimientos en plataformas multimedia.</p>				
--	--	--	--	--

<p>FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)</p>	<p>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)</p>
---	--

Elvira, M. (2019). *HISTORIA DEL ARTE GRIEGO "OBRAS Y ARTISTAS DE LA ANTIGUA GRECIA*, España, ESCOLAR Y MAYO EDITORES, S.L.

Walker, S. (1999). *Arte romano*. México: Akal.

Yarza, J. (1991). *ARTE BIZANTINO*, España: Casa del libro.

Taranilla, C. (2016). *Breve historia del románico*, España: Casa del libro.

Taranilla, C. (2017). *Breve historia del gótico*, España: Casa del libro.

Evaluación Primera Parcial

- A) Revisión de portafolio de evidencia 15%
- B) Asistencia y participación 5%
- C) Evaluación escrita 10%

Total 30%

Evaluación Segundo Parcial

- A) Revisión de portafolio de evidencias 15%
- B) Asistencia y participación 5%
- C) Evaluación escrita 10%

Total 30%

Evaluación Ordinaria

- A) Revisión de portafolio de evidencias 20%
- B) Asistencia y participación 5%
- C) Evaluación escrita 15%

Total 40%

Evaluación Final Ordinaria

	<p>EFO= EPP+ ESP+EO</p> <p>100= 30 + 30+40</p>
--	--

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMATICA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1	X	X	X													
Objeto de estudio 2				X	X	X										
Objeto de estudio 3							X	X	X							
Objeto de estudio 4										X	X	X				
Objeto de estudio 5														X	X	X