



Universidad Autónoma del Estado de México

Secretaría de Docencia
Dirección de Estudios de Nivel Medio Superior

PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL DE LA ASIGNATURA:

DISEÑO

ACADEMIA:	Arte		
SEMESTRE:	Sexto	HORAS TEÓRICAS	2
CRÉDITOS	5	HORAS PRÁCTICAS	1
TIPO DE CURSO	Optativa	TOTAL DE HORAS:	3
ELABORÓ	Lenin Valdés Tarango Paola Ivonne Cruz Vázquez María Dolores Carmona Torres Manuel Ruíz Sánchez Gabriela García Castillo Ofelia Patiño Estrada Patricia Valdés Pérez Brisa Elizabeth Fuentes Rogel		

PLANTEL:

Vo.Bo.

VIGENCIA SEMESTRE 2018-A



Universidad Autónoma del Estado de México

Secretaría de Docencia
Dirección de Estudios de Nivel Medio Superior

PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Analiza las características, procesos y conceptos teóricos metodológicos introductorios del diseño para la realización de un proyecto innovador y sustentable.



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	Orígenes del diseño	Sesiones previstas	10
Propósito:	Valora y describe el papel del arte, al conocer las profesiones que emplean los elementos del diseño como práctica cotidiana		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
1. ¿Qué es el Diseño? 1.1. Arte 1.1.2. Artesanía	Comprende el significado de diseño y la diferencia entre arte y artesanía.	Relaciona los conceptos de arte y artesanía con el paso del tiempo para organizar ideas.	Aprecia el valor de objetos de diseño.	Humanidades Básicas 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente	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. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Organizador de información • Imágenes • Ilustraciones • Proyección de videos • Visitas a museos físicos o virtuales
1.2 Antecedentes 1.2.1. Arts and Crafts 1.2.2. Bauhaus 1.2.3. Movimientos Postmodernos	Conoce los inicios y precursores del diseño.	Desarrolla y organiza cronológicamente los avances del diseño hasta nuestros días.	Valora el diseño en cuanto a su forma y los avances tecnológicos con el paso del tiempo.			
1.3 Escuelas de diseño 1.3.1 Arquitectura 1.3.2 Diseño gráfico 1.3.3 Diseño industrial	Conoce las bases de las escuelas contemporáneas y las profesiones que se desarrollan en el ámbito de diseño.	Distingue las profesiones conociendo las bases históricas y las características prácticas de cada una de ellas.	Compara los objetivos de las profesiones enfocadas al diseño.			
1.4 Aplicaciones prácticas en los diferentes tipos de diseño 1.4.1 Bidimensional	Comprende la utilidad del diseño en la industria y las actividades cotidianas.	Explica los procesos creativos que se requieren para realizar o fabricar un producto final.	Reconoce los objetos (mobiliarios, revistas, edificaciones,			



<p>1.4.2 tridimensional 1.4.3. virtuales</p>			<p>artilugios y otros) cotidianos desde una visión lógica</p>	<p>la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia. Extendidas 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>	<p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 1. Indagación referencial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar problema o situación relacionada con: Esta se aborda desde los referentes de varias asignaturas simultáneas, de acuerdo a la afinidad con la temática y los desempeños disciplinares, promoviendo que no existan dos proyectos iguales, al enfatizar aspectos o productos distintos. • Búsqueda de información. 					



	Se centra en la obtención de información utilizando los diversos recursos (libros, periódicos, revistas, Internet, bases de datos, entre otros) para delimitar el alcance del proyecto y la intervención de las asignaturas, así como el producto a realizar.
--	---

COMPETENCIAS GENERICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1. ¿Qué es el Diseño?	2
PROPÓSITO:	
Conoce las diferencias prácticas entre de las actividades artísticas y las actividades creativas propias de la artesanía	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A



1.1. Arte 1.1.2. Artesanía	Presentación de la asignatura, políticas del curso, actividades y criterios de evaluación					
	Realiza una evaluación diagnóstica, a través de un cuestionario					
		Responde evaluación diagnóstica	Cuestionario resuelto	X		
	Exposición Magistral: Aborda la diferencia entre arte y artesanía distinguiendo la función utilitaria en la artesanía, y la función subjetiva en el arte para que comprenda el concepto de diseño.					
		Notas de referencias y conceptos	Apunte	X		
	Presentación del Proyecto: Introduce el desarrollo del proyecto integrador					
		Investiga ejemplos visuales que distinguen el arte y las artesanías.			X	
	Asesora la pertinencia de la información obtenida por los alumnos					
	Concreta conceptos y sintetiza la información	Mapa conceptual - ilustrado Arte, artesanía y diseño			X	

RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p>



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.

7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética

16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.

11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:

1.2 Antecedentes

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO:

Distingue los movimientos artísticos y culturales que fundaron el proceso formal del Diseño en sus múltiples disciplinas

7

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.2.1. Arts and Crafts 1.2.2. Bauhaus 1.2.3. Postmodernos	Exposición Magistral: Distingue la transición de las escuelas desde las premodernas, modernas y posmodernas					
		Notas de referencias y conceptos	Apunte	X		
	Ejemplifica con recursos visuales las escuelas del diseño, diferencias y personajes históricos.					
		Recupera ejemplos visuales de las Arts and Crafts, Bauhaus y posmodernismo			X	



	Asesora la pertinencia de la información obtenida por los alumnos				
		Concreta conceptos y sintetiza la información	Mapa conceptual - ilustrado Movimientos previos al modernismo; Arts and Crafts, Bauhaus y posmodernismo		X

RECURSOS: Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, materiales de diseño.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
- 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Humanidades Básicas**
- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
 - 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
 - 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
- Extendidas**
- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
 - 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
 - 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual



--	--

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.3 Escuelas de diseño	3
PROPÓSITO:	
Conoce las actividades disciplinares sus diferencias y alcances, así como sus áreas comunes.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.3.1 Arquitectura 1.3.2 Diseño gráfico 1.3.3 Diseño industrial	Exposición Magistral: Considerando los talleres teórico prácticos de la bauhaus Distingue los objetivos de las escuelas de diseño utiliza como recursos imágenes visuale					
		Notas de referencias y conceptos	Apuntes	X		
	Ejemplifica las escuelas del diseño, distinguiéndolas, aclarando diferencias así como identificando personajes representativos.					
		Investiga y recupera ejemplos visuales de diseño arquitectónico, gráfico e industrial				
	Asesora la pertinencia de la información obtenida por los alumnos					
	Concreta conceptos y sintetiza la información identificando las escuelas de diseño	Síntesis ilustrada Arquitectura- personajes y obras Diseño Gráfico –personajes y obras		X		



RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.4 Aplicaciones prácticas en los diferentes tipos de diseño	2
PROPÓSITO:	
Conoce los productos y distingue la creación de objetos en volumen y bidimensionales que se generan a partir del Diseño	



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.4.1 Bidimensional 1.4.2 tridimensional 1.4.3. virtuales	Exposición Magistral: Ejemplifica productos de la arquitectura, diseño gráfico y diseño industrial en donde intervienen los objetos reales tridimensionales y los productos conceptuales bidimensionales tanto en la realidad como en la representación virtual					
		Notas de referencias y conceptos	Apunte	X		
	<p>Fase 1. Indagación referencial. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Organiza y estratégicamente solicita analicen referencias de los diferentes tipos de diseño que conozcan y recuperen ejemplos para el desarrollo de una línea de tiempo.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA Presenta línea del tiempo con los tres tipos de diseño • PERTINENCIA De la información obtenida se extraen cuidadosamente, estilos, fechas, gráficos, que llevan una relación y seguimiento exacto. • REFERENCIAS El material visual documenta y describe gráficamente la información que facilita la comprensión. • PROPUESTA 					



