



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA

PRODUCCIÓN DE OBRA PLÁSTICA (ESTAMPA)

SERIE
PROGRAMAS DE ESTUDIO

DIRECTORIO

Lic. Emilio Chuayffet Chemor
Secretario de Educación Pública

Dr. Rodolfo Alfredo Tuirán Gutiérrez
Subsecretario de Educación Media Superior

Carlos Santos Ancira
Director General del Bachillerato

Antonio Ferrari Cazarin

Director General del COBAEV

Armando Zavariz Vidaña

Director Académico del COBAEV

Carolina Maribel Martínez Loyo

Subdirectora Académica del COBAEV

Martha Elena Coronel Yáñez

Jefa del Depto. de Servicios Docentes

CRÉDITOS

Docentes elaboradores del programa de estudios

Noé Hernández Aguilar

Mariano Maya Lucio

Graciela Gaspar Torres

CONTENIDO

1 Descripción de la capacitación.

- 1.1. Estructura curricular del Bachillerato General
- 1.2. Justificación de la capacitación
- 1.3. Competencias profesionales de egreso

2 Módulos que integran la capacitación.

- Módulo 1. Elaboración de dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico.
- Módulo 2. Trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa.
- Módulo 3. Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa

3 Cómo se desarrollan los submódulos en la formación profesional.

- 3.1. Lineamientos metodológicos para elaborar los submódulos.

PRESENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

- Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias disciplinares refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida laboral con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo que es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

Una competencia es la “capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas¹.

Tal como comenta Anahí Mastache², las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer, ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo hacer. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas

¹ Philippe Perrenoud, “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

² Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

Las anteriores definiciones vinculadas con referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, proporcionan algunas características de la enseñanza y del aprendizaje que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje significativas.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad, recuperen parte de su entorno actual y principalmente le permitan reconstruir sus conocimientos por medio de la reflexión y análisis de las situaciones.
- d) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.
- e) Movilizar los recursos cognitivos, implica la aplicación de diversos saberes en conjunto en situaciones específicas y condiciones particulares.
- f) Un individuo competente es aquél que ha mejorado sus capacidades y demuestra un nivel de desempeño acorde a lo que se espera en el desarrollo de una actividad significativa determinada.
- g) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), que responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- h) Las competencias se presentan en diferentes niveles de desempeño.
- i) La función del docente es ser mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).

El programa de producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa responde a este último objetivo:

- En los módulos que integran la capacitación se ofrece la justificación para ser considerados como salidas laterales reconocidas en el mundo laboral, los referentes normativos seleccionados para su elaboración, los sitios de inserción en el mercado de trabajo para la integración del egresado, el aprendizaje en términos de resultados, las competencias a desarrollar en cada submódulo, los recursos didácticos que apoyarán el aprendizaje, su estrategia y su evaluación, así como las fuentes de información.
- En el desarrollo de los submódulos, con respecto a la formación profesional, se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que usted realice una planeación específica y la concrete en la elaboración de las guías didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar elementos como: sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades como docente.
- Esta planeación específica se caracteriza por ser dinámica y colaborativa, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el co-diseño con los docentes del mismo plantel, por medio de diversos mecanismos, como las academias.

Al ajustar sus componentes en varias posibilidades de desarrollo, estas modificaciones a los programas de estudio del componente de formación profesional apoyan el logro de una estructura curricular flexible en las capacitaciones para el trabajo ofrecidas por el Bachillerato General y el Bachillerato en Arte que permiten a los estudiantes, tutores y comunidad educativa participar en la toma de decisiones sobre la formación elegida por el estudiante.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAPACITACIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

La dinámica laboral actual demanda resolver de manera objetiva y sistemática los procesos creativos, lo cual genera la necesidad de desarrollar competencias que contribuyan a dichos procesos.

A lo largo de la historia de la humanidad, las transformaciones que las nuevas tecnologías han provocado en nuestra sociedad, tienen incidencia en la educación formal en todos sus niveles. De tal manera que una persona que desconoce el manejo de las “nuevas” tecnologías puede quedar relegada del contexto social en el que se utilizan, siendo una desventaja laboral el desconocimiento de estos recursos. Por esto mismo, hoy en día los sistemas educativos han integrado dentro de sus procesos educativos las TICS (Tecnologías de la información y comunicación social), sin desatender los aspectos manuales de las técnicas, de tal manera que se complementa uno con otro. Así mismo, La Gestión por Competencias es hoy en día un tema de gran interés para mejorar la competitividad de las organizaciones, que está directamente relacionado con los procesos de formación, por lo cual exige la integración del trípedo Gobierno (Responsables de la Educación), Empresas y Academia, con el fin de aportar en forma pertinente al país el capital humano requerido para avanzar a niveles más elevados de desarrollo y calidad de vida.

La estampa, entendida como una impresión en serie de una imagen a partir de una plancha grabada, tuvo un papel fundamental como difusora de los más diversos temas (religión, realeza, mitología, historia, cartografía, jeroglífica, emblemática, tratados científicos o técnicos, etc.) en los espacios civiles y religiosos de las culturas. Los medios técnicos fueron variando así como los soportes. Hoy día aun es fundamental el uso de la estampa, a pesar de los problemas a los que se enfrenta la estampa actualmente, la globalización, la difusión en la red, códigos de compra y comercialización, originalidad de los artistas grabadores, profesionalización de los impresores e investigación de materiales, entre otras cosas. En este sentido, la estampa ofrece medios técnicos por sí mismos pero a su vez pueden ser actividad interdisciplinaria de creación que conlleva un gran potencial expresivo, acentuado sensiblemente si contemplamos sus posibilidades de seriación y multiplicidad. Debido a esto, en los niveles de enseñanza en artes se han replanteado los modelos metodológicos en la enseñanza de la estampa.

