



Universidad Autónoma del Estado de México

Secretaría de Docencia
Dirección de Estudios de Nivel Medio Superior

PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL DE LA ASIGNATURA: DIBUJO Y REPRESENTACIÓN ESTÉTICA

ACADEMIA:	Arte		
SEMESTRE:	Quinto	HORAS TEÓRICAS	2
CRÉDITOS	5	HORAS PRÁCTICAS	1
TIPO DE CURSO	Optativa	TOTAL DE HORAS:	3
ELABORÓ	M. en E. Sara Ileana Silva Bernal Arq. Gabriela García Castillo Arq. María Dolores Carmona Torres Arq. Manuel Ruíz Sánchez Ldg. Brisa Elizabeth Fuentes Rogel Ldg. Karla Alejandra García Romero		

PLANTEL:

Vo.Bo.

VIGENCIA SEMESTRE 2017-B



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Integra las habilidades en el uso de los materiales, herramientas y procedimientos de dibujo y representación para desarrollar proyectos con calidad en dos y tres dimensiones en composiciones estéticas.



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	RECONOCIENDO EL ÁMBITO DEL DISEÑO (representación)	Sesiones previstas	10
Propósito:	Comprender las características y componentes de los ámbitos en los que se puede realizar una representación, para la correcta utilización de los mismos.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
1.1. Bidimensión y la Tridimensión	Comprende los términos bi dimensión y tridimensión	Aplica los conceptos de bidimensión y tridimensión	Muestra la diferencia entre la bidimensión y la tridimensión	Humanidades Básicas 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos 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	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,	<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 • Organizador de información • Representaciones Bi y tridimensionales
1.2. Representación en dos dimensiones 1.2.1. Formato 1.2.2. Forma 1.2.3. Fondo	Distingue los elementos que conforman el diseño en dos dimensiones	Realiza un ejercicio de representación bidimensional	Muestra cada uno de los elementos que conforman las representaciones bidimensionales			
1.3. Representación en tres dimensiones 1.3.1. Espacio 1.3.2. Proyección isométrica	Distingue los elementos que conforman el diseño en tres dimensiones	Realiza un ejercicio de representación tridimensional	Muestra las diferencias entre las representaciones bidimensionales y			



			tridimensional es	<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>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>	
--	--	--	----------------------	---	---	--



Desarrollo de proyecto	<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>2.3 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>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>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.1 Bidimensión y la Tridimensión	3
PROPÓSITO:	
Comprender el concepto y la diferencia entre la bidimensión y la tridimensión	



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.1 Bidimensión y la Tridimensión	Exploración sobre los conocimientos previos del alumno.					
		En equipo elaboran una lluvia de ideas con palabras clave	Lista de conceptos	X		
	Clase magistral sobre Bidimensión y Tridimensión					
		El alumno toma apuntes				
	Presentación del Proyecto integrador <i>Se relaciona la importancia de la asignatura en el desarrollo del proyecto verde. Que significa el término "Pop up"</i>					
	Taller dirigido para elaborar una tarjeta "pop up"					
	Elaboración de un pequeño ejemplo de "Pop-up"	Tarjeta Pop-up en papel		X		

RECURSOS: Block de dibujo, lápices, navaja, compas, regla, escuadras.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA Laptop, Cañón.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clase.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- 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**



- | | |
|---|--|
| <p>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.</p> | <p>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.</p> |
|---|--|

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2. Representación en dos dimensiones	2

PROPÓSITO:
Distingue los elementos que conforman las representaciones bidimensionales

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCTIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.1 Formato 2.2 Forma 2.3 Fondo	Exploración sobre los conocimientos previos del alumno.					
		En equipo se elabora una lluvia de ideas con palabras clave	Evaluación diagnóstica	X		
	Clase Magistral , sobre la Bidimensión y las diferentes técnicas de representación en dos dimensiones.					
	Taller dirigido Ejercicios prácticos bidimensionales de forma y contraforma					
		Taller dirigido Ejercicios prácticos bidimensionales de forma y contraforma	Ejercicios prácticos bidimensionales de forma y contraforma	X	X	X

RECURSOS:	Block de dibujo, lápices, compas, navaja, regla, escuadras.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA:	Laptop, Cañón.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Salón de clase.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 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.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

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

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

3. Representación en tres dimensiones

5

PROPÓSITO:

Distingue los elementos que conforman las representaciones tridimensionales

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.1 Espacio	Exploración sobre los conocimientos previos del alumno.					
3.2 Proyección isométrica		En equipo se elabora una lluvia de ideas con palabras.	Lista de conceptos.	X		
	Clase Magistral, el Espacio y la proyección Isométrica.					



<p>Fase 1. Indagación referencial. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Solicita una investigación sobre los diversos métodos de representación en tercera dimensión. Propone el nombre de su proyecto verde para bocetar. Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA La investigación refleja un trabajo de indagación en diferentes fuentes • PERTINENCIA La información contenida aporta al proceso de desarrollo de habilidades en el dibujo a través de ilustraciones • REFERENCIAS El trabajo documenta a las fuentes y da créditos al trabajo 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Realiza una investigación sobre los diversos métodos de representación en tercera dimensión. Propone el nombre de su proyecto verde para bocetar. Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA La investigación refleja un trabajo de indagación en diferentes fuentes • PERTINENCIA La información contenida aporta al proceso de desarrollo de habilidades en el dibujo a través de ilustraciones • REFERENCIAS 	<p>Trabajo individual Reporte de Investigación de los métodos de representación en tercera dimensión y propuesta de nombre para bocetar.</p>	X	X	X



		<i>El trabajo documenta a las fuentes y da créditos al trabajo</i>			
Taller Ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO de formas geométricas con manejo de luces y sombras.					
	Taller Elaboración de 5 ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO de formas geométricas con manejo de luces y sombras.	5 Ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO	X	X	
Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Dirige análisis para plantear las bases para la elaboración del trabajo final logrando al menos cinco propuestas del nombre para proyecto verde con su representación gráfica.</i> Criterios <ul style="list-style-type: none"> • Entrega Las propuestas son adecuadas al trabajo requerido • Pertinencia Las propuestas reflejan un trabajo concertado y los aportes del equipo logrando originalidad en el gráfico • Creatividad Las propuestas son adecuadas a una temática. Muestran un trabajo creativo con ideas y fundamentos propios del tema. 					
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo	Trabajo colaborativo <i>Lista de 5 propuestas de nombre con su representación gráfica.</i>			X



	<p><i>Plantean las bases para la elaboración del trabajo final logrando al menos 5 propuestas del nombre para proyecto verde con su representación gráfica.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrega Las propuestas son adecuadas al trabajo requerido • Pertinencia Las propuestas reflejan un trabajo concertado y los aportes del equipo logrando originalidad en el gráfico • Creatividad Las propuestas son adecuadas a una temática. Muestran un trabajo creativo con ideas y fundamentos propios del tema. 				
--	---	--	--	--	--

RECURSOS:	Block de dibujo, lápices, navaja, compas, regla, escuadras, Laptop, Cañón.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Tutoriales
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Salón de clase.