Creativa e innovadora, facilitando la comprensión en un acomodo lógico.					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Borrador de Línea de Tiempo del diseño (arquitectónico, grafico e industrial) creada a partir de la información obtenida de manera individual en el modulo.</i></p>	<p>Trabajo individual <i>Línea de Tiempo con los tres tipos de diseño</i></p>	X	X	X
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Organiza equipos para la elección de un estilo y lo apliquen en un boceto para stand, display o pop.</i> Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA Propuesta de stand representada a modo de Boceto. • PERTINENCIA Retoma un estilo de la línea del tiempo y lo aplica en el diseño de stand, presentando una propuesta funcional y estética. • CREATIVIDAD Aplica con detalle, legibilidad e innova la idea original en el Boceto del stand. 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Retomando información de la línea del tiempo, eligen un estilo para plasmarlo en un boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio.</i></p>	<p>Trabajo colaborativo <i>boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio.</i></p>	X	X	X

RECURSOS: | Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA | Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.



AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	Proceso de Evaluación							MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN	
		ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA				
			DX	F	S	H	C	A		
Cuestionario resuelto	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2	X				X			Lista de cotejo
Apunte	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2		X					X	Lista de cotejo
Mapa conceptual - ilustrado Arte, artesanía y diseño	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2				X		X		Lista de cotejo
Mapa conceptual - ilustrado Movimientos previos al modernismo; Arts and Crafts, Bauhaus y posmodernismo	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2		X	X			X		Lista de cotejo
Síntesis ilustrada Arquitectura- personajes y obras Diseño Gráfico –personajes y obras Diseño Industrial – personajes y obras	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2				X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual <i>Línea de Tiempo con los tres tipos de diseño</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2				X	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo <i>boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 7.2, 11.2				X	X			Rúbrica



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Mapa conceptual - ilustrado Movimientos previos al modernismo; Arts and Crafts, Bauhaus y posmodernismo	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	1	2.1, 2.2, 7.2, 11.2	1	2	X			Lista de cotejo
Síntesis ilustrada Arquitectura- personajes y obras Diseño Gráfico –personajes y obras Diseño Industrial – personajes y obras	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	1	2.1, 2.2, 7.2, 11.2	2	3	X			Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo individual <i>Línea de Tiempo con los tres tipos de diseño</i> CRITERIOS ENTREGA Presenta línea del tiempo con los tres tipos de diseño PERTINENCIA De la información obtenida se extraen cuidadosamente, estilos, fechas, gráficos, que llevan una relación y seguimiento exacto. REFERENCIAS El material visual documenta y describe gráficamente la información que facilita la comprensión. PROPUESTA Creativa e innovadora, facilitando la comprensión en un acomodo lógico.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	5	2.1, 2.2, 7.2, 11.2	5	10	X			Rúbrica



<p>Trabajo colaborativo Boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio.</p> <p>CRITERIOS</p> <p>ENTREGA Propuesta de stand representada a modo de Boceto.</p> <p>PERTINENCIA Retoma un estilo de la línea del tiempo y lo aplica en el diseño de stand, presentando una propuesta funcional y estética.</p> <p>CREATIVIDAD Aplica con detalle, legibilidad e innova la idea original en el Boceto del stand.</p>	<p>CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11</p>	<p>5</p>	<p>2.1, 2.2, 7.2, 11.2</p>	<p>5</p>	<p>10</p>	<p>X</p>		<p>Rúbrica</p>
Total					25			



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 1

FASE 1. INVESTIGACIÓN REFERENCIAL. DEFINICIÓN TEMA / Avance Individual / Línea de Tiempo con los tres tipos de diseño

Competencias Disciplinares:

Humanidades
Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

Competencia Genérica:

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	ENTREGA Presenta línea del tiempo con los tres tipos de diseño	2.5			
2	PERTINENCIA De la información obtenida se extraen cuidadosamente, estilos, fechas, gráficos, que llevan una relación y seguimiento exacto.	2.5			
3	REFERENCIAS El material visual documenta y describe gráficamente la información que facilita la comprensión.	2.5			
4	PROPUESTA Creativa e innovadora, facilitando la comprensión en un acomodo lógico.	2.5			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:		



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 1

FASE 1. INVESTIGACIÓN REFERENCIAL. DEFINICIÓN TEMA / Avance Colaborativo / Boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio.

Competencias Disciplinarias:

Humanidades

Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. **12.** Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética **16.** Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. **9.** Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. **11.** Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

Competencia Genérica:

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros. **2.3** Participa en prácticas relacionadas con el arte. **4.** Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. **4.5** Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. **5.** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. **5.1** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **7.** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. **7.2** Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. **8.** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. **8.1** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. **11.** Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. **11.2** Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	ENTREGA Propuesta de stand representada a modo de Boceto.	4			
2	PERTINENCIA Retoma un estilo de la línea del tiempo y lo aplica en el diseño de stand, presentando una propuesta funcional y estética.	3			
3	CREATIVIDAD Aplica con detalle, legibilidad e innova la idea original en el Boceto del stand.	3			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:		



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	Elementos del diseño	Sesiones previstas	10
Propósito:	Reconoce los elementos básicos de diseño que le permiten aplicarlos en composiciones propias y funcionales.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
2.1 Elementos Conceptuales: 2.1.1 Punto 2.1.2 Línea 2.1.3 Plano 2.1.4 Volumen	Reconoce los elementos conceptuales del diseño	Construye modelos que ubican los elementos en dos y tres dimensiones.	Valora el manejo de la estructura de los elementos básicos a través de gráficas y volúmenes.	Humanidades Básicas 11. Analiza de manera reflexiva y critica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el	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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios,	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Organizador de información • Proyección de videos • Imágenes • Ilustraciones • Galerías
2.2 Elementos Visuales 2.2.1 Forma 2.2.2 Color 2.2.3 Textura.	Identifica los elementos conceptuales del diseño	Estructura los elementos visuales a través de ejercicios prácticos que expresen dichos conceptos.	Reflexiona acerca de la integración de los elementos visuales en los objetos y las formas de su entorno			
2.3 Elementos de Relación 2.3.1 Dirección 2.3.2 Posición 2.3.3 Espacio 2.3.4 Proporción.	Distingue los elementos de relación	Diseña elementos gráficos y espaciales puntualizando su ubicación y medida.	Valora su habilidad para elaborar modelos ordenados por método cartesiano (isométrico).			
2.4 Elementos Prácticos 2.4.1 Unidad 2.4.2 Armonía 2.4.3 Equilibrio	Reconoce los Elementos prácticos	Representa ideas en planos y volúmenes integrados al espacio a través del orden. Sustenta sus	Sustenta sus propuestas con Fundamentos integrales.			



<p>2.4.4 Movimiento</p>		<p>propuestas con fundamentos</p>		<p>entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia. Extendidas 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>	<p>códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o</p>	
-----------------------------	--	-----------------------------------	--	---	--	--



					<p>desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>
Desarrollo de proyecto	<p>Fase 2. Organización y planeación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. Consiste en la organización del trabajo colegiado, donde se estipulan tiempos, actividades, medios, recursos a utilizar y desempeños disciplinares esperados en función a las competencias. • Diseño. Se realiza el diseño documental, de campo o experimental de acuerdo a la naturaleza del proyecto y la intervención de cada asignatura. 				