Advirtiendo que la práctica de la estampa es necesaria en nuestros días, debido a que aún mantiene vigencia tanto en la difusión como en la creación, se establece una capacitación laboral en producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Asimismo, a través de esta capacitación complementará su desarrollo de competencias genéricas relacionadas, principalmente, con la valoración de sí mismo, la sensibilización al arte y la apreciación e interpretación de sus expresiones así como las de otros, la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general; todo con apego al desarrollo humano y a la formación integral.

La capacitación se inicia en el tercer semestre desarrollando durante los dos años subsiguientes, habilidades en el estudiante que le permitirán obtener competencias sobre conocimientos para la producción de obra plástica, utilizando técnicas de la estampa. La capacitación se compone de tres módulos, el primero consta de dos submódulos que equivalen a 7 horas semanales, que sumados dan un total de 112 hrs; el segundo con cuatro submódulos, consta de 14 horas y un total de 224 hrs; y el tercero con dos submódulos de 7 horas, equivale a 112 hrs; lo que de manera general da un total de 448hrs.

PRODUCCIÓN DE OBRA PLÁSTICA (ESTAMPA)

El primer módulo está orientado a la elaboración de dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico comprendido en un semestre, consta de dos submódulos; el submódulo uno es Taller de dibujo Geométrico (4 hrs.); el submódulo dos es Taller de dibujo de imitación (papel) (3 hrs.), dando un total de 112 hrs. Seguido está el segundo módulo que se cubrirá en dos semestres para trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa; constituido por el submódulo uno Taller de estampa (Linóleo) (4 hrs.); el submódulo dos: Taller de dibujo de imitación (acrílico) (3 hrs.), dando un total de 112 hrs; el submódulo tres: Taller de estampa (Metal) (4 hrs.); y el submódulo cuarto: Taller de experimentación plástica (Bastidores con malla para impresión) (3 hrs.), dando un total de 112 hrs.

El tercer módulo está orientado a la impresión en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa comprendido en un semestre, consta de dos submódulos; el submódulo uno es Taller de estampa (grabado) (4 hrs.); el submódulo dos es Taller de experimentación plástica (serigrafía) (4 hrs.), el total equivale a 112 hrs.

Todas estas competencias posibilitan al egresado a su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades en su entorno social.

MAPA DE LA CAPACITACIÓN

3er semestre	4° semestre	5° semestre	6° semestre
Taller de dibujo geométrico 64 hrs.	Taller de estampa (linóleo) 64 hrs.	Taller de estampa (metal) 64 hrs.	Taller de estampa (impresión grabado) 6 hrs.
Taller de dibujo de imitación (papel) 48 hrs.	Taller de dibujo de imitación (acrílico) 48 hrs.	Taller de experimentación plástica (bastidores con malla de impresión) 48 hrs.	Taller de experimentación plástica (serigrafía) 48 hrs.

COMPETENCIAS DE EGRESO DE LA CAPACITACIÓN

Durante el proceso de formación de los tres módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la capacitación en Producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa:

- Elaborar dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico.
- Trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa.
- Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa.

Además se presentan las 11 competencias genéricas, para que se intervenga en el desarrollo o reforzamiento, y con ello enriquezca el perfil de egreso del bachiller. Se considera que el egresado de la capacitación en Producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa está en posibilidad de desarrollar las competencias genéricas número uno, dos, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y diez. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

Al término de cursar y acreditar los ocho submódulos y las asignaturas del Bachillerato General, el alumno recibirá un certificado de estudios que acredita los estudios realizados en el nivel de Educación Media Superior.

Módulo I. Elaboración de dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico 112 hrs..

Justificación del módulo

En lo general un dibujo en el área de las artes, no solo es producto de un método artístico, sino también de lo que conocemos como Dibujo Técnico, Arquitectónico, Geométrico, etc. Por medio del dibujo puede desarrollarse diversas habilidades motoras y psíquicas. Una representación gráfica delineada de un objeto real o de un diseño (Dibujo al natural) o una representación gráfica delineada de una obra previamente realizada (Dibujo a la copia) es producto de un conocimiento y habilidad para realizar proyectos de obra plástica la cual precisa del dibujo como herramienta, pero que en una capacitación es el propósito a lograr. Toda Obra plástica tiene una composición, esta contiene elementos gráficos que se relacionan entre sí mismos de tal manera que conforman un sistema llamado composición. Parte importante en la capacitación de las artes plásticas es dibujar, para realizar una objetiva representación de algo en/y/o una obra la cual requiera de esta capacidad. Por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y conocimientos para lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en este sector laboral.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- **NVART069:** Producir obra utilizando técnicas de la estampa
- **EV0292** Elaborar dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico.
- Programa de estudios del área de Artes plásticas realizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Instituciones educativas de nivel básico.
- Talleres de impresión gráfica
- Industria gráfica
- Constituyendo su propio subsector
- Editoriales
- Agencias de publicidad
- Prensa

Resultado de aprendizaje del módulo

Aplica los conocimientos de la composición y utiliza los elementos gráficos de esta. Además desarrolla las competencias genéricas necesarias para la producción de la obra plástica utilizando las técnicas de la estampa con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1. Taller de dibujo Geométrico

64hrs.

Contenidos

- Composición.
- Elementos gráficos de la composición.
- Características de herramientas y materiales del dibujo.

Submódulo 2. Taller de dibujo de imitación (papel)

48hrs.

Contenidos

- Estrategias compositivas gráficas
- Características de herramientas y materiales del dibujo.

Recursos didácticos del módulo.

Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo.

- Espacio: cerrado y ventilado, limpio, con mobiliario adecuado y medidas de seguridad.
- Documentos: fuentes