Proceso de Evaluación

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	
Lista de conceptos	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	X					X	Lista de cotejo
Tarjeta Pop-up en papel	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de cotejo
Lista de conceptos	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X			X		Lista de cotejo
Ejercicios prácticos bidimensionales de forma y contraforma	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de cotejo
Lista de conceptos.	CDB H 12, 16	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	X				X		Lista de cotejo



	CDE H 4, 9								
5 Ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual <i>Reporte de Investigación de los métodos de representación en tercera dimensión y propuesta de nombre para bocetar.</i>	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo <i>Lista de 5 propuestas de nombre con su representación gráfica</i>	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	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									
5 Ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	3	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	2	5				Lista de cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
Trabajo individual <i>Investigación métodos de representación propuesta de nombre para bocetar.</i> Criterios • ENTREGA <i>La investigación refleja un trabajo de indagación en diferentes fuentes</i> • PERTINENCIA <i>La información contenida aporta al proceso de desarrollo de habilidades en el dibujo a través de ilustraciones</i> • REFERENCIAS <i>El trabajo documenta a las fuentes y da créditos al trabajo</i>	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	5	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	5	10	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo <i>Lista de 5 propuestas de nombre con su representación gráfica.</i> Criterios • Entrega	CDB H 12, 16 CDE H 4, 9	5	2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	5	10		X		Rúbrica



AVANCE: INDIVIDUAL					
PRODUCTO: INVESTIGACIÓN MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN PROPUESTA DE NOMBRE PARA BOCETAR.					
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. 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.					
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 EVALUADOR:		FIRMA DEL EVALUADOR:		FIRMA DEL ALUMNO:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	ENTREGA La investigación refleja un trabajo de indagación en diferentes fuentes	3			
2	PERTINENCIA La información contenida aporta al proceso de desarrollo de habilidades en el dibujo a través de ilustraciones	3			
3	REFERENCIAS El trabajo documenta a las fuentes y da créditos al trabajo intelectual del autor.	2			
4	PROPUESTA de nombre para el proyecto verde	2			
FECHA DE EVALUACIÓN:			CALIFICACIÓN:		

RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE COLABORATIVO MÓDULO 1



Avance: COLABORATIVO

Producto: *Lista de 5 propuestas de nombre con su representación gráfica*

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

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 EVALUADOR:		FIRMA DEL EVALUADOR:		FIRMA DEL ALUMNO:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
			Cumple	No Cumple	
1	Entrega Las propuestas son adecuadas al trabajo requerido	2			
2	Pertinencia Las propuestas reflejan un trabajo concertado y los aportes del equipo logrando originalidad en el gráfico	3			
3	Creatividad Las propuestas son adecuadas a una temática. Muestran un trabajo creativo con ideas y fundamentos propios del tema.	5			
FECHA DE EVALUACIÓN:				CALIFICACIÓN:	



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	Conocimiento de los materiales de diseño (representación)	Sesiones previstas	10
Propósito:	Reconoce el uso de los diferentes materiales utilizados en las representaciones bidimensionales y tridimensionales, para emplearlos correctamente.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
2.1. El soporte 2.1.1. Papel 2.1.2. Cartulina 2.1.3. Cartón	Reconoce las cualidades de los soportes sobre los cuales se realizan las representaciones	Clasifica los diferentes tipos de soporte	Reconoce los diferentes tipos de soporte en una composición artística.	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	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.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Proyección de videos • Organizador de información • Imágenes • Ilustraciones • Dibujos • Representación y modelado
2.2. Limpieza y materiales para corrección 2.2.1. Gomas 2.2.2. Calavera 2.2.3. Cojín 2.2.4. Glico	Conoce los materiales de corrección	Utiliza los materiales de corrección sobre superficies	Valora el uso adecuado de los materiales de corrección			
2.3. Los materiales de corte y pegado 2.3.1. Exacto 2.3.2. Cutter	Conoce los materiales utilizados para realizar cortes y uniones con	Experimenta con los materiales que le permiten realizar cortes de calidad y con los pegamentos	Selecciona los materiales adecuados para cortar y unir diferentes soportes			



2.3.3. Pegamentos	calidad y limpieza	adecuados para diferentes soportes		reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.	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.	
2.4. Los materiales para modelar 2.4.1. Plastilina moldeable 2.4.2. Estereofón 2.4.3. Cartulina batería	Conoce los diferentes materiales para modelar	Experimenta con materiales para modelar de diferentes cualidades			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.	
Desarrollo de proyecto	Fase 2. Organización y planeación <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:	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>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</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>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>
TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.1. El soporte	2
PROPÓSITO:	
Reconoce los materiales empleados como soporte , características y su empleo en técnicas de representación.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.1.1. Papel	Preguntas dirigidas para saber de los conocimientos previos sobre el tema.					
2.1.2. Cartulina						
2.1.3. Cartón		Responde las preguntas por escrito	Respuestas escritas	X		



Solicita Investigación sobre los tipos de soporte existentes.					
	Realiza investigación sobre los tipos de soporte existentes.				
Clase magistral sobre los tipos de soporte existentes.					
	Identifica los soportes que ha empleado en su vida escolar.				
Se solicita a los alumnos que aporten por equipo distintos tipos de papeles, cartulinas y cartón. Dirige la elaboración de un muestrario tamaño ½ carta con 5 muestras de cada soporte.					
	Identifica los tipos de soporte más comunes y comerciales que son empleados en el medio artístico a partir de la elaboración de un muestrario.	Muestrario tamaño ½ carta con 5 muestras de cada soporte.	X	X	X
Taller dirigido. Exploración de reacción de diferentes materiales a múltiples técnicas de representación como lápiz, carbón, acuarela, óleo, etc. Dirige elaboración de representaciones gráficas sobre el muestrario de soportes utilizando diversas técnicas y materiales de expresión artística.					
	Taller dirigido. Prueba cómo reaccionan diferentes materiales a múltiples técnicas de representación como lápiz, carbón, acuarela, óleo, etc.	Representaciones gráficas sobre el muestrario de soportes utilizando diversas técnicas y materiales de expresión artística.	X	X	X

RECURSOS: Block de notas, soportes (cartulina, papel, cartón) lápices de colores, acuarela, oleos, etc.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA Computadora, cañón proyector, luz artificial.



AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort, el respeto, y el 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.
 - 2.3 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.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- 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.

TEMA:

2.2. Limpieza y materiales para corrección

SESIONES PREVISTAS:

2

PROPÓSITO:

Conoce los procedimientos necesarios para preparar y corregir la superficie de trabajo para su uso y mejor aprovechamiento.

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



2.2.1. Gomas 2.2.2. Calavera 2.2.3. Cojín 2.2.4. Glico	Preguntas dirigidas para determinar que materiales de limpieza conocen.			X		
		Participación activa				
	Clase magistral sobre los materiales empleados y la importancia de la preparación de la superficie antes y durante la aplicación de una técnica de expresión.					
	Taller dirigido. Dirige la experimentación de uso de los materiales de limpieza y corrección sobre distintos soportes vistos.					
		Taller dirigido. Experimenta el uso de los materiales de limpieza y corrección sobre distintos soportes vistos.	Ejercicios de experimentación	X	X	
	Modera la organización de equipos para la comparación de resultados.					
		Observan y compara los resultados con sus pares sobre los ejercicios de experimentación.	Reflexión por escrito.			X

RECURSOS:	Papel albanene, lápiz suave, goma de migajón, calavera metálica, cojín de limpieza, cinta engomada, etc.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Computadora, cañón proyector, luz artificial.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Salón de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort, el respeto, y el interés del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:
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.	Humanidades Básicas 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética



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.