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.
- 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Humanidades Básicas**
- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
 - 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
 - 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.



4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.1 Elementos Conceptuales:	3
PROPÓSITO:	
Identifica los elementos conceptuales y los aplica en composiciones bi y tridimensionales.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.1.1 Punto 2.1.2 Línea 2.1.3 Plano 2.1.4 Volumen	Realiza cuestionario acerca de los los elementos conceptuales para identificar conocimientos previos					
		Responde las preguntas por escrito o realiza la actividad de activación de identificación de conocimientos previos	Evaluación diagnóstica	X		
	Clase Magistral sobre los elementos y proyección de imágenes de los diferentes tipos de diseño donde se identifiquen					



	claramente y va guiando al alumno a trabajar con diseño industrial.				
		Retoma apunte e ilustra de manera esquemática.	Apunte ilustrado	X	
	Solicita imágenes impresas de los 3 tipos de diseño para que identifiquen los elementos conceptuales. Diseño gráfico (logotipo) Diseño Industrial (Stand o display) Diseño arquitectónico				
		Identifican en cada una de las imágenes y sobre una hoja de albanene los elementos conceptuales.	Imágenes con su respectiva hoja de albanene con la identificación de los elementos conceptuales y su argumentación.		X
	Asesoría y correcciones				

RECURSOS: Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.
- 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Humanidades Básicas**
- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
 - 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
 - 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.



- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
- 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

Extendidas

- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
- 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
- 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

2.2 Elementos Visuales

2

PROPÓSITO:

Identifica los elementos visuales, relaciona con los conceptuales y los aplica en composiciones bi y tridimensionales

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONducidas por el docente	Realizadas por los estudiantes		C	P	A
2.2.1 Forma 2.2.2 Color 2.2.3 Textura.	Clase Magistral sobre los elementos visuales y proyecta imágenes de los diferentes tipos de diseño donde se identifiquen claramente y va guiando al alumno en el trabajo del stand para su producto o servicio.					
		Retoma apunte e ilustra de manera esquemática.	Apunte ilustrado	X		



	Organiza el trabajo para identificar elementos.				
		Identifican sobre las tres imágenes trabajadas y en una segunda hoja de albanene los elementos conceptuales.	Imágenes con la segunda hoja de albanene y con la identificación de los elementos visuales.		X
	Taller guiado				
RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.				
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.				
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.				

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.
- 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Humanidades Básicas**
- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
 - 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
 - 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
- Extendidas**
- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
 - 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
 - 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual



- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
- 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

2.3 Elementos de Relación

2

PROPÓSITO:

Identifica los elementos de relación, analiza su importancia argumentandolos en composiciones bi y tridimensionales

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.3.1 Dirección 2.3.2 Posición 2.3.3 Espacio 2.3.4 Escala 2.3.5 Proporción.	Clase Magistral sobre los elementos de relación y proyecta imágenes de los diferentes tipos de diseño donde se identifiquen claramente y va guiando al alumno en el trabajo del stand para su producto o servicio.					
		Retoma apunte e ilustra de manera esquemática.	Apunte ilustrado	X		
	Organiza el trabajo para identificar elementos en otra hoja de albanene.					
		Identifican sobre las imágenes trabajadas en una tercer hoja de albanene los elementos de relación.	Imágenes con una tercer hoja de albanene y con identificación de los elementos relación.		X	
	Taller guiado					

25

RECURSOS: Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.4 Elementos Prácticos	3
PROPÓSITO: Identifica los elementos prácticos y los aplica en composiciones tridimensionales y argumenta su importancia de aplicación en el desarrollo del diseño.	



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.4.1 Unidad 2.4.2 Armonía 2.4.3 Equilibrio 2.4.4 Movimiento	Clase Magistral sobre los elementos prácticos y proyecta imágenes de los diferentes tipos de diseño donde se identifiquen claramente y va guiando al alumno en el trabajo del stand para su producto o servicio.					
		Retoma apunte e ilustra de manera esquemática. Resuelve ejercicios del libro.	Apunte ilustrado y ejercicios del libro	X		
	Fase 2. Organización y planeación Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Organiza el trabajo para aplicar los elementos vistos durante el módulo y conjuntamente con los elementos prácticos en su propuesta de stand para mejorar, definir y concretar su propuesta final. Criterios <ul style="list-style-type: none"> • PROPUESTA Mejora de diseño a modo de boceto con el uso de los elementos de diseño, debidamente identificados y aplicados en 4 hojas. • CREATIVIDAD Implementa creativamente los elementos de diseño al boceto original y estos estarán debidamente aplicados, representados e identificados en las 4 hojas. • CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad 					



<p>optima tanto en boceto como en las 4 hojas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA <p>Completa 4 hojas con identificación cada una con los elementos de diseño analizados y aplicados a su stand.</p>					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Aplicar los elementos prácticos en su propuesta de stand para mejorar, definir y concretar su propuesta final y argumentar su diseño.</p>	<p>Trabajo individual <i>Boceto de su stand de producto o servicio con sus 4 hojas de elementos del diseño debidamente identificados con argumentación sobre la aplicación.</i></p>	X	X	X
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Organiza equipos para comparar resultados y analizar las propuestas de todo el equipo.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • PERTINENCIA <p>Presentación y elección de stand que cumpla con los requerimientos acordados, innovación y que sea viable en su elaboración futura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA <p>Lámina(s) con Representación en diferentes vistas (planta, alzados) y un apunte en perspectiva del stand.</p> <ul style="list-style-type: none"> • CALIDAD <p>Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.</p>					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Socializan sus propuestas, analizan los resultados, eligen el stand a trabajar,</i></p>	<p>Trabajo colaborativo <i>Propuesta de stand elegido, lámina con distintas vistas y un apunte de perspectiva.</i></p>	X	X	X



		<i>elaboran las distintas vistas y un apunte de perspectiva.</i>				
	Retroalimentación de resultados					
		Analizan, comparan y proponen mejoras para defender su idea y argumentarla.				

RECURSOS: Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
			Exploración diagnóstica	CDB H 10, 11 CDE H 4	2.1, 2.3, 4.1, 7.2	X			
Apunte ilustrado	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de cotejo
Imágenes con su respectiva hoja de albanene con la identificación de los elementos conceptuales y su argumentación.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Imágenes con la segunda hoja de albanene y con la identificación de los elementos visuales.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Imágenes con una tercer hoja de albanene y con identificación de los elementos relación.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Ejercicios del libro	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual <i>Boceto de su stand de producto o servicio con sus 4 hojas de elementos del diseño debidamente identificados con argumentación sobre la aplicación.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo <i>Propuesta de stand elegido, lámina con distintas vistas y un apunte de perspectiva.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
<p>Imágenes con su respectiva hoja de albanene con la identificación de los elementos conceptuales y su argumentación.</p> <p>Imágenes con la segunda hoja de albanene y con la identificación de los elementos visuales.</p> <p>Imágenes con una tercer hoja de albanene y con identificación de los elementos relación.</p>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	3	5	X			Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
<p>Trabajo individual <i>Boceto de su stand de producto o servicio con sus 4 hojas de elementos del diseño debidamente identificados con argumentación sobre la aplicación.</i></p> <p>CRITERIOS PROPUESTA Mejora de diseño a modo de boceto con el uso de los elementos de diseño, debidamente identificados y aplicados en 4 hojas.</p> <p>CREATIVIDAD Implementa creativamente los elementos de diseño al boceto original y estos estarán debidamente aplicados, representados e identificados en las 4 hojas.</p> <p>CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.</p> <p>ENTREGA Completa 4 hojas con identificación cada una con los elementos de diseño analizados y aplicados a su stand.</p>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	7	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 11.2	8	15	X			Rúbrica



