

# Universidad Autónoma de Coahuila

## HISTORIA DE LA CULTURA



# Introducción al Módulo

## **PRESENTACIÓN**

Para conocer a una persona comienzas por indagar sobre qué le gusta hacer, donde nació, a qué se dedica; buscas encontrar sus orígenes. De igual forma debemos encontrar el origen de la historia de la cultura. Esta se encarga del estudio de las representaciones culturales y los imaginarios (como las costumbres, tradiciones, representaciones artísticas, creencias, vestimenta, etc.), además involucra el conjunto de prácticas sociales y se ocupa de los modos de circulación de los objetos culturales (educ.ar, 2006).

A lo largo de este curso podrás aprender a conocer e identificar diferentes muestras culturales y manifestaciones artísticas. Además conocerás y comprenderás cómo ha transcurrido el arte y la cultura a través de la historia desde el arte primitivo, las culturas de la antigüedad, la cultura bizantina, el arte colonial en América, hasta los últimos dos siglos.

## **BIENVENIDA**

Bienvenido a tu curso de Historia de la Cultura en esta nueva modalidad de Bachillerato a Distancia de la Universidad Autónoma de Coahuila.

Sabemos que estás en la última etapa del bachillerato, reconocemos tu gran esfuerzo y te invitamos a concluir tu educación media superior y esperamos consideres usar esta modalidad para cursar tu educación superior.

Nuestra Universidad ha realizado un cambio en sus planes de estudio para el nivel de bachillerato, con esto pretendemos, en conjunto con otras disciplinas, incentivar una serie de competencias clasificadas como Genéricas y Disciplinarias.

Recuerda que a pesar de no tener una interacción cara a cara, en esta plataforma podemos estar en contacto a través de sus diferentes recursos: chat, foro y apartado de tareas. Ahí podrás encontrar tus lecciones donde se incluyen videos presentaciones, documentos, ejercicios y autoevaluaciones diseñados cuidadosamente para tu aprendizaje.

# Introducción al Módulo

## INTRODUCCIÓN

El presente material fue diseñado para los alumnos del módulo optativo Historia de la Cultura del área de Sociales.

Con él se pretende desarrollar las competencias disciplinares en esta área, para contribuir con la formación de ciudadanos reflexivos y participativos conscientes de su entorno social y cultural, de su ubicación en el tiempo y el espacio, para así poder valorar prácticas distintas a las suyas, asumiendo una actitud responsable hacia los demás.

Encontrarás cuatro bloques con sus respectivas actividades, ellas te brindarán la oportunidad de hacer un fugaz y representativo recorrido por el inmenso mundo de la cultura, al mismo tiempo te acompañarán en la autogestión de los elementos necesarios para la elaboración de una actividad integradora para el módulo. Este trabajo consiste en crear tu propio álbum de Historia de la Cultura.

Al inicio de cada bloque encontrarás las competencias a desarrollar, actividades para alcanzar los aprendizajes, así como mecanismos de evaluación. Las actividades podrán ser adaptadas, modificadas o ampliadas por tu asesor, quien conocerá mejor tus alcances durante este módulo.

Si este material le aporta a tu vida un amplio bagaje cultural para comprender tu entorno, habremos cumplido con nuestro propósito.

# Introducción al Módulo

## **COMPETENCIAS GENÉRICA DEL MÓDULO**

2.- Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.

2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

6.- Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva

6.1. Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.

6.4. Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

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.

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

# Introducción al Módulo

## CONTENIDO TEMÁTICO

### BLOQUE I. CONCEPTOS BÁSICOS DE HISTORIA DE LA CULTURA.

- Manifestaciones artísticas.
- Arte y estética.
- Ámbito geográfico.

### BLOQUE II. ARTE PRIMITIVO Y CULTURAS DE LA HUMANIDAD.

#### Arte primitivo.

- Paleolítico.
- Neolítico.

#### Culturas de la antigüedad.

- Mesopotamia.
- Egipto.
- India.
- China.
- Grecia.
- Roma.