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

2.3. Los materiales de corte y pegado

3

PROPÓSITO:

Reconocer las diferentes herramientas que existen para elaborar representaciones tridimensionales mediante el corte y pegado de papel y similares.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.3.1. Exacto 2.3.2. Cutter 2.3.3. Pegamentos	Preguntas dirigidas para determinar los conocimientos previos a cerca de las herramientas y procedimientos de corte y pegado.					
		Participación activa mediante una lluvia de ideas sobre el uso de los diferentes materiales.	apunte	X		
	Demostración de las diversas herramientas de corte, así como de la importancia de los procedimientos seguros de corte para la prevención de accidentes.					



		Observan y resuelven dudas.			
	Taller dirigido. Indica cómo realizar representación tridimensional con los cortes de las caras de la figura.				
		Retoma uno de 5 ejercicios de tercera dimensión en papel ISOMETRICO trabajado en el tema 3 de módulo 1. Realiza los cortes de las caras de la figura (se propone sea hecho en casa) armándolo en clase.	Representación tridimensional con los cortes de las caras de la figura	X	X X

RECURSOS:	Exacto convencional, pegamentos comerciales, cartón, cartoncillo, escuadras, base de salvacorte.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Computadora, cañón proyector, luz artificial.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Salón de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort, el respeto, y el 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.
- 2.3 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.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

- 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.



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:

2.4. Los materiales para modelar

SESIONES PREVISTAS:

3

PROPÓSITO:

Reconocimiento de los diversos materiales que pueden ser empleados para modelado tridimensional, así como sus bondades y complicaciones.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.4.1. Plastilina moldeable 2.4.2. Estereofón 2.4.3. Cartulina batería	Preguntas dirigidas para determinar el conocimiento previo y las habilidades con que cuenta el alumno a cerca de los materiales para modelado tridimensional.					
		Reflexión acerca del modelo tridimensionales que realizó en el tema anterior.		x		
	Taller Dirige la elaboración del modelado real en alguno de los materiales de su elección.					
		Taller Retoma uno de los ejercicios realizados en papel isométrico, lo analiza y realiza el modelado real en alguno de los materiales de su elección.				
	Fase 2. Organización y planeación Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Solicita la elaboración de la propuesta de 2 bocetos de logotipo en blanco y negro con 4 soportes conocidos anteriormente y emplea					



<p><i>una técnica adecuada para después trabajar su propuesta a color.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROPUESTAS <i>Entrega 2 propuestas</i> • DIFERENTES SOPORTES <i>Realizar propuestas en 4 soporte diferentes Es capaz de reconocer las cualidades de los diferentes soportes</i> • DIFERENTES TÉCNICAS <i>Realizar propuestas con 4 técnicas diferentes Experimenta y selecciona materiales para los soportes adecuados a cada técnica empleada en cada una de las propuestas.</i> • TÉCNICA <i>Calidad y limpieza Las entregas de las propuestas se presentan sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad óptima.</i> • ENTREGA <i>En tiempo y forma Respetando los acuerdos de fecha y horario acordados por el docente.</i> 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Realiza 2 bocetos individuales en blanco y negro de logotipo del proyecto verde. Selecciona 4 soportes conocidos anteriormente y emplea una técnica adecuada para después trabajar su propuesta a color.</i></p>	<p>Trabajo individual <i>Propuesta 2 bocetos de logotipo en blanco y negro.</i></p>	X	X	X
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Solicita la compilación y selección de 1 logotipo por equipo y realización de 5 propuestas a color (1 por cada integrante del equipo trabajada en 4 soportes distintos conocidos en temas anteriores.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO 					



	<p><i>El logotipo seleccionado debe ser representativo del proyecto verde.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • PRUEBAS DE COLOR <i>5 pruebas de color del logotipo seleccionado.</i> • DIFERENTES SOPORTES Y TÉCNICAS <i>Realizar pruebas de color en 4 soportes y técnicas diferentes.</i> • ARGUMENTACIÓN <i>Redacción de ½ cuartilla, precisión y buena ortografía.</i> 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Realiza la compilación y selección de 1 logotipo por equipo y realización de 5 propuestas a color (1 por cada integrante del equipo trabajada en 4 soportes distintos conocidos en temas anteriores.</i></p>	<p>Trabajo colaborativo Logotipo en blanco y negro y 5 propuestas a color con argumentación</p>				

RECURSOS:	Materiales de modelado (plastilina, esteroфон, cartulina batería, etc.), herramientas de corte, pegamento comercial adecuado, etc.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Computadora, cañón proyector.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Salón de clases con iluminación adecuada y mobiliario en buen estado que permita confort, el respeto, y el interés del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Proceso de Evaluación

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	
Activación de conocimientos previos	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	X					X	Guía de observación
Elaboración de muestrario tamaño ½ carta con 5 muestras de cada soporte.	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X			X		Lista de Cotejo
Representaciones gráficas sobre el muestrario de soportes utilizando diversas técnicas y materiales de expresión artística.	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X		X			Lista de Cotejo
Ejercicios de experimentación	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X			X		Lista de Cotejo
Reflexión por escrito.	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de Cotejo
apunte	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de Cotejo
Representación tridimensional con los cortes de las caras de la figura	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Lista de Cotejo
Trabajo individual Propuesta 2 bocetos de logotipo en blanco y negro.	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2			X	X			Rúbrica
Trabajo colaborativo Logotipo en blanco y negro y 5 propuestas a color con argumentación	CDB H 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 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									
Representación tridimensional con los cortes de las caras de la figura	CDB H 12, 16 CDE H 4	2	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	3	5	x			Lista de Cotejo
Avance de elaboración de proyecto:									
<p><i>Trabajo individual</i> <i>Propuesta 2 bocetos de logotipo en blanco y negro.</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROPUESTAS <i>Entrega 2 propuestas</i> • DIFERENTES SOPORTES <i>Realizar propuestas en 4 soporte diferentes</i> <i>Es capaz de reconocer las cualidades de los diferentes soportes</i> • DIFERENTES TÉCNICAS <i>Realizar propuestas con 4 técnicas diferentes</i> <i>Experimenta y selecciona materiales para los soportes adecuados a cada técnica empleada en cada una de las propuestas.</i> • TÉCNICA <i>Calidad y limpieza</i> <i>Las entregas de las propuestas se presentan sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad óptima.</i> • ENTREGA <i>En tiempo y forma</i> <i>Respetando los acuerdos de fecha y horario acordados por el docente.</i> 	CDB H 12, 16 CDE H 4	4	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	6	10	x			Rúbrica
<p>Trabajo colaborativo Logotipo en blanco y negro y 5 propuestas a color con argumentación</p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • OBJETIVO <i>El logotipo seleccionado debe ser representativo del proyecto verde.</i> • PRUEBAS DE COLOR <i>5 pruebas de color del logotipo seleccionado.</i> • DIFERENTES SOPORTES Y TÉCNICAS 	CDB H 12, 16 CDE H 4	5	2.1, 2.3, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	5	10	x			Rúbrica