Fundamentación.									
<p>Trabajo colaborativo <i>Propuesta de stand elegido, lámina con distintas vistas y un apunte de perspectiva.</i></p> <p>CRITERIOS PERTINENCIA Presentación y elección de stand que cumpla con los requerimientos acordados, innovación y que sea viable en su elaboración futura.</p> <p>ENTREGA Lámina(s) con representación en diferentes vistas (planta, alzados) y un apunte en perspectiva del stand.</p> <p>CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.</p>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	3	5	X		Rúbrica	
Total					25				

ELEMENTOS PARA EL PRIMER EXAMEN PARCIAL	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
Tipo de examen: Escrito	30	10	10	50

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
EXAMEN ESCRITO	50%
EXAMEN PRÁCTICO	
Total	100%



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 2

FASE 2. ORGANIZACIÓN Y PLANEACIÓN / Avance Individual / Boceto de su stand de producto o servicio con sus 4 hojas de elementos del diseño debidamente identificados con argumentación sobre la aplicación.

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencias Genéricas:

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. **2.3** Participa en prácticas relacionadas con el arte. **5.** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. **5.1** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **7.** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. **7.2** Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. **8.** Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. **8.1** Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. **11.** Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. **11.2** Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR ASIGNADO 15	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
		Cumple	No Cumple	
1 PROPUESTA Mejora de diseño a modo de boceto con el uso de los elementos de diseño, debidamente identificados y aplicados en 4 hojas.	5			
2 CREATIVIDAD Implementa creativamente los elementos de diseño al boceto original y estos estarán debidamente aplicados, representados e identificados en las 4 hojas.	5			
3 CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.	2			
4 ENTREGA Completa 4 hojas con identificación cada una con los elementos de diseño analizados y aplicados a su stand. Fundamentación.	3			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:	



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 2

FASE 2. ORGANIZACIÓN Y PLANEACIÓN / Avance Colaborativo / Propuesta de stand elegido, lámina con distintas vistas y un apunte de perspectiva.

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencias Genéricas:

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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR ASIGNADO 5	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
		Cumple	No Cumple	
1 PERTINENCIA Presentación y elección de stand que cumpla con los requerimientos acordados, innovación y que sea viable en su elaboración futura.	1			
2 ENTREGA Lámina(s) con representación en diferentes vistas (planta, alzados) y un apunte en perspectiva del stand.	3			
3 CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.	1			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE		CALIFICACIÓN:		



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Metodología Proyectual	Sesiones previstas	5
Propósito:	Aplica métodos establecidos en el ámbito del diseño para desarrollar proyectos funcionales.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
3.1 Metodología Proyectual 3.1.1 Antecedentes 3.1.2 Problemática 3.1.3 Análisis de referentes 3.1.4 Conclusiones	Conoce el método de proyección integrándolos temas expuestos.	Establece criterios de análisis que abordan la problemática en la que se pretende brindar una solución de diseño. Desarrolla la metodología proyectual en un proyecto funcional.	Valora la información que recibe a través de la percepción y la investigación para organizarla.	Humanidades Básicas 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la	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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Imágenes • Ilustraciones • Proyección de videos • Organizador de información • Galerías • Método proyectual • Diseño



				<p>relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y</p>	
--	--	--	--	--	--	--



					<p>controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización del proyecto. Se lleva a cabo la implementación de lo establecido en el diseño y de acuerdo a los criterios de logro establecidos. Entrega de producto. Se integran los subproductos de las asignaturas para integrar el proyecto integrador. 					



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.
 - 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
 - 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
 - 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
 - 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
 - 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- Humanidades Básicas**
- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
 - 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
 - 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
- Extendidas**
- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
 - 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
 - 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:

3.1 Metodología Proyectual

PROPÓSITO:

Analiza problemáticas, desarrolla una metodología para presentar una propuesta de solución congruente y coherente.

SESIONES PREVISTAS:

5



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.1.1 Antecedentes 3.1.2 Problemática 3.1.3 Análisis de referentes 3.1.4 Conclusiones	Realiza cuestionario acerca de los referentes a la Metodología Proyectual para identificar conocimientos previos					
		Responde las preguntas por escrito o realiza la actividad de activación de identificación de conocimientos previos	Evaluación diagnóstica	X		
	Clase Magistral: El método proyectual <i>(se sugiere a Bruno Munari)</i>					
		Investigación documental sobre el tema	Reporte escrito con referencia bibliográfica.	X		
	Fase 3. Integración de información y elaboración del producto Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Con base en la metodología desarrolla los antecedentes, problemática de su proyecto así como las características que debe tener su stand con respecto al análisis de referentes y pasos de la metodología proyectual. Criterios <ul style="list-style-type: none"> • DESCRIPCIÓN Desarrolla, organiza y describe cada uno de los pasos de la metodología proyectual de forma objetiva y concreta. • CALIDAD Orden, limpieza y sin errores ortográficos. 					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Con base en la metodología proyectual elabora una tabla donde describa cada uno de los pasos para llevar a cabo la	Trabajo individual Tabla con descripción de cada uno de los pasos para llevar a cabo la realización de su prototipo.	X	X	X



	realización de su prototipo. <i>(Se sugiere lo haga de manera breve y concisa)</i>				
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Taller guiado</i> <i>Organiza a los equipos para comentar y desarrollar su prototipo.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • DISEÑO Es visible, memorable, distintivo y simple, de tal manera que el stand no pasa desapercibido. • PREPRESENTACIÓN GRÁFICA Se emplean los conocimientos adquiridos a fin de organizar e integrar espacialmente en una lámina los elementos que conforman con calidad y claridad el anteproyecto. • AVANCE Presenta un avance físico en la elaboración de modelo, elige escala, materiales y herramientas. • CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima en la lámina. 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Inicia la construcción del prototipo de stand</i></p>	<p>Trabajo colaborativo <i>Anteproyecto y avance de prototipo</i></p>	X	X	X
Retroalimentación					
	<p>Análisis de Fortalezas y debilidades de su prototipo para su corrección y mejora.</p>	Proceso metacognitivo			X

RECURSOS: | Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.