#### Culturas Precolombinas

- Mayas.
- Aztecas.
- Incas.

### BLOQUE III. ALGUNAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS DESDE LA CULTURA BIZANTINA HASTA EL ARTE COLONIAL EN AMÉRICA.

- Algunas manifestaciones culturales.
- Cristianismo.
- Románico.
- Arte bizantino.
- Cultura árabe.
- Cultura renacentista.
- Arte colonial en América Latina.

# Introducción al Módulo

BLOQUE IV. EL TRANSCURRIR DEL ARTE Y LA CULTURA A TRAVÉS DE LOS ÚLTIMOS DOS SIGLOS.

- Corrientes artísticas de los últimos dos siglos.
- Expresión multicultural de la sociedad mexicana.

## EVALUACIÓN GENERAL

Para la acreditación de este módulo será necesario presentar y acreditar:

- Portafolio con las actividades realizadas durante el módulo (se presentan en tabla anexa).
- Actividad Integradora (se describe más adelante).

**Nota:** LA CALIFICACIÓN MÍNIMA APROBATORIA ES DE 70 SOBRE 100.

### ***Causa de Evaluación Extraordinaria***

- El alumno no entrega el Portafolio de Evidencias en la fecha indicada.
- El alumno no ha realizado ninguna entrega o envío de material.
- El alumno no obtiene calificación aprobatoria.

### ***NP (No Presentó)***

- Si el estudiante no cubre al menos con el 50% del Portafolio de Evidencias se considera NP con derecho a evaluación extraordinaria.

### ***Módulo Recursado***

- Una vez que el estudiante ha presentado su examen extraordinario y la calificación no fue aprobatoria, se procede a realizar de nueva cuenta el módulo en carácter de Recursado.
  - Si el estudiante **no aprueba el módulo recursado**, deberá presentar una siguiente evaluación; si esta misma no es aprobada, entonces el alumno es **acreedor de baja del programa**.

# Introducción al Módulo

**RECUERDA QUE LA CALIFICACIÓN MÍNIMA APROBATORIA ES 70**

<b>EVALUACIÓN</b>	<b>VALOR</b>
<b>BLOQUE 1</b>	20 Puntos
<b>BLOQUE 2</b>	20 Puntos
<b>BLOQUE 3</b>	20 Puntos
<b>BLOQUE 4</b>	10 Puntos
<b>PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS</b>	10 Puntos
<b>ACTIVIDAD INTEGRADORA</b>	15 Puntos
<b>ACTIVIDAD COLABORATIVA</b>	5 Puntos
<b>TOTAL</b>	100 Puntos

# Introducción al Módulo

## **PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**

El Portafolio consiste en integrar las actividades realizadas a lo largo del módulo como una forma de evidencia del trabajo realizado.

Para tu Portafolio de Evidencias deberás integrar dentro de una carpeta virtual aquellas actividades que te son indicadas en cada bloque, la cual deberá estar comprimida en .zip con la finalidad de que la carpeta pueda subirse a la Plataforma.

La **CARPETA GENERAL** deberá ser nombrada de la siguiente forma:

Apellido Paterno + Primer Nombre + Portafolio de Evidencias. Ejemplo:

**Rodríguez Carlos Portafolio de Evidencias**

La **CARPETA DE CADA BLOQUE** será nombrada de la siguiente manera:

*Apellido Paterno + Nombre + Número del bloque*

**Rodríguez Carlos B1**

**Rodríguez Carlos B2**

**Rodríguez Carlos B3**

**Rodríguez Carlos B4**

**LAS ACTIVIDADES** debes de guardarlas de acuerdo como se especificó en cada una de ellas.

# Introducción al Módulo

## **ACTIVIDADES A INTEGRAR EN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS**

### **BLOQUE I**

- **Mapa Mental - Cultura**
- **Consulta - Arte y Estética**
- **Investigación - Civilizaciones Antiguas**