Realizar pruebas de color en 4 soportes y técnicas diferentes. • ARGUMENTACIÓN Redacción de ½ cuartilla, precisión y buena ortografía.									
	Total							25	

ELEMENTOS PARA EL PRIMER EXAMEN PARCIAL	DECLARATIVO	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	TOTAL
Tipo de examen: Práctico	10	35	5	50

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



RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE INDIVIDUAL MÓDULO 2

AVANCE INDIVIDUAL					
PRODUCTO: PROPUESTA 2 BOCETOS DE LOGOTIPO EN BLANCO Y NEGRO					
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 EVALUADOR:		FIRMA DEL EVALUADOR:		FIRMA DEL ALUMNO:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES	VALOR OBTENIDO
1	PROPUESTAS Entrega 2 propuestas		2		
2	DIFERENTES SOPORTES Realizar propuestas en 4 soporte diferentes Es capaz de reconocer las cualidades de los diferentes soportes		2		
3	DIFERENTES TÉCNICAS Realizar propuestas con 4 técnicas diferentes Experimenta y selecciona materiales para los soportes adecuados a cada técnica empleada en cada una de las propuestas.		2		
4	TÉCNICA Calidad y limpieza La entrega de las propuestas se presentan sin manchas ni arrugas, manteniendo una presentación y calidad óptima.		2		
5	ENTREGA En tiempo y forma Respetando los acuerdos de fecha y horario acordados por el docente.		2		



FECHA DE EVALUACIÓN:	CALIFICACIÓN:
----------------------	---------------

RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE COLABORATIVO MÓDULO 2

AVANCE COLABORATIVO
PRODUCTO: LOGOTIPO EN BLANCO Y NEGRO Y 5 PROPUESTAS A COLOR CON ARGUMENTACIÓN.
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 EVALUADOR:	FIRMA DEL EVALUADOR:	FIRMA DEL ALUMNO:
-----------------------	----------------------	-------------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES	VALOR OBTENIDO
1	OBJETIVO <i>El logotipo seleccionado debe ser representativo del proyecto verde.</i>	2		
2	PRUEBAS DE COLOR <i>5 pruebas de color del logotipo seleccionado.</i>	2		
3	DIFERENTES SOPORTES Y TÉCNICAS <i>Realizar pruebas de color en 4 soportes y técnicas diferentes.</i>	2		
4	ARGUMENTACIÓN <i>Redacción de ½ cuartilla, precisión y buena ortografía.</i>	2		
5	TÉCNICA <i>Con calidad y limpieza cada prueba de color</i>	2		

FECHA DE EVALUACIÓN:	CALIFICACIÓN:
----------------------	---------------



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Manejo de los elementos de trazo	Sesiones previstas	10
Propósito:	Emplea los materiales de trazo adecuadamente en diferentes ejercicios		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
3.1. El escalímetro 3.1.1 Para qué sirve (escala) 3.1.2. Manejo de escalímetro	Comprende que es el escalímetro y cuál es su función en las representaciones	Emplea el escalímetro en ejercicios relacionados con la escala	Muestra la utilidad del escalímetro en las representaciones	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	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.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Proyección de videos • Organizador de información • Imágenes • Ilustraciones • Dibujos • Trazos
3.2. Materiales y herramientas de trazo 3.2.1. Lápiz 3.2.2. Tinta (estilógrafo) 3.2.3. Escuadras 3.2.3.1 Tipos 3.2.3.2 Manejo 3.2.4. Pistola de curvas 3.2.5. Compás	Compara los trazos realizados con herramientas de trazo y los realizados a mano alzada	Manipula los diferentes elementos de trazo	Aprecia la utilidad de los elementos de trazo en las representaciones de calidad			



				<p>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>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,</p>	
--	--	--	--	--	--	--



					<p>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 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.
- 2.3 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.

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



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.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.1. El escalímetro	3

PROPÓSITO:
 Relaciona experimentalmente las magnitudes del espacio y objetos que le rodean mediante el uso y representación de escalas siguiendo procedimientos de manera reflexiva en el uso del escalímetro.

	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.1.1 Para qué sirve (escala)	Realiza la activación de conocimientos previos relacionadas con elementos de trazo					
3.1.2. Manejo de escalímetro		Responde de manera escrita la respuesta a las preguntas de la activación de conocimientos previos	Respuestas escritas	X		
	Clase magistral a través de una presentación electrónica sobre la importancia, representación de la escala y el manejo del escalímetro.					



	Taller de ejercicios relacionados con la aplicación de diferentes escalas de ampliación y reducción.				
		En taller aplica teoría y uso de herramientas en ejercicios relacionados con la aplicación de diferentes escalas de ampliación y reducción.	Láminas con ejercicios de escala.	X	X
	Retroalimentación de láminas.				
		Observa y compara resultados			

RECURSOS: Pintarrón, plumones, imágenes, presentación electrónica, libreta, escalímetro, herramientas de dibujo y block de dibujo.
Fuentes referenciales: Bibliografía, mesografía y artículos especializados.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PC y proyector.

AMBIENTES/ESCENARIOS: Aula, espacios amplios y ventilados que permitan la concentración y confort, el respeto, y el 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.
 - 2.3 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.

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.



- 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.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.2. Materiales y herramientas de trazo	7
PROPÓSITO:	
Conocer materiales y herramientas de trazo, siguiendo procedimientos de manera reflexiva y representar gráficamente formas e ideas.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.2.1. Lápiz 3.2.2. Tinta (estilógrafo) 3.2.3. Escuadras 3.2.3.1 Tipos 3.2.3.2 Manejo 3.2.4. Pistola de curvas 3.2.5. Compás	Clase magistral con demostración de materiales, herramientas de trazo y aplicación empleando apoyos visuales adecuados al tema.					
		Observa y realiza preguntas				
	Taller dirigido del manejo adecuado de los materiales, instrumentos y herramientas en dibujo técnico. Tipo de escuadras 60° y 45°; manejo y uso correcto. Uso correcto de pistola de curvas. El compás como instrumento de trazo y dibujo para representar circunferencias y arcos.					
		Taller dirigido aplica el conocimiento adquirido de los diferentes materiales, instrumentos y herramientas en láminas de dibujo técnico y representación, utilizando, lápiz y tinta.	Láminas de dibujo técnico	X	X	
	<i>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</i>					



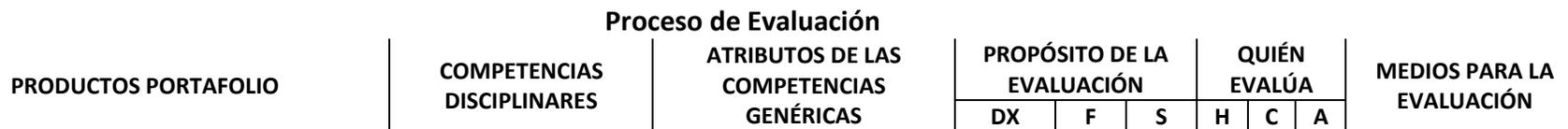
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Retomar el boceto b/n y color sobre el logotipo con argumentación. Se solicita generar representación gráfica a escala en diferentes vistas (se sugiere montea e isométrico).</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • APLICACIÓN <i>Dimensiones correctas a escala solicitada realizadas con exactitud</i> • CALIDAD Y PRECISIÓN <i>En trazo y forma</i> • CALIDAD Y PRECISIÓN <i>En trazo y forma</i> • ORGANIZACIÓN Y LIMPIEZA <i>Del producto en general</i> • APLICACIÓN DE TÉCNICA <i>Conocimiento de materiales herramientas y procesos</i> • ENTREGA OPORTUNA <i>Tiempo y forma en fecha acordada</i> 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Realiza la representación gráfica del logotipo seleccionado a nivel de dummie en por lo menos dos escalas</i></p>	<p>Trabajo individual <i>Representación gráfica de dos escalas del logotipo del proyecto verde.</i></p>	X	X	
<p>Supervisión y guía</p>					
<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Solicita la elección de las representaciones resultantes para asesoría y retroalimentación con la finalidad de que desarrollen su fundamentación de la elección</i></p> <p>Criterios</p>					