HERRAMIENTA TECNOLÓGICA | Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PRODUCTOS PORTAFOLIO	Proceso de Evaluación								MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			
			DX	F	S	H	C	A	
Evaluación diagnóstica	CDB H 10, 11, 16 CDE H 4	2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 5.6, 7.2, 8.1, 10.3	X					X	Guia de observación
Reporte escrito con referencia bibliográfica.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X			X		Lista de cotejo
Trabajo individual <i>Tabla con descripción de cada uno de los pasos para llevar a cabo la realización de su prototipo.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo <i>Anteproyecto y avance de prototipo</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica
Proceso metacognitivo	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Reporte escrito con referencia bibliográfica.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	3	5		X		Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									



<p>Trabajo individual <i>Tabla con descripción de cada uno de los pasos para llevar a cabo la realización de su prototipo.</i></p> <p>DESCRIPCIÓN Desarrolla, organiza y describe cada uno de los pasos de la metodología proyectual de forma objetiva y concreta.</p> <p>CALIDAD Orden, limpieza y sin errores ortográficos.</p>	<p>CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11</p>	<p>5</p>	<p>2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 11.2</p>	<p>5</p>	<p>10</p>		<p>X</p>	<p>Rúbrica</p>
<p>Trabajo colaborativo <i>Anteproyecto y avance de prototipo</i></p> <p>CRITERIOS</p> <p>DISEÑO Es visible, memorable, distintivo y simple, de tal manera que el stand no pasa desapercibido.</p> <p>PREPRESENTACIÓN GRÁFICA Se emplean los conocimientos adquiridos a fin de organizar e integrar espacialmente en una lámina los elementos que conforman con calidad y claridad el anteproyecto.</p> <p>AVANCE Presenta un avance físico en la elaboración de modelo, elige escala, materiales y herramientas.</p> <p>CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima en la lámina</p>	<p>CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11</p>	<p>5</p>	<p>2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2</p>	<p>5</p>	<p>10</p>		<p>X</p>	<p>Rúbrica</p>
Total					25			



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 3

FASE 3. INTEGRACIÓN DE INFORMACIÓN Y ELABORACIÓN DEL PRODUCTO / Avance Individual / Tabla con descripción de cada uno de los pasos para llevar a cabo la realización de su prototipo.

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencia Genérica:

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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	DESCRIPCIÓN Desarrolla, organiza y describe cada uno de los pasos de la metodología proyectual de forma objetiva y concreta.	5			
2	CALIDAD Orden, limpieza y sin errores ortográficos.	5			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:		



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 3

FASE 3. INTEGRACIÓN DE INFORMACIÓN Y ELABORACIÓN DEL PRODUCTO / Avance Colaborativo/ Anteproyecto y avance de prototipo

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencia Genérica:

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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
		Cumple	No Cumple	
1 DISEÑO Es visible, memorable, distintivo y simple, de tal manera que el stand no pasa desapercibido.	2.5			
2 PRESENTACIÓN GRÁFICA Se emplean los conocimientos adquiridos a fin de organizar e integrar espacialmente en una lámina los elementos que conforman con calidad y claridad el anteproyecto.	2.5			
3 AVANCE Presenta un avance físico en la elaboración de modelo, elige escala, materiales y herramientas.	2.5			
4 CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima en la lámina.	2.5			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE		CALIFICACIÓN:		



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	Gestión del diseño	Sesiones previstas	15
Propósito:	Integra los conocimientos adquiridos, definiéndolos a través de procesos lógicos para desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
4.1 Innovación y creatividad	Jerarquiza necesidades de solución que resulten de utilidad para brindar propuestas atractivas.	Formula propuestas experimentales para la realización de un proyecto de diseño innovador.	Analiza las posibilidades de creación desde una visión de utilidad en la vida real.	Humanidades Básicas 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.	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.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Proyección de videos • Imágenes • Ilustraciones • Galerías • Diseño
4.2 Representación y escala	Fundamenta sus propuestas a través de un proyecto de solución final	Sustenta la solución dada a través de planos, laminas, modelos representados de manera clara y precisa.	Integra ideas y Conceptualizaciones diversas en proyectos o retos personales.	12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética	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.	
4.3 Modelado y Pruebas de Utilidad	Demuestra lo aprendido en la realización de un modelo tridimensional.	Aplica su creatividad y conocimientos de manejo de materiales en un modelo y experimenta la utilidad del proyecto de diseño.	Valora la capacidad creativa a través de crear un modelo tridimensional del proyecto de diseño.	16. Asume responsablemente la	2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	



<p>4.4 Industrialización</p>	<p>Comprende la utilidad del diseño en la industria y las actividades cotidianas.</p>	<p>Explica los procesos creativos que se requieren para realizar o fabricar un producto final.</p>	<p>Reconoce los objetos (mobiliarios, revistas, edificaciones, artilugios y otros) cotidianos desde una visión lógica</p>	<p>relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p>	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p>	
<p>4.5 Presentación integral</p>	<p>Demuestra la aplicación de conocimientos.</p>	<p>Desarrolla la presentación de su proyecto de diseño.</p>	<p>Comparte ante grupo lo aprendido.</p>	<p>Extendidas 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>	<p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y</p>	





					<p>controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 4. Entrega y Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación. Formativa: Constante evaluación durante su desarrollo y elaboración. Sumativa: como proceso y producto terminado, de acuerdo a los criterios de cada disciplina determinando el nivel de logro de la competencia. Difusión del resultado. Compartir el producto obtenido con la comunidad escolar. 					



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.1 Innovación y creatividad	3
PROPÓSITO:	
Formula propuestas experimentales para la realización de un proyecto de diseño innovado.	



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.1 Innovación y creatividad	Cuestionario diagnóstico en clase					
		Respuestas espontáneas y activas	Exploración diagnóstica	X		
	Clase magistral con material visual (presentación electrónica)					
		Toma nota de lo aprendido	Apunte		X	
	Coordina equipos					
		Relaciona los conceptos de innovación y creatividad, retomando las observaciones hechas a su prototipo a final de módulo 3 y comenta con sus compañeros.				
	Corrección de diseño y vistas	Diseño corregido con sus vistas			X	

RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p>



4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.2 Representación y escala	2
PROPÓSITO:	
Conoce el proceso de representación y escala y el manejo de herramientas para aplicar conocimientos adquiridos en ejercicios prácticos.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.2 Representación y escala	Indagación de conocimientos previos.					
		Ideas aleatorias	Exploración diagnóstica	X		
	Clase magistral sobre representación y escala con ejemplos de ampliación y reducción, así como el uso de escalímetro y su aplicación.					
		Realiza la representación a escala del stand, retomando los conocimiento previos y los aplica a su stand.	Avance 1 del stand a escala		X	
	Asesorías y retroalimentación					



RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:



4.3 Modelado y Pruebas de Utilidad	3
------------------------------------	---

PROPÓSITO:
Aplica conocimientos previos en el manejo de materiales en un modelo tridimensional.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.3 Modelado y Pruebas de Utilidad	Indagación de conocimientos previos					
		Respuestas aleatorias	Exploración diagnóstica	X		
	Clase magistral con material visual que ejemplifique representaciones y modelados tridimensionales identificando materiales para las pruebas de utilidad para que experimenten su uso.					
		Recuperan apunte y experimentan diversos materiales agregando elementos visuales para dar identidad al stand respecto a su producto o servicio.	Avance 2 del stand a escala		X	
	Taller asistido					
		Construcción del stand				
	Taller y asesorías.					
		Modificaciones, mejoras al stand según pruebas de utilidad en el manejo de materiales.	Stand concluído			X

RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p> <p>11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.4 Industrialización	3
PROPÓSITO:	
Conocer los procesos creativos que se requieren para realizar o fabricar un producto final.	



