



Universidad Veracruzana  
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa  
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

**Programa de experiencia educativa**  
**Área de Formación de Elección Libre**

**1. Área Académica**

**Todas las áreas académicas**

**2. Programa Educativo**

**Todos los programas educativos**

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
<b>Taller Libre de Artes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Xalapa;</li><li>• Veracruz-Boca del Río;</li><li>• Poza Rica-Tuxpan;</li><li>• Coatzacoalcos-Minatitlán;</li><li>• Orizaba-Córdoba</li></ul>

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
<b>TLAR00004</b>	<b>Taller de escultura</b>

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
<b>Área de Formación de Elección Libre</b>	<b>N/A</b>

9. Agrupación curricular distintiva
<ul style="list-style-type: none"><li>• Manifestaciones artísticas y culturales</li></ul>

**10. Valores**

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
1 hora	1 hora	<b>No Aplica</b>	30	<b>3</b>	<b>No Aplica</b>

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje	12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidades de evaluación
<ul style="list-style-type: none"><li>• Curso-taller</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presencial.</li></ul>	<b>Múltiples</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transdisciplinaria</li></ul> <b>Ordinario</b>

**15. EE prerequisite(s)**

**No Aplica**

**16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Máximo	Mínimo
--------	--------

10	5
----	---

### 17. Justificación

Los alumnos desarrollan habilidad para observar un objeto, dibujarlo y posteriormente modelarlo en un material maleable, lo cual implica capacidad para enfocar la atención y ejercitar la motricidad fina, así como también practicar la propiocepción y la expresividad.

### 18. Unidad de competencia (UC)

Los/Las estudiantes verifican su propia capacidad para observar un modelo a modo de poder dibujarlo, y modelarlo en diferentes materiales maleables y estable temáticas a partir del conocimiento de la Historia de la Escultura y del trabajo de escultores mexicanos contemporáneos, así como de la plástica mexicana y experimenta la escultura como un medio para auto observarse y expresarse.

### 19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce la figura y las proporciones de un modelo dibujándolo</li> <li>-Elabora una pieza modelada a partir de un modelo propuesto</li> <li>-Discute qué tanto se acercó o se alejó del modelo</li> <li>-Propone métodos para acercarse más a la interpretación del modelo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Origen y desarrollo de la Escultura en la Historia</li> <li>-Acercamiento a la Escultura Mexica</li> <li>-Acercamiento a escultores mexicanos y extranjeros contemporáneos</li> <li>-Acercamiento a técnicas básicas de modelado</li> <li>-Acercamiento a técnicas básicas de armado de estructura de alambre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Atención enfocada en “aquí y ahora” al dibujar y modelar</li> <li>-Auto observación de los movimientos y la respiración al dibujar y modelar</li> <li>-Auto observación de las emociones al dibujar y modelar</li> <li>-Retroalimentación grupal respecto a la forma personal como se resolvió la actividad</li> <li>-Retroalimentación grupal respecto a las emociones al resolver la actividad (grupo focal)</li> </ul>

### 20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	( X ) Actividad presencial	( ) Actividad virtual/ ( ) En línea
De aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retroalimentación grupal de cada evidencia de desempeño</li> <li>-Propiocepción respecto a contenidos teóricos</li> <li>-Propiocepción respecto a la realización de las actividades</li> <li>-Realización de prácticas variadas y de complejidad creciente con soportes y técnicas específicas</li> <li>-Mantener la comunicación con el facilitador para resolver</li> </ul>	

	<p>correctamente la actividad propuesta</p> <p>-Actitud reflexiva y proactiva en diálogos sobre la percepción del mundo y la manera en que el Arte lo interpreta</p> <p>-Búsqueda de autores y repertorio de Escultura</p>	
De enseñanza	<p>-Guiar la retroalimentación grupal de cada evidencia de desempeño</p> <p>-Proponer métodos de propocepción respecto a contenidos implícitos y explícitos en el Arte</p> <p>-Brindar secuencias de actividades con creciente grado de dificultad que posibiliten un desarrollo técnico manual</p> <p>-Explicar paso a paso cada actividad</p> <p>-Mantener vías de comunicación permanentes con los estudiantes fuera del tiempo de sesión</p> <p>-Incentivar el debate acerca de cómo la Escultura interpreta el mundo</p> <p>-Proponer autores y repertorio paradigmáticos de la Escultura</p>	

## 21. Apoyos educativos.

Espacio físico o virtual donde reunirse, computadora, impresiones, presentaciones, proyector, bocinas, papel, lápiz, cámara fotográfica, alambre, libros, revistas, masa DAS, espuma floral, mini gubias para chef, juego para realizar fondant y masa casera.