<ul style="list-style-type: none"> • REDACCIÓN <i>Clara y suficiente con la participación activa y propositiva de todos los integrantes del equipo</i> • CONOCIMIENTOS <i>Adquiridos y aplicados del módulo 1 y 2</i> • IDEA <i>Comunicada y transmitida de manera congruente y concisa</i> • COHERENCIA <i>Entre el producto y su argumentación</i> • ENTREGA <i>En tiempo y forma</i> 					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Eligen una de las representaciones resultantes para asesoría y retroalimentación con la finalidad de que desarrollen su fundamentación de la elección</i></p>	<p>Trabajo colaborativo <i>Elección de una representación fundamentada por escrito</i></p>	X	X	X
Retroalimentación y conclusiones del tema.					

RECURSOS: Pintarrón, plumones, imágenes, libreta, escalímetro, lápices de dibujo, tinta (estilógrafos), escuadras, pistola de curvas, compás, herramientas de dibujo y block de dibujo.
Fuentes referenciales: Bibliografía, mesografía y artículos especializados.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	PC
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Aula, espacios amplios y ventilados que permitan la concentración y confort, el respeto, y el interés del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.





Respuestas escritas	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	X					X	Guía de observación
Lámina con ejercicios de escala.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de cotejo
Lámina de dibujo técnico	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2		X				X	Lista de cotejo
Trabajo individual Representación gráfica de dos escalas del logotipo del proyecto verde.	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2				X	X		Rúbrica
Trabajo colaborativo Elección de una representación fundamentada por escrito	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2.1, 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									
Laminas con ejercicios de escala Lámina de dibujo técnico	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	2	2.1, 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>Representación gráfica de dos escalas del logotipo del proyecto verde.</i> Crterios <ul style="list-style-type: none"> • APLICACIÓN <i>Dimensiones correctas a escala solicitada realizadas con exactitud</i> • CALIDAD Y PRECISIÓN <i>En trazo y forma</i> • CALIDAD Y PRECISIÓN <i>En trazo y forma</i> • ORGANIZACIÓN Y LIMPIEZA <i>Del producto en general</i> • APLICACIÓN DE TÉCNICA 	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4	6	2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	9	15	x			Rúbrica



<p><i>Conocimiento de materiales herramientas y procesos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ENTREGA OPORTUNA <p><i>Tiempo y forma en fecha acordada</i></p>								
<p>Trabajo colaborativo</p> <p><i>Elección de una representación fundamentada por escrito</i></p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> REDACCIÓN <i>Clara y suficiente con la participación activa y propositiva de todos los integrantes del equipo</i> CONOCIMIENTOS <i>Adquiridos y aplicados del módulo 1 y 2</i> IDEA <i>Comunicada y transmitida de manera congruente y concisa</i> COHERENCIA <i>Entre el producto y su argumentación</i> ENTREGA <i>En tiempo y forma</i> 	<p>CDB H 11, 12, 16 CDE H 4</p>	<p>2</p>	<p>2.1, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2</p>	<p>3</p>	<p>5</p>	<p>x</p>	<p>Rúbrica</p>	
Total					25			



RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE INDIVIDUAL MÓDULO 3

AVANCE: INDIVIDUAL
PRODUCTO: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL LOGOTIPO DEL PROYECTO VERDE EN 2 ESCALAS
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 EVALUADOR:	FIRMA DEL EVALUADOR:	FIRMA DEL ALUMNO:
------------------------------	-----------------------------	--------------------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 15	INDICADORES	VALOR OBTENIDO
1	APLICACIÓN Dimensiones correctas a escala solicitada realizadas con exactitud	3		
2	CALIDAD Y PRECISIÓN en trazo y forma	3		
3	ORGANIZACIÓN Y LIMPIEZA del producto en general	3		
4	APLICACIÓN DE TÉCNICA Conocimiento de materiales herramientas y procesos	3		
5	ENTREGA OPORTUNA tiempo y forma en fecha acordada	3		

FECHA DE EVALUACIÓN:	CALIFICACIÓN:
-----------------------------	----------------------



--	--

RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE COLABORATIVO MÓDULO 3

AVANCE: COLABORATIVO
PRODUCTO: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL LOGOTIPO DEL PROYECTO VERDE EN 2 ESCALAS

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 EVALUADOR:	FIRMA DEL EVALUADOR:	FIRMA DEL ALUMNO:
------------------------------	-----------------------------	--------------------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 5	INDICADORES	VALOR OBTENIDO
1	REDACCIÓN clara y suficiente con la participación activa y propositiva de todos los integrantes del equipo	1		
2	CONOCIMIENTOS adquiridos y aplicados del módulo 1 y 2	1		
3	IDEA comunicada y transmitida de manera congruente y concisa	1		
4	COHERENCIA entre el producto y su argumentación	1		
5	ENTREGA en tiempo y forma	1		



FECHA DE EVALUACIÓN:	CALIFICACIÓN:
----------------------	---------------

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	Representación y modelado	Sesiones previstas	10
Propósito:	Emplea los conocimientos adquiridos en las representaciones bidimensionales y tridimensionales con calidad		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTA L	ACTITUDINA L	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
4.1. Representación de formas planas	Comprueba los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores en la resolución de un proyecto	Representa formas planas con calidad	Muestra los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores	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,	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.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Preguntas dirigidas • Expositivo • Taller • Aprendizaje orientado a proyectos (AOP) • Aprendizaje colaborativo (AC) • Investigación documental • Proyección de videos • Organizador de información • Imágenes • Ilustraciones • Dibujos
4.2. Representación de volúmenes (proyección ortogonal) 4.2.1 Corte 4.2.2 Ensamble, armado, pegado 4.2.3 Contexto	Comprueba los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores en la resolución de un proyecto	Representa formas tridimensionales con calidad	Aprecia los resultados obtenidos en la realización del proyecto			



				<p>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>	<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</p>	<ul style="list-style-type: none">• Representación de volúmenes y formas planas
--	--	--	--	---	---	---



					<p>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>	
Desarrollo de proyecto	<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:

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

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS:

Humanidades Básicas



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.