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.4 Industrialización	Indagación del tema					
		Lluvia de ideas para recuperar apunte	Apunte	x		
	Clase magistral con material audiovisual sobre el tema de industrialización de distintos tipos de diseño. Enfocándose un poco más a diseño industrial y procesos para elaborar su stand.					
		Reconoce diversos productos u objetos de su entorno generados por los diferentes tipos de diseño así como su proceso de industrialización para realizar su apunte ilustrado.	Apunte ilustrado		x	

RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
<p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p>	<p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p>



- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
- 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

- 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
- 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
- 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
4.5 Presentación integral	4

PROPÓSITO:
Desarrolla la aplicación de conocimientos para la presentación de su producto y proyecto final.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.5 Presentación integral	Preguntas aleatorias sobre la complejidad en el desarrollo de su proyecto con intención de prepararse para su presentación.					
		Opiniones aleatorias				
	Clase magistral con material de apoyo visual de ejemplos de presentaciones finales, planos (vistas frontal. Laterales y en planta,					



isométricos o vistas en 3 dimensiones) así como maquetación.					
	Retoma apunte	Apunte	X		
<p>Fase 4. Entrega y evaluación. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Solicita una conclusión general del proyecto realizado y su actuación en el desarrollo.</i> Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONCLUSIÓN Relaciona con los jetivos del programa y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos a lo largo del curso. • DESCRIPCIÓN Explica con claridad los pasos que desarrolló durante la elaboración del proyecto a lo largo del curso. • ENTREGA Escrito, breve, coherente y conciso. • CALIDAD Buena ortografía. 					
	<p>Avance del proyecto integrador Trabajo individual: Presentación de conclusiones sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.</p>	<p>Trabajo individual: Conclusión sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.</p>	X	X	X
<p>Avance del proyecto integrador Solicita la entrega del Trabajo colaborativo: <i>Presentación del proyecto con material realizado durante el semestre y stand en escala</i> Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXPOSICIÓN 					



<p>Presentada con apoyo digital (ppt), organización del equipo, coherencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA Modelo final a escala y proporción; de fácil transportación, correcto uso de materiales, fácil armado y correspondiente a la presentación de laminas de la entrega final. • CALIDAD Limpieza, organización, coherencia y vinculación de lo presentado. • EVIDENCIA Video de la presentación y exposición final. 					
	<p>Avance del proyecto integrador Solicita la entrega del Trabajo colaborativo: <i>Presentación y exposición de proyecto final a escala documentado</i></p>	<p>Trabajo colaborativo: <i>Presentación y exposición de proyecto final a escala y documental</i></p>	X	X	x
Retroalimentación					

RECURSOS:	Proyector, pintarrón, ilustraciones, plumones, block de dibujo, lápices de dibujo, hojas blancas, material es de diseño.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Internet, videos, tutoriales, material didáctico digital, Mimio teach.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Sala de proyección, Sala audiovisual, Aula digital, Aula de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort e interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



PRODUCTOS PORTAFOLIO	COMPETENCIAS DISCIPLINARES	Proceso de Evaluación ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			DX	F	S	H	C	A	
			Exploración diagnóstica	CDB H 10, 11, 16 CDE H 4, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.1, 5.6, 7.2, 8.1, 10.3	X			
Apunte	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de cotejo
Diseño corregido con sus vistas	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Avance 1 del stand a escala	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Avance 2 del stand a escala	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Stand concluído					X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual: <i>Conclusión sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo: <i>Presentación y exposición de proyecto final a escala y documental</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	COMPETENCIA DISCIPLINARES	%	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
						H	C	A	
Portafolio de evidencias									
Stand concluído	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	2	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	3	5		X		Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo Individual. <i>Conclusión sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.</i>	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	5	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 11.2	5	10	X			Rúbrica



<p>CRITERIOS CONCLUSIÓN Vincula con los objetivos del programa y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos a lo largo del curso. DESCRIPCIÓN Explica con claridad los pasos que desarrolló durante la elaboración del proyecto a lo largo del curso. ENTREGA Escrito, breve, coherente y conciso. CALIDAD Buena ortografía.</p>								
<p>Trabajo colaborativo. <i>Presentación y exposición de proyecto final a escala y documental</i> CRITERIOS EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital (ppt), organización del equipo, coherencia. ENTREGA Modelo final a escala y proporción; de fácil transportación, correcto uso de materiales , fácil armado y correspondiente a la resentación de laminas de la entrega final. CALIDAD Limpieza, organización, coherencia y vinculación de lo presentado. EVIDENCIA Video de la presentación y exposición final.</p>	<p>CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11</p>	<p>5</p>	<p>2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2</p>	<p>5</p>	<p>10</p>	<p>X</p>	<p>Rúbrica</p>	
Total					25			



ELEMENTOS PARA EL SEGUNDO EXAMEN PARCIAL	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
Tipo de examen: Escrito	20	20	10	50

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
EXAMEN ESCRITO EXAMEN PRÁCTICO	50%
Total	100%



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 4

FASE 4. ENTREGA Y EVALUACIÓN / Avance Individual / Conclusión sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencia Genéricas:

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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global inter dependiente.

NOMBRE DEL ALUMNO:

60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	CONCLUSIÓN Vincula con los objetivos del programa y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos a lo largo del curso.	2.5			
2	DESCRIPCIÓN Explica con claridad los pasos que desarrolló durante la elaboración del proyecto a lo largo del curso.	2.5			
3	ENTREGA Escrito, breve, coherente y conciso.	2.5			
4	CALIDAD Buena ortografía.	2.5			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:		



DISEÑO / RÚBRICA DE EVALUACIÓN MÓDULO 4

FASE 4. ENTREGA Y EVALUACIÓN / Avance Colaborativo / Trabajo colaborativo / Presentación y exposición de proyecto final a escala y documental

Competencia (s) Disciplinar (es):

Humanidades Básicas

11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.

Competencia Genéricas:

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. 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte. 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

NOMBRE DEL ALUMNO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital (ppt), organización del equipo, coherencia.	2			
2	ENTREGA Completa y da cuenta de todo el proceso trabajado durante el curso. Modelo final a escala y proporción; de fácil transportación, correcto uso de materiales, fácil armado y correspondiente a la presentación de laminas de la entrega final.	3			
3	CALIDAD Limpieza, organización, coherencia y vinculación de lo presentado.	2			
4	EVIDENCIA Video de la presentación (documental) y exposición final.	2			
EVALUACIÓN / FECHA Y FIRMA DEL DOCENTE			CALIFICACIÓN:		



EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Desarrolla dos desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	50%
EXAMEN	50%
Total	100%

EVALUACIÓN A TÍTULO DE SUFICIENCIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Desarrolla tres desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	50%
EXAMEN	50%
Total	100%