### **BLOQUE II**

- **Línea del tiempo- Etapas de la historia**
- **Cuadro Comparativo - Paleolítico y Neolítico**
- **Consulta - Cultura Mesopotámica.**
- **Mapa Conceptual - Egipto**
- **Mapa Mental - Roma**
- **Mapa- Ubicación Geográfica**

### **BLOQUE III**

- **Presentación - Arte Cristianismo**
- **Actividad de coevaluación: Collage - Romanticismo**
- **Artículo periodístico -Cultura Árabe**

### **BLOQUE IV**

- **Collage - Movimientos Culturales**
- **Presentación - Sociedad Mexicana**

# Introducción al Módulo

## Rubrica de Portafolio de Evidencias

Categoría	Excelente	Bueno	Regular	Limitado
<b>Organización</b>	La organización de las actividades es completa, en orden y los archivos están nombrados de manera correcta de acuerdo a las instrucciones.	El acomodo de las actividades está completo, algunos archivos no siguiendo el orden sugerido y todos se encuentran nombrados correctamente.	El acomodo de las actividades está completo, algunos archivos no siguen el orden y algunos de los documentos no se encuentran nombrados adecuadamente.	Las actividades están incompletas, en desorden y no están nombrados correctamente.
<b>Actividades</b>	Integra todas las actividades solicitadas.	Integra la mayoría de las actividades indicadas.	Se integran algunas actividades solicitadas.	Integra muy pocas de las actividades solicitadas.
<b>Correcciones</b>	Se realizan todas las correcciones señaladas en la retroalimentación.	Realiza la mayoría de las correcciones señaladas en la retroalimentación.	Realiza algunas de las correcciones señaladas en la retroalimentación.	Realiza muy pocas de las correcciones indicadas.

# Introducción al Módulo

## **ACTIVIDAD INTEGRADORA**

Instrucciones:

Escoge uno de los cuatro temas que a continuación se presentan y desarrolla una presentación en PowerPoint de al menos 10 diapositivas en las que incluyas:

- Contenido
- Imágenes
- Música
- Tu opinión de cada uno de los puntos del tema desarrollado.

Opciones:

1. Culturas de la Antigüedad: Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma.
2. Culturas Precolombinas: Maya, Azteca, Inca; y Expresión Multicultural de la Sociedad Mexicana.
3. Manifestaciones Artísticas: Cristianismo, Románico, Bizantino, Cultura Árabe, Renacentista, Arte Colonial en América Latina.
4. Arte y Cultura de los dos últimos siglos: Neoclasicismo, Romanticismo, Realismo, Impresionismo, Surrealismo, Cubismo, Dadaísmo, Muralismo, Arte Pop.

# Introducción al Módulo

Rúbrica de Actividad Integradora.

Categoría	Excelente	Bueno	Regular	Limitado
PRESENTACIÓN	<p>La presentación muestra al menos 10 diapositivas del tema seleccionado.</p> <p>Cumple con los tres elementos solicitados: contenido, imágenes y música. Se muestran de manera muy completa y fácil de entender cada uno de los temas y encontramos tu opinión de cada uno de ellos.</p>	<p>La presentación muestra 10 diapositivas del tema seleccionado.</p> <p>Cumple con los tres elementos solicitados:</p> <p>Contenido, imágenes y música y se muestran de manera completa cada uno de los temas y cuenta con tu opinión en algunos de ellos.</p>	<p>La presentación muestra al menos 7 diapositivas del tema seleccionado.</p> <p>No cumple con alguno de los elementos solicitados. El contenido, imágenes y música se muestran de manera incompleta. No cuenta con tu opinión de algunos de ellos.</p>	<p>La presentación muestra al menos 5 diapositivas del tema seleccionado.</p> <p>El contenido, imágenes y música se muestran de manera incompleta. No cumple con todos los temas. No cuenta con tu opinión de algún tema.</p>

# Introducción al Módulo

## ACTIVIDAD COLABORATIVA

Lee el siguiente artículo periodístico que será fundamental para participar en la actividad colaborativa.

### LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Su éxito no puede considerarse ancestral, pues todavía en los años 30s Finlandia era un país demasiado pobre, sin embargo, bastaron un par de décadas para que Finlandia llegara para quedarse como ejemplo de éxito mundial. Hoy por hoy, dicho país es puntero en calidad de vida, ingreso per cápita, educación, salud y en todos aquellos rubros que son la envidia para pueblos como el nuestro. Desde hechos que pudieran parecernos tan absurdos, como el que todos los bebés finlandeses duermen en cajas de cartón, hasta sus exitosas políticas públicas en materia de educación que tienen a ese país en la cúspide de la calidad educativa a nivel mundial con los mejores resultados, hacen de Finlandia el mejor país para vivir. Islandia, por su parte, es una nación que se ha ubicado en la lista del PNUD, como el más desarrollado, y el que, por quinta vez consecutiva, ha obtenido el primer lugar mundial en equidad de género, según el Fondo Monetario Internacional, siendo Islandia el mejor país para las mujeres. Se trata entonces de naciones con sociedades ejemplares y gobiernos profesionales. No obstante, la magia aún no se acaba, pues aquí es preciso resaltar un aspecto de Islandia que me parece bastante plausible y digno de honores, y es que Islandia presenta datos verdaderamente sorprendentes: 5% de sus jóvenes de entre 14 y 16 años han consumido alcohol y solo 3% fuman tabaco. Con ello muestran al mundo su interés y compromiso con los jóvenes y con el respeto al Estado de Derecho. Este dato sin duda es sorprendente, pues aquí en México, basta salir a las calles en fines de semana y pasar por antros o bares infestados de jóvenes menores de edad consumiendo alcohol desenfrenadamente con la mirada complaciente, en la mayoría de los casos, de las autoridades locales. Pero dejando de lamentar nuestra realidad, la pregunta obligada es ¿cómo hacen los islandeses para obtener un éxito tan contundente en tan delicado tema? Las respuestas son sencillas: en primer lugar, las escuelas, las autoridades municipales y los padres de familia se involucran en reuniones en las cuales analizan e identifican factores de riesgo y protección frente al consumo de alcohol y drogas, otorgándole también bastante importancia a “los factores parentales”, es decir, involucrando a los padres en el apoyo, control y vigilancia de los hijos, además de promover que los padres pasen más tiempo con sus hijos, partiendo de una premisa sencilla, pero bastante certera: “Los responsables no son los niños, sino nosotros, los

# Introducción al Módulo

adultos". Y desde luego que así es, pues la educación en valores comienza y es determinante en casa, además de que son los padres quienes consienten las malas prácticas de sus hijos.

En segundo lugar, se invirtió fuertemente en fondos destinados a la oferta de actividades para adolescentes, como deportes, música, teatro y danza. Para con ello mantener ocupados a los jóvenes. Finalmente, y sin duda factor determinante, desde 2002, se prohibió que, salvo excepciones, los niños menores de 12 años y los adolescentes de 13 a 16 años anden solos por la calle después de las ocho y las diez de la noche respectivamente. Acción definitivamente contundente.

Dentro de las políticas públicas, los politólogos llamamos a todo buen diseño de las mismas, "la caja de herramientas", pues las políticas públicas son herramientas que resuelven problemas sociales y como toda buena caja de herramientas, puede ser trasladada a otras latitudes y cumplir con su cometido con la misma eficiencia. Eso es lo que como nación y sociedad nos hace falta: retomar éxitos de otras latitudes y adaptarlos a nuestros espacios, otros ya lo han hecho ¿qué nos falta a nosotros?

Después de haber leído el artículo periodístico, participa en este foro de actividad colaborativa respondiendo las preguntas siguientes:

- 1.- En México, en materia de educación ¿a que asignaturas se les da más importancia en el nivel básico?
- 2.- ¿Cuál es el principal problema de la educación en México?
- 3.- ¿Qué podemos hacer para mejorar la educación en México, puede el arte y el deporte hacer la diferencia?
- 4.- ¿Cuáles son realmente las necesidades educativas de los jóvenes desde tu punto de vista?