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
4.1. Representación de formas planas	2
PROPÓSITO:	
Realiza trazos exactos y con calidad de figuras bidimensionales sobre una superficie plana, empleando, instrumentos de medición y trazo	

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



4.1. Representación de formas planas	Realiza la activación de conocimientos previos relacionadas con Representación y modelado					
		Responde de manera escrita la respuesta a las preguntas de la activación de conocimientos previos	Respuestas escritas	X		
	Clase Magistral Proyección multimedia de los tipos de formas					
		Analiza los tipos de formas y selecciona las que son planas	Apunte ilustrado	X		
	Taller asistido de Trazo de figuras geométricas regulares y de formas naturales planas empleando las herramientas adecuadas para una representación gráfica con calidad y limpieza					
		Taller asistido Trazo de figuras geométricas regulares y de formas naturales planas empleando las herramientas adecuadas para una representación gráfica con calidad y limpieza	Lámina de figuras geométricas regulares y de formas naturales planas	X	X	
	Conduce la presentación de los ejercicios frente al grupo					
		Exposición frente a grupo de las láminas, realizando observaciones de los problemas encontrados en la elaboración de las mismas. Observa los resultados de las láminas de sus compañeros, compara los resultados				

RECURSOS: Libreta, cartulinas, herramientas de trazo, pinturas, plumones, crayolas, colores etc.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Computadora, cañón

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clase



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
4.2. Representación de volúmenes (proyección ortogonal)	8
PROPÓSITO:	
Crea volúmenes reales partiendo de una proyección ortogonal	

SUBTEMA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRODUCTOS

ÉNFASIS DEL PRODUCTO



	CONDUCTIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
4.2.1 Corte 4.2.2 Ensamble, armado, pegado 4.2.3 Contexto	Clase magistral, apoyándose en una proyección digital acerca de ¿qué es y cómo se realiza una proyección ortogonal					
		Toma de apuntes y realización de bocetos	Apunte ilustrado	X		
	Taller asistido trazo de proyección ortogonal					
		Taller Trazo de un cuerpo geométrico básico	Lámina de un cuerpo geométrico básico		X	
	Fase 4. Entrega y evaluación. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Expone que es un “pop up” Trazo y armado del pop up del logotipo del proyecto verde					
	<ul style="list-style-type: none"> • ARGUMENTACIÓN <i>concisa, clara y sin errores ortográficos</i> • METODOLOGÍA PROYECTUAL <i>responde a ¿por qué, para qué y para quién?</i> • COLOR <i>relacionado a la temática y concepto de su producto</i> • ESTRUCTURA <i>básica de la cual surge el proyecto</i> • CONGRUENCIA <i>con la argumentación y concepto del proyecto</i> 					
		Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Trazo del logotipo en pop up	Trabajo individual Pop up del logotipo del proyecto verde	X	X	X
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo					



<p>Selecciona el pop up con más calidad, para la toma de fotografías. Realiza toma de fotografías adecuadas para insertarlas al blog del proyecto verde.</p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXPOSICIÓN <i>Presentada con apoyo digital</i> • BLOG <i>Contenido del proceso por fases del proyecto hasta el resultado aplicado al blog.</i> • PRESENTACIÓN <i>del producto final en físico con CALIDAD Y DISEÑO en su estructura</i> • ENTREGA <i>oportuna en tiempo y forma</i> • EVIDENCIA <i>fotográfica de aplicación en el Blog.</i> 					
	<p>Selecciona el pop up con más calidad, para la toma de fotografías. Realiza toma de fotografías adecuadas para insertarlas al blog del proyecto verde</p>	<p>Entrega de 5 fotografías del pop up. (deben ser diferentes) empleando diferentes ángulos para la toma del mismo así como diferentes tipos de iluminación</p>	X	X	X
<p>Realiza observaciones de los “pop up”</p>					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Selecciona el mejor pop up del equipo de acuerdo a las necesidades de su blog y a la calidad y exponen ante grupo.</p>	<p>Trabajo colaborativo Exposición y presentación del pop up con fundamentación por escrito y evidencia fotográficas de los ángulos y de aplicación en el Blog.</p>	X	X	X

RECURSOS: Herramientas de trazo y de corte (de estas últimas se sugiere el manejo en casa a forma de tarea) cartulinas y cartones, plumones, estilógrafos.

HERRAMIENTA TECNOLÓGICA: Cañón, computadora

AMBIENTES/ESCENARIOS: Salón de clase, o taller con mesas



Proceso de Evaluación

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	
Activación de conocimientos previos	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	Guía de observación
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
Lámina de figuras geométricas regulares y de formas naturales planas	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	X			Lista de cotejo
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
Lámina de un cuerpo geométrico básico	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
Entrega de 5 fotografías del pop up. (deben ser diferentes) empleando diferentes ángulos para la toma del mismo así como diferentes tipos de iluminación	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 Pop up del logotipo del proyecto verde	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 Exposición y presentación del pop up con fundamentación por escrito y evidencia fotográficas	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									
Lámina de figuras geométricas regulares y de formas naturales planas Lámina de un cuerpo geométrico básico	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 Pop up del logotipo del proyecto verde Criterios <ul style="list-style-type: none"> • ARGUMENTACIÓN <i>concisa, clara y sin errores ortográficos</i> • METODOLOGÍA PROYECTUAL <i>responde a ¿por qué, para qué y para quién?</i> • COLOR <i>relacionado a la temática y concepto de su producto</i> • ESTRUCTURA <i>básica de la cual surge el proyecto</i> • CONGRUENCIA <i>con la argumentación y concepto del proyecto</i> 	CDB H 11, 12, 16 CDE H 4, 9, 11	3	2.1, 2.2, 2.3, 4.5, 5.1, 7.2, 8.1, 11.2	7	10	x			Rúbrica



<p>Trabajo colaborativo Exposición y presentación del pop up con fundamentación por escrito y evidencia fotográfica de los ángulos y de aplicación en el Blog.</p> <p>Criterios EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital</p> <p>BLOG Contenido del proceso por fases del proyecto hasta el resultado aplicado al blog.</p> <p>PRESENTACIÓN del producto final en físico con CALIDAD Y DISEÑO en su estructura</p> <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital • BLOG Contenido del proceso por fases del proyecto hasta el resultado aplicado al blog. • PRESENTACIÓN del producto final en físico con CALIDAD Y DISEÑO en su estructura • ENTREGA oportuna en tiempo y forma • EVIDENCIA fotográfica de aplicación en el Blog. 	<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: práctico	10	35	5	50
-------------------------------------	----	----	---	----

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

RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE INDIVIDUAL MÓDULO 4

AVANCE: INDIVIDUAL

PRODUCTO: POP UP DEL LOGOTIPO DEL PROYECTO VERDE

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 EVALUADOR:		FIRMA DEL EVALUADOR:		FIRMA DEL ALUMNO:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES		VALOR OBTENIDO
1	ARGUMENTACIÓN concisa, clara y sin errores ortográficos	2			
2	METODOLOGÍA PROYECTUAL responde a ¿por qué, para qué y para quién?	2			
3	COLOR relacionado a la temática y concepto de su producto	2			
4	ESTRUCTURA básica de la cual surge el proyecto	2			
5	CONGRUENCIA con la argumentación y concepto del proyecto	2			
FECHA DE EVALUACIÓN:			CALIFICACIÓN:		

RÚBRICA DE EVALUACIÓN AVANCE COLABORATIVO MÓDULO 4

<p>AVANCE: COLABORATIVO PRODUCTO: EXPOSICIÓN Y PRESENTACIÓN DEL POP UP CON FUNDAMENTACIÓN POR ESCRITO Y EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS DE LOS ÁNGULOS Y DE APLICACIÓN EN EL BLOG.</p> <p>Competencia (s) Disciplinar (es): 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. 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.</p> <p>Extendidas</p> <p>4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.</p> <p>Competencia Genéricas:</p> <p>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</p>