Fuentes

BÁSICA
<ul style="list-style-type: none">Cruz Vázquez, P. et. al. (2018). Libro de texto de Diseño. Editado por UAEM: México. ISBN 9786074229004
COMPLEMENTARIA
<ul style="list-style-type: none">Acha, Juan (2007). Expresión y apreciaciones artísticas, artes plásticas, México: Trillas. ISBN 9682450217
MESOGRAFÍA
<ul style="list-style-type: none">http://www.dsb-design.com/http://www.a.com.mx/Uso de bases de datos disponibles para la asignatura en: http://bibliotecadigital.uaemex.mx/contador/basesdedatos1.php <p>Por ejemplo: BiblioMedia, Redalyc, entre otros.</p> <p>Nota: Las páginas se revisarán periódicamente para validar la vigencia de las ligas.</p>
Bibliografía sugerida para el docente
<ul style="list-style-type: none">Alinas, Oscar (2010). Tecnología Y Diseño En El México Prehispánico, Editorial Designio: México.Bruno Munari (2004). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Ed. Colección <u>Gustavo Gil Diseño</u>: BarcelonaDonis A. Dondis,(1985). <u>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</u>. ISBN: 9788425206092 Ed. Colección <u>Gustavo Gili Diseño</u>: BarcelonaMargolin, Victor (2005) Rutas Del Diseño: Estudios Sobre Teoría Y Práctica, Isbn 968585209x Editorial Designio: MéxicoMorgan, Robert C. (2009). Del Arte A La Idea: Ensayos Sobre Arte Conceptual, Ediciones Akal: EspañaRamirez, Juan Antonio (2009). El Objeto Y El Aura: (Des) Orden Visual Del Arte Moderno, Isbn 978-84-460-2956-4 Ediciones Akal: EspañaVillafañe, J. (2006). <u>Introducción a la Teoría de la Imagen</u>. México: Ediciones Pirámide. ISBN: 84-368-0263-3Wucius, W. (1991). <u>Fundamentos del diseño</u>. Ed. Colección <u>Gustavo Gil Diseño</u>: BarcelonaVolpi, Jorge (2004). Geometría Emocional: Sebastián Escultor Ediciones Turner: España.Wick, Rainer (2007). La Pedagogía De La Bauhaus, Isbn 978-84-206-7156-7 Alianza Editorial: España



PROCESO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO INTEGRADOR DE 6º. SEMESTRE. CBU 2015
DISEÑO

Eje: Cultura Emprendedora

<p>Proyecto integrador: “Joven emprendedor UAEMEX” Proyecto de asignatura: Stand de imagen y proyección visual para su proyecto emprendedor</p>	
<p>Fase 1. Investigación referencial. Definición tema</p>	
<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS 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. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables. 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.</p>	<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES Humanidades Básicas 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural. 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia. Extendidas 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura. 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>
<p>Módulo 1</p> <p>Orígenes del diseño</p>	<p>1. ¿Qué es el Diseño? 1.1. Arte 1.1.2. Artesanía</p> <p>1.2 Antecedentes 1.2.1. Arts and Crafts 1.2.2. Bauhaus 1.2.3. Movimientos Postmodernos</p> <p>1.3 Escuelas de diseño 1.3.1 Arquitectura</p>
	<p>Trabajo individual Línea de Tiempo con los tres tipos de diseño</p> <p>CRITERIOS ENTREGA Presenta línea del tiempo con los tres tipos de diseño PERTINENCIA De la información obtenida se extraen cuidadosamente, estilos, fechas, gráficos, que llevan una relación y seguimiento exacto. REFERENCIAS</p>



	<p>1.3.2 Diseño gráfico 1.3.3 Diseño industrial</p> <p>1.4 Aplicaciones prácticas en los diferentes tipos de diseño</p> <p>1.4.1 Bidimensional 1.4.2 tridimensional 1.4.3. virtuales</p>	<p>El material visual documenta y describe gráficamente la información que facilita la comprensión.</p> <p>PROPUESTA Creativa e innovadora, facilitando la comprensión en un acomodo lógico.</p> <p><i>Trabajo colaborativo</i> <i>boceto del diseño del stand de acuerdo a su producto o servicio</i></p> <p>CRITERIOS ENTREGA Propuesta de stand representada a modo de Boceto. PERTINENCIA Retoma un estilo de la línea del tiempo y lo aplica en el diseño de stand, presentando una propuesta funcional y estética. CREATIVIDAD Aplica con detalle, legibilidad e innova la idea original en el Boceto del stand.</p>
<p>Fase 2. Organización y planeación</p>		
<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p>	<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Humanidades Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>	



7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

Módulo 2	<p>2.1 Elementos Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1 Punto 2.1.2 Línea 2.1.3 Plano 2.1.4 Volumen <p>2.2 Elementos Visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1 Forma 2.2.2 Color 2.2.3 Textura. <p>2.3 Elementos de Relación</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.3.1 Dirección 2.3.2 Posición 2.3.3 Espacio 2.3.4 Proporción. <p>2.4 Elementos Prácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.4.1 Unidad 2.4.2 Armonía 2.4.3 Equilibrio 2.4.4 Movimiento
Elementos del diseño	

Trabajo individual
Boceto de su stand de producto o servicio con sus 4 hojas de elementos del diseño debidamente identificados con argumentación sobre la aplicación.

CRITERIOS
PROPUESTA
 Mejora de diseño a modo de boceto con el uso de los elementos de diseño, debidamente identificados y aplicados en 4 hojas.

CREATIVIDAD
 Implementa creativamente los elementos de diseño al boceto original y estos estarán debidamente aplicados, representados e identificados en las 4 hojas.

CALIDAD
 Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.

ENTREGA
 Completa
 4 hojas con identificación cada una con los elementos de diseño analizados y aplicados a su stand.
 Fundamentación.

Trabajo colaborativo
Propuesta de stand elegido, lámina con distintas vistas y un apunte de perspectiva.

CRITERIOS
PERTINENCIA



		<p>Presentación y elección de stand que cumpla con los requerimientos acordados, innovación y que sea viable en su elaboración futura.</p> <p>ENTREGA Lámina(s) con representación en diferentes vistas (planta, alzados) y un apunte en perspectiva del stand.</p> <p>CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima tanto en boceto como en las 4 hojas.</p>
Fase 3. Integración de información y elaboración del producto		
<p>COMPETENCIAS GENÉRICAS</p> <p>2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p> <p>2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</p> <p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p> <p>11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.</p>		<p>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Humanidades</p> <p>Básicas</p> <p>11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.</p> <p>12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética</p> <p>16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.</p> <p>11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual</p>



11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.		
Módulo 3	3.1 Metodología Proyectual 3.1.1 Antecedentes 3.1.2 Problemática 3.1.3 Análisis de referentes 3.1.4 Conclusiones	<p>Trabajo individual <i>Tabla con descripción de cada uno de los pasos para llevar a cabo la realización de su prototipo.</i></p> <p>CRITERIOS DESCRIPCIÓN Desarrolla, organiza y describe cada uno de los pasos de la metodología proyectual de forma objetiva y concreta. CALIDAD Orden, limpieza y sin errores ortográficos.</p> <p>Trabajo colaborativo <i>Anteproyecto y avance de prototipo</i></p> <p>CRITERIOS DISEÑO Es visible, memorable, distintivo y simple, de tal manera que el stand no pasa desapercibido. PREPRESENTACIÓN GRÁFICA Se emplean los conocimientos adquiridos a fin de organizar e integrar espacialmente en una lámina los elementos que conforman con calidad y claridad el anteproyecto. AVANCE Presenta un avance físico en la elaboración de modelo, elige escala, materiales y herramientas. CALIDAD Entrega impecable; sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad optima en la lámina</p>
Metodología Proyectual		
Fase 4. Entrega y evaluación		



COMPETENCIAS GENÉRICAS

- 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.
 - 2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.
- 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
 - 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
 - 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
 - 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
 - 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
 - 11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES

Humanidades

Básicas

- 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.
- 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética
- 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.

