

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL MÓDULO	<b>Diseño computacional de artículos y vestuario</b>
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Catálogo digital de vestuario
DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	10 horas
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYE</b>
<p><b>1.</b> 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>1.1 Selecciona diferentes diseños que aparecen en revistas de vestuario, para transformarlos y adecuarlos con el apoyo del computador según las características solicitadas por la orden de trabajo y las necesidades del cliente.</p> <p>1.2 Presenta propuesta de diseño digital de artículos textiles para el hogar y prendas de vestir, de acuerdo a las necesidades del cliente.</p>
METODOLOGÍAS SELECCIONADAS	Método de proyecto 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><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Explica a sus estudiantes que utilizará el método de proyecto, con fin de que ellos y ellas se informen, planifiquen, decidan, realicen, controlen y evalúen el proceso de trabajo y sus resultados en forma autónoma.</li> <li>› Prepara un texto guía con instrucciones para realizar la actividad, proporcionando, además, direcciones de sitios web que les permitan a los y las estudiantes tomar ideas de diseños y elaborar su catálogo digital.</li> </ul> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Taller o sala de laboratorio con capacidad para los computadores y mesones de trabajo.</li> <li>› <i>Software</i> de diseño y dibujo.</li> </ul>

6.

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

**EJECUCIÓN**

**Estudiantes:**

- › Se organizan en grupos de trabajo de cuatro a cinco integrantes y desarrollan el texto guía elaborado por su docente.
- › Definen el tema, se informan, seleccionan diseños y determinan con cuál de estos trabajarán.
- › Planifican y organizan el trabajo.
- › Seleccionan los programas computacionales a utilizar.
- › Según fotografías de los modelos, determinan la mejor propuesta cromática de los diseños.
- › Realizan propuestas de vestuario y carta de color opcionales. Consideran las características del textil, adjuntan la fotografía del diseño y trabajan según las características indicadas.
- › Trabajan en la creación en plano del o los bocetos.
- › Ingresan información descriptiva de los artículos textiles y prendas de vestir para la creación de fichas de dibujo.
- › Presentan el catálogo digital de vestuario.

**Recursos:**

- › Equipo de proyección multimedia.
- › Computadores personales 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.

**CIERRE**

**Estudiantes:**

- › Coevalúan los trabajos y generan los cambios necesarios si son pertinentes, según retroalimentación de pares.

**Docente:**

- › Evalúa y retroalimenta las presentaciones de los y las estudiantes, a fin de que realicen mejoras.