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 EVALUADOR:		FIRMA DEL EVALUADOR:		FIRMA DEL ALUMNO:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			VALOR ASIGNADO 10	INDICADORES	VALOR OBTENIDO
1	EXPOSICIÓN Presentada con apoyo digital	2			
2	BLOG Contenido del proceso por fases del proyecto hasta el resultado aplicado al blog.	2			
3	PRESENTACIÓN del producto final en físico con CALIDAD Y DISEÑO en su estructura	2			
4	ENTREGA oportuna en tiempo y forma	2			
5	EVIDENCIA fotográfica de aplicación en el Blog.	2			
FECHA DE EVALUACIÓN:				CALIFICACIÓN:	

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Desarrolla dos desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria. LAMINA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL MAQUETA DE LEVANTAMIENTO	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. ANÁLISIS DE UNA PROBLEMÁTICA VISUAL LAMINA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL MAQUETA DE LEVANTAMIENTO	50
EXAMEN	50
Total	100

Fuentes
BÁSICA
<ul style="list-style-type: none">Margolin, V. (2005). <i>Rutas Del Diseño: Estudios Sobre Teoría y Práctica</i>, Editorial Designio: México. ISBN 968585209X
COMPLEMENTARIA
<ul style="list-style-type: none">Guasch, P. (2008). <i>DYS: Dibujo y Sistemas de Representación (En Papel)</i>. España: Universidad del País Vasco ISBN: 97884986000056
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 Por ejemplo: BiblioMedia, Redalyc, entre otros.



Nota: Las páginas se revisarán periódicamente para validar la vigencia de las ligas.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA EL DOCENTE

- Alinas, Oscar (2010). Tecnología Y Diseño En El México Prehispánico, Editorial Designio: México.
- Beltrán Chica Juan; Beltrán Polaina José Manuel. 2011. *Sistema diédrico y perspectivas: método en el espacio real. Simulación en 3d virtual.* Universidad de Granada: España
- Morgan, Robert C. (2009). Del Arte A La Idea: Ensayos Sobre Arte Conceptual, Ediciones Akal: España
- Ramirez, Juan Antonio (2009). El Objeto Y El Aura: (Des) Orden Visual Del Arte Moderno, ISBN 978-84-460-2956-4 Ediciones Akal: España
- Volpi, 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

ANEXOS

**PROCESO DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL PROYECTO INTEGRADOR DE 5º. SEMESTRE. CBU 2015
DIBUJO Y REPRESENTACIÓN ESTÉTICA**

Proyecto: Proyecto verde “Campaña de acción social para promover la sustentabilidad y sostenibilidad a través de una campaña de acción social en Blog”	
Producto: Blog	
Sección: Pop Up con Argumentación	
Fase 1. Investigación referencial. Definición tema	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS DISCIPLINARES
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	Humanidades Básicas



<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>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>Módulo 1</p> <p>RECONOCIENDO EL ÁMBITO DEL DISEÑO (representación)</p> <p>1.1 Bidimensión y la Tridimensión</p> <p>1.2 Representación en dos dimensiones</p> <p>1.2.1. Formato</p> <p>1.2.2. Forma</p> <p>1.2.3. Fondo</p> <p>1.3. Representación en tres dimensiones</p> <p>1.3.1. Espacio</p> <p>1.3.2. Proyección isométrica</p>	<p>Trabajo individual</p> <p><i>Investigación métodos de representación propuesta de nombre para bocetar.</i></p> <p>Criterios</p> <p>ENTREGA</p> <p><i>La investigación refleja un trabajo de indagación en diferentes fuentes</i></p> <p>PERTINENCIA</p> <p><i>La información contenida aporta al proceso de desarrollo de habilidades en el dibujo a través de ilustraciones</i></p> <p>REFERENCIAS</p>



		<p><i>El trabajo documenta a las fuentes y da créditos al trabajo intelectual del autor.</i></p> <p>PROPUESTA <i>de nombre para el proyecto verde</i></p> <p>Trabajo colaborativo <i>Lista de 5 propuestas de nombre con su representación gráfica.</i></p> <p>Criterios <i>Nombre relativo al tema (valor 2)</i> <i>Originalidad (valor 2)</i> <i>Representación utilizando conceptos de formato, forma y fondo (valor3)</i> <i>Limpieza en el trazo (valor 2)</i> <i>Entrega en tiempo y forma (valor 1)</i></p>
Fase 2. Organización y planeación		
<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>2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.</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>COMPETENCIAS DISCIPLINARES</p> <p>Humanidades</p> <p>Básicas</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>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>Módulo 2</p> <p>Conocimiento de los materiales de diseño (representación)</p>	<p>2.1. El soporte</p> <p>2.1.1. Papel 2.1.2. Cartulina 2.1.3. Cartón</p> <p>2.2. Limpieza y materiales para corrección</p> <p>2.2.1. Gomas 2.2.2. Calavera 2.2.3. Cojín 2.2.4. Glico</p> <p>2.3. Los materiales de corte y pegado</p> <p>2.3.1. Exacto 2.3.2. Cutter 2.3.3. Pegamentos</p> <p>2.4. Los materiales para modelar</p> <p>2.4.1. Plastilina moldeable 2.4.2. Estereofón 2.4.3. Cartulina batería</p>	<p>Trabajo individual <i>Propuesta 2 bocetos de logotipo en blanco y negro.</i> Criterios 2 PROPUESTA EN B/N <i>entrega completa de propuestas</i> DIFERENTES SOPORTES. <i>realizar propuestas en 4 soporte diferentes</i> DIFERENTES TECNICAS. <i>realizar propuestas con 4 técnicas diferentes</i> TECNICA. <i>con calidad y limpieza</i> ENTREGA <i>en tiempo y forma</i></p> <p>Trabajo colaborativo <i>Logotipo en blanco y negro y 5 propuestas a color con argumentación</i> Criterios OBJETIVO <i>el logotipo seleccionado debe ser representativo del proyecto verde.</i> PRUEBAS DE COLOR <i>5 pruebas de color del logotipo seleccionado.</i> DIFERENTES SOPORTES Y TECNICAS <i>realizar pruebas de color en 4 soportes y técnicas diferentes.</i> ARGUMENTACIÓN <i>redacción de ½ cuartilla precisión y buena ortografía.</i> TECNICA <i>con calidad y limpieza cada prueba de color</i></p>



Fase 3. Integración de información y elaboración del producto

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.
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.