Además de tus respuestas, deberás participar comentando, complementando y/o debatiendo respetuosamente las opiniones de al menos dos de tus compañeros

# Introducción al Módulo

## BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Lozano Fuentes, José Manuel. *Historia de la cultura*. Editorial Continental.
- Vázquez Segura, María de la Luz / Consuelo Gómez Sañudo / Carolina Lugo Vázquez. *Historia de la cultura*. Editorial Thomson.
- Salvat. *Historia universal. Los orígenes (1)*. Salvat Editores.
- Enciclopedia. *Historia universal del arte*. Editorial ESPASA.
- Colección. *Historia de la humanidad*. Planeta.
- García Guatas, Manuel / Pedro Navascués Palacios. *El arte. Siglo XIX*. Editorial Promolibro.
- Villar Movellán, Alberto / Inmaculada Julián González. *El arte. Siglo XX*. Editorial Promolibro.
- Galería de la Academia. *Grandes museos*. Editorial Océano.
- Hillipe Kottak, Conrad. *Antropología*. Editorial Mc Graw Hill.
- Horton, Paul B. / Chester Hunt L. *Sociología*. Editorial Mc Graw Hill.
- Carrión, Juan. *Culturas innovadoras*. Editorial LID.
- Enciclopedia. *Historia universal del arte*. Editorial ESPASA.
- Gómez Urdañez, Carmen / Elena Barnés Baguena. *El arte. Próximo Oriente y Extremo oriente*. Editorial Promolibro.
- Colección. *Historia de la humanidad*. Planeta.
- Abad, Concepción / Miguel Cortés Arrese. *El arte. Románico y bizantino*. Editorial Promolibro.
- Núñez Rodríguez, Manuel / Teresa Pérez Higuera. *El arte. Alta edad media e Islam*. Editorial Promolibro.
- Liaño, Emma / Marisa Melero Moneo. *El arte. Gótico*. Editorial Promolibro.
- Morales, Alfredo / Salvador Andrés Ordax / Ernesto Arce Oliva. *El arte. Renacimiento*. Editorial Promolibro.

# Introducción al Módulo

## **OTRAS FUENTES DVD'S**

- National Geographic. Egipto. El secreto de los faraones.
- HBO. Roma. Primera temporada. (6 DVD's).
- Barsa, Planeta. Los dioses griegos.
- México Antiguo. Teotihuacán-Chichén-Itzá. C. Producciones.
- La máquina del saber. Historia. Planeta de Agostini.
- Enciclopedia interactiva de México. Aula interactiva.
- Televisa-Conaculta. El alma de México. Colección.
- Enciclopedia interactiva de México. Colección. Aula interactiva.
- Descubriendo la historia. Leonardo Da Vinci. American Institute for Education Inc.
- Descubriendo la historia. Michael Ángelo. American Institute for Education Inc.
- Descubriendo la historia. Rafael. American Institute for Education Inc.

## **DINÁMICA DE TRABAJO**

Cada bloque consta de los siguientes elementos:

- Contenido Temático: Presentación y análisis de conceptos, fundamentos teóricos, implicaciones y aplicaciones del tema al que se refiere al bloque correspondiente.
- Actividades: Aplicación de los conocimientos teóricos adquiridos las cuales son evaluables bajo rubricas específicas y adquieren una ponderación en la evaluación. Recuerda que dichas actividades al ser terminadas deberán ser enviadas por medio del apartado de tareas en la Plataforma Virtual.
- Las actividades que se presentan dentro del portafolio de evidencias deben estar corregidas de acuerdo a la retroalimentación brindada por el facilitador.
- Recuerda que dichas actividades al ser terminadas deberán ser enviadas por medio del apartado de tareas en la Plataforma Virtual.