

EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	Diseño computacional de artículos y vestuario
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Dibujar figura humana en movimiento
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	5 horas
APRENDIZAJES ESPERADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE
<p>1. Diseña diversos artículos textiles para el hogar y prendas de vestir en forma digital, realizando las transformaciones necesarias, tomando en cuenta tipos de tela, colores y productos solicitados de acuerdo a las necesidades del mercado.</p>	<p>1.3 Realiza la presentación de la figura humana, dibujando computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo edad y accesorios requeridos, de acuerdo a las necesidades del cliente y del mercado.</p> <p>1.4 Dibuja la caída, pliegues, estampado, transparencia, cortes, color y otras características de la prenda de vestir, trabajando de manera digital, de acuerdo a las características de telas y diseño.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Estudio de casos Texto guía
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:	
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Prepara un texto guía que permita a sus estudiantes identificar los conocimientos previos para lograr dibujar la figura humana en movimiento, utilizando un programa computacional. › Elabora una presentación las características y proporciones del cuerpo humano femenino y masculino en movimiento y los cánones estéticos utilizados en revistas de vestuario. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Taller o sala de laboratorio con capacidad para los computadores y mesones de trabajo. › <i>Software</i> de diseño y dibujo.

6.

DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS QUE REALIZAN DOCENTES Y ESTUDIANTES, Y LOS RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ETAPAS:

EJECUCIÓN	<p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">› Examinan lo expuesto por su docente y analizan el texto guía sobre las características, proporciones del cuerpo humano femenino y masculino en movimiento y los cánones estéticos de la figura humana.› Detectan problemas que se generan por las diferentes medidas antropométricas de los clientes.› En grupos, analizan los problemas, los clasifican, establecen el principal y las causas que lo generan.› Relacionan los elementos entre sí y explican las relaciones observadas.› Una vez que han solucionado los problemas detectados, resuelven en grupo para iniciar el dibujo de la figura humana en movimiento.› Dibujan computacionalmente diferentes posturas con movimiento para obtener un aspecto armonioso y proporcionado, siguiendo cánones de tendencia, moda, tela, colores, sexo, edad y accesorios requeridos.› Presentan un informe escrito con las figuras del cuerpo humano en movimiento dibujadas computacionalmente. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">› Equipo de proyección multimedia.› Computadores con conexión a internet.› Mesones y pisos adecuados (uno por estudiante).› Percheros empotrados al muro.› Maniquí para observar proporciones.› Revistas actualizadas.› Paletas de color.› Muestrario de telas.› Escáner.› Impresora.
CIERRE	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">› Recoge los informes con los dibujos realizados computacionalmente.› Retroalimenta y corrige.