Extendidas

- 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.
- 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.
- 11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual



Módulo 4	<p>4.1 Innovación y creatividad 4.2 Representación y escala 4.3 Modelado y Pruebas de Utilidad 4.4 Industrialización 4.5 Presentación integral</p>	<p><i>Trabajo individual:</i> <i>Conclusión sobre el desarrollo de su proyecto a lo largo del curso.</i></p> <p>CRITERIOS CONCLUSIÓN Vincula con los objetivos del programa y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos a lo largo del curso. DESCRIPCIÓN Explica con claridad los pasos que desarrolló durante la elaboración del proyecto a lo largo del curso. ENTREGA Escrito, breve, coherente y conciso. CALIDAD Buena ortografía.</p> <p><i>Trabajo colaborativo:</i> <i>Presentación y exposición de proyecto final a escala y documental</i></p> <p>CRITERIOS EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital (ppt), organización del equipo, coherencia. ENTREGA Modelo final a escala y proporción; de fácil transportación, correcto uso de materiales, fácil armado y correspondiente a la presentación de laminas de la entrega final. CALIDAD Limpieza, organización, coherencia y vinculación de lo presentado. EVIDENCIA Video de la presentación y exposición final.</p>
Gestión del diseño		



Rúbricas de competencias

Indicadores de desempeño	de	Analiza las características, procesos y conceptos teóricos metodológicos introductorios del diseño para la realización de un proyecto..
--------------------------	----	---

Nivel de logro de competencia	Nivel 3: Toma de decisiones de primer orden e inicio del desempeño autónomo. En este nivel el alumno ha alcanzado la madurez que le permite visualizarse como miembro de una comunidad y captar la importancia del bien común, al mismo tiempo que afirma sus valores y convicciones personales que sirven de base para sus elecciones. El énfasis de lo cognoscitivo se encuentra en la reflexión como actividad racional crítica. En este nivel, el alumno vuelve sobre los datos, sopesa o evalúa las evidencias, discierne pros y contras, se cuestiona sobre la verdad de sus afirmaciones anteriores; pronuncia juicios reconociendo los contextos, criterios y límites de los mismos; pronostica posibles consecuencias. Su pensamiento denota un grado de autonomía y creatividad mucho mayor que en los niveles anteriores, pues es capaz de proponer soluciones alternativas, explicaciones nuevas, así como aquellos cuestionamientos que permitan el ulterior avance del conocimiento.
-------------------------------	---

Insatisfactorio	Desempeño que presenta claras debilidades en el que los atributos de la competencia genérica evaluados y éstas afectan significativamente el dominio de las competencias evaluadas.
Básico	Desempeño que cumple con lo esperado en el atributo evaluado, pero con cierta irregularidad (ocasionalmente). Esta categoría también se debe usar cuando existen algunas debilidades que afectan el desempeño. Su efecto no es severo ni permanente
Competente	Desempeño adecuado en la competencia evaluada. Cumple con lo requerido para ejercer lo estipulado en el atributo de la competencia y la competencia misma según sea el caso. Aun cuando no es excepcional, se trata de un buen desempeño.
Destacado	Desempeño que clara y consistentemente sobresale respecto a lo que se espera en la competencia genérica evaluada. Se manifiesta por un amplio repertorio respecto a la competencia que se está evaluando, o bien, por la riqueza que se agrega al cumplimiento del indicador. Lo realiza de manera independiente.



COMPETENCIAS DISCIPLINARES

Módulos I, II, III y IV

Competencias Disciplinares	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
BÁSICAS				
11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural.				
12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética.				
16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.				
EXTENDIDAS				
4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.				
9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.				
11. Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual				

72

COMPETENCIAS GENÉRICAS

MÓDULO I

	ATRIBUTO DE LA COMPETENCIAS	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
2.1	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Aplica distintas maneras de expresar ideas a través del arte	Identifica en la sociedad manifestaciones estéticas.	Aprecia el arte, en cualquier contexto, como manifestación de belleza e ideas.
2.2	2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y	Comprende las dimensiones de temporalidad, causa efecto, espacio y cultura en el arte	Identifica la comunicación entre individuos a través del arte	Contrasta las diversas manifestaciones artísticas, valorando su trascendencia e impacto en el mundo actual.	Relaciona las manifestaciones artísticas actuales al promover espacios en sus entornos.



	el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.				
7.2	7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.	Reconoce las actividades que le resultan de poco interés y dificultad y solicita ayuda para mejorar.	Clasifica las actividades académicas por sus interés y dificultad y establece estrategias para mejorar.	Clasifica actividades académicas y, reconoce su reacción frente a retos y obstáculos, que se le presenten al realizar las mismas.	Clasifica actividades académicas y controla sus reacciones frente retos y obstáculos.
11.2	11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	Relaciona algunas implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	Explica las condiciones de interrelación y corresponsabilidad del daño al medio ambiente en el contexto internacional.	Reconoce la importancia de cuidado del medio ambiente después del daño causado al mismo en el contexto internacional.	Reconoce la importancia de las condiciones de interrelación y corresponsabilidad del daño al medio ambiente en el contexto global.

MÓDULO II, III, IV

	ATRIBUTO DE LA COMPETENCIAS	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
2.1	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Aplica distintas maneras de expresar ideas a través del arte	Identifica en la sociedad manifestaciones estéticas.	Aprecia el arte, en cualquier contexto, como manifestación de belleza e ideas.
2.2	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.	Comprende las dimensiones de temporalidad, causa efecto, espacio y cultura en el arte	Identifica la comunicación entre individuos a través del arte	Contrasta las diversas manifestaciones artísticas, valorando su trascendencia e impacto en el mundo actual.	Relaciona las manifestaciones artísticas actuales al promover espacios en sus entornos.
2.3	2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Identifica sus preferencias artísticas	Genera ámbitos de aplicación artística	Estimula, con aprecio y valoración, los resultados y/o el esfuerzo de otros por conseguir que sus trabajos manifiesten valores estéticos.
4.5	4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	Explica las funciones básicas de las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignatura que cursa.	Emplea las funciones básicas de las TIC para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Emplea funciones avanzadas de las TIC para recabar información y expresar ideas tanto en las asignaturas que cursa como en proyectos familiares.	Maneja las TIC para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.



5.1	5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	Identifica los pasos a seguir en una instrucción y los aplica en el orden correcto con apoyo del docente.	Describe los pasos a seguir en una instrucción y los sigue de manera puntual.	Describe y reflexiona los pasos a seguir en una instrucción para aplicarlos de manera correcta y puntual.	Comprende y sigue instrucciones y procedimientos para alcanzar el logro de un objetivo.
7.2	7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.	Reconoce las actividades que le resultan de poco interés y dificultad y solicita ayuda para mejorar.	Clasifica las actividades académicas por sus interés y dificultad y establece estrategias para mejorar.	Clasifica actividades académicas y, reconoce su reacción frente a retos y obstáculos, que se le presenten al realizar las mismas.	Clasifica actividades académicas y controla sus reacciones frente retos y obstáculos.
8.1	8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	Se integra en equipos de manera adecuada y participa activa cumpliendo con las tareas que se le asignan.	Participa activamente en equipos de trabajo, aportando ideas y sugerencias para alcanzar los objetivos de trabajo.	Propone un proyecto para trabajarlo en equipo y aporta ideas para alcanzar los objetivos de trabajo.	Trabaja un proyecto en equipo con pasos específicos y da solución al problema que se presenta.
11.2	11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	Relaciona algunas implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	Explica las condiciones de interrelación y corresponsabilidad del daño al medio ambiente en el contexto internacional.	Reconoce la importancia de cuidado del medio ambiente después del daño causado al mismo en el contexto internacional.	Reconoce la importancia de las condiciones de interrelación y corresponsabilidad del daño al medio ambiente en el contexto global.