## 22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------	------------

-Modelado a partir de una figura, en diversos materiales maleables	-Puntualidad en la entrega -Pulcritud en la manufactura -Grado de parecido con la figura propuesta como modelo	Técnica: Presentación de la evidencia de desempeño  Instrumento: Rúbrica	25%
-Dibujos con función de bocetos previos al modelado	Puntualidad en la entrega -Pulcritud en la manufactura -Grado de parecido con la figura propuesta como modelo	Técnica: Presentación de la evidencia de desempeño  Instrumento: Rúbrica	25%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
-Exposición durante la sesión de temas preestablecidos	-Actitud coherente y asertiva	Técnica: Presentación de la evidencia de desempeño  Instrumento: Cuestionario oral	20%
Descripción en la sesión del modo individual como se trabajó el objeto	-Actitud coherente y asertiva	Técnica: Presentación de la evidencia de desempeño  Instrumento: Observación directa	15%
-Descripción de la experiencia al trabajar el objeto	-Actitud coherente y asertiva	Técnica: Presentación de la evidencia de desempeño  Instrumento: Observación directa	15%
		Porcentaje total:	100%

### 23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008

### 24. Perfil académico del docente

**Formación académica:** Licenciatura y/o Maestría en Artes Visuales opción Escultura, opción Cerámica.

**Experiencia docente** en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.

**Experiencia profesional vinculada a la EE:** Evidencia de desempeño con obra propia y exposiciones individuales y colectivas. Algún tipo de formación pedagógica. Algún tipo de formación en Historia del Arte

## 25. Fuentes de información

Enciso, J. (2015). Design motifs of ancient Mexico, Dover

Facultad de Estudios Superiores Aragón. (2023). Algo sobre el espíritu escultórico, catálogo artístico Hersúa (Primera edición). Universidad Nacional Autónoma de México.  
<https://doi.org/10.22201/fesa.9786073075367e.2023>

Felguérez, M. (2020). El futuro era nuestro. Universidad Nacional Autónoma de México; Fundación Amparo I.A.P.

INAH TV. (2009, 19 marzo). Sala Mexica - Museo Nacional de Antropología [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=BrVtrxklQTg>

Lambry, R. (2020). Cómo dibujar animales paso a paso. Ilusbooks Illusion Illustrated

Moctezuma, E. M., & Luján, L. L. (2012). Escultura monumental mexicana. Fondo de Cultura Económica USA.

Museo Nacional de Antropología, México, Mexico,D.F., Mexico — Google Arts & Culture. (s. f.). Google Arts & Culture. [https://artsandculture.google.com/streetview/museo-nacional-de-antropolog%C3%ADa-m%C3%A9xico/CwEMAX5agejLg?sv\\_lng=-99.1874967&sv\\_lat=19.4262021&sv\\_h=280&sv\\_p=0&sv\\_pid=vE0AANmrdjzJR19WXs9Z2w&sv\\_z=1.0000000000000002](https://artsandculture.google.com/streetview/museo-nacional-de-antropolog%C3%ADa-m%C3%A9xico/CwEMAX5agejLg?sv_lng=-99.1874967&sv_lat=19.4262021&sv_h=280&sv_p=0&sv_pid=vE0AANmrdjzJR19WXs9Z2w&sv_z=1.0000000000000002)

Museo Nacional de Antropología. (s. f.). <https://www.mna.inah.gob.mx/>

Pitamic, Maja y Jill Laidlaw (2014) Arte 3D en acción: 36 proyectos creativos inspirados en artistas desde Donatello hasta Ai Weiwei., Editorial Juventud

Una historia del colibrí con Jorge Marín | El colibrí es un ave. . . (s. f.).  
<https://www.facebook.com/watch/?v=1511783732315112>

## 26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
31/12/2001	12/ junio/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres libres de arte

## 27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Georgina Blanco Jiménez, Gabriela Yukency García Huitzil.