<p>Módulo 3</p> <p>Manejo de los elementos de trazo</p>	<p>3.1. El escalímetro 3.1.1 Para qué sirve (escala) 3.1.2. Manejo de escalímetro</p> <p>3.2. Materiales y herramientas de trazo 3.2.1. Lápiz 3.2.2. Tinta (estilógrafo) 3.2.3. Escuadras 3.2.3.1 Tipos 3.2.3.2 Manejo 3.2.4. Pistola de curvas 3.2.5. Compás</p>	<p>Trabajo individual Representación gráfica del logotipo del proyecto verde en 2 escalas. (2 láminas)</p> <p>Criterios APLICACIÓN de dimensiones correctas a escala solicitada realizadas con exactitud CALIDAD Y PRESIÓN en trazo y forma ARGANIZACIÓN Y LIMPIEZA del producto general APLICACIÓN DE TÉCNICA ENTREGA OPORTUNA tiempo y forma en fecha acordada</p> <p>Trabajo colaborativo <i>Elección de una representación fundamentada por escrito</i></p> <p>Criterios REDACCIÓN clara y suficiente con la participación activa y propositiva de todos los integrantes del equipo CONOCIMIENTOS adquiridos y aplicados del módulo 1 y 2 IDEA comunicada y transmitida de manera congruente y concisa COHERENCIA entre el producto y su argumentación ENTREGA en tiempo y forma</p>
<p>Fase 4. Entrega y evaluación</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.
- 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



<p>Módulo 4</p> <p>Representación y modelado</p>	<p>4.1. Representación de formas planas</p> <p>4.2. Representación de volúmenes (proyección ortogonal)</p> <p>4.2.1 Corte</p> <p>4.2.2 Ensamble, armado, pegado</p> <p>4.2.3 Contexto</p>	<p>Trabajo individual</p> <p>Pop up del logotipo del proyecto verde</p> <p>Criterios</p> <p>ARGUMENTACIÓN concisa, clara y sin errores ortográficos</p> <p>METODOLOGÍA PROYECTUAL responde a ¿por qué, para qué y para quién?</p> <p>COLOR relacionado a la temática y concepto de su producto</p> <p>ESTRUCTURA básica de la cual surge el proyecto</p> <p>CONGRUENCIA con la argumentación y concepto del proyecto</p> <p>Trabajo colaborativo</p> <p>Exposición y presentación del pop up elegido con fundamentación por escrito y evidencia fotográfica de los ángulos y de aplicación en el Blog.</p> <p>Criterios</p> <p>EXPOSICIÓN presentación electrónica</p> <p>Contenido del proceso por fases del proyecto hasta el resultado aplicado al blog.</p> <p>PRESENTACIÓN del producto final en físico con CALIDAD Y DISEÑO en su estructura, Entrega oportuna y evidencia fotográfica de aplicación en el Blog.</p>
---	---	---



Instrumentos para competencias Disciplinarias

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
-------------------------------	--

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.



Módulo I

Competencias Disciplinarias Humanidades	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básica 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética				
Básica 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.				
Extendida 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.				
Extendida 9. Valora las repercusiones de diversas corrientes de pensamiento en los sujetos, la sociedad y la cultura.				

Módulo II

Competencias Disciplinarias Humanidades	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básica 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética				
Básica 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.				
Extendida 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.				



Módulo III

Competencias Disciplinarias Humanidades	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básica 11. Analiza de manera reflexiva y critica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural				
Básica 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética				
Básica 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.				
Extendida 4. Comparte expresiones artísticas para reconstruir su identidad en un contexto de diversidad cultural.				

Módulo IV

Competencias Disciplinarias Humanidades	Insatisfactorio	Básico	Competente	Destacado
Básica 11. Analiza de manera reflexiva y critica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural				
Básica 12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética				
Básica 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.				
Extendida				



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

RÚBRICA DE COMPETENCIAS GENÉRICAS

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.

MÓDULO I

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	No identifica manifestaciones artísticas de su interés en su entorno inmediato.	Identifica los conceptos de arte, y los relaciona con belleza, sensaciones, emociones y expresión de ideas.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Identifica sus preferencias artísticas
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	No conoce las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en sus asignaturas.	Identifica las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Explica las funciones básicas de las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Emplea las funciones básicas de las TIC para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	No sigue instrucciones.	Identifica los pasos a seguir en una instrucción, pero no los aplica en el orden correcto.	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.
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.	No identifica sus necesidades académicas	Identifica algunas de sus necesidades académicas	Reconoce las actividades que le resultan de poco interés y dificultad y solicita ayuda para mejorar.	Clasifica las actividades académicas en por sus interés y dificultad y establece estrategias para mejorar.



8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	No se integra en equipos de trabajo.	Se integra en equipos y participa activamente siempre y cuando se le supervise.	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.
11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	No se interesa en las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	Describe algunas implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	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.

MODULO II y III

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	No identifica el concepto de arte ni lo relaciona con la estética, sensaciones, emociones ni expresión de ideas	Identifica los conceptos de arte, y los relaciona con belleza, sensaciones, emociones y expresión de ideas.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Aplica distintas maneras de expresar ideas a través del arte
2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	No identifica manifestaciones artísticas de su interés en su entorno inmediato.	Identifica los conceptos de arte, y los relaciona con belleza, sensaciones, emociones y expresión de ideas.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Identifica sus preferencias artísticas
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	No conoce las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en sus asignaturas.	Identifica las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Explica las funciones básicas de las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Emplea las funciones básicas de las TIC para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	No sigue instrucciones.	Identifica los pasos a seguir en una instrucción, pero no los aplica en el orden correcto.	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.
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.	No identifica sus necesidades académicas	Identifica algunas de sus necesidades académicas	Reconoce las actividades que le resultan de poco interés y dificultad y solicita ayuda para mejorar.	Clasifica las actividades académicas en por sus interés y dificultad y establece estrategias para mejorar.
8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	No se integra en equipos de trabajo.	Se integra en equipos y participa activamente siempre y cuando se le supervise.	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.
11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	No se interesa en las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	Describe algunas implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	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.



MODULO IV

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.	No identifica el concepto de arte ni lo relaciona con la estética, sensaciones, emociones ni expresión de ideas	Identifica los conceptos de arte, y los relaciona con belleza, sensaciones, emociones y expresión de ideas.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Aplica distintas maneras de expresar ideas a través del arte
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.	No identifica el arte como hecho histórico compartido que manifiesta un sentido de identidad.	Identifica el valor y las claves de funcionamiento de recursos nacionales de interés: museos, bibliotecas, archivos, hemerotecas.	Comprende las dimensiones de temporalidad, causa efecto, espacio y cultura en el arte	Identifica la comunicación entre individuos a través del arte
2.3 Participa en prácticas relacionadas con el arte.	No identifica manifestaciones artísticas de su interés en su entorno inmediato.	Identifica los conceptos de arte, y los relaciona con belleza, sensaciones, emociones y expresión de ideas.	Comprende las distintas manifestaciones artísticas	Identifica sus preferencias artísticas
4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	No conoce las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en sus asignaturas.	Identifica las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Explica las funciones básicas de las TIC que puede emplear para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.	Emplea las funciones básicas de las TIC para obtener información y expresar ideas en las asignaturas que cursa.
5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	No sigue instrucciones.	Identifica los pasos a seguir en una instrucción, pero no los aplica en el orden correcto.	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.
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.	No identifica sus necesidades académicas	Identifica algunas de sus necesidades académicas	Reconoce las actividades que le resultan de poco interés y dificultad y solicita ayuda para mejorar.	Clasifica las actividades académicas en por sus interés y dificultad y establece estrategias para mejorar.
8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.	No se integra en equipos de trabajo.	Se integra en equipos y participa activamente siempre y cuando se le supervise.	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.
11.2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.	No se interesa en las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	Describe algunas implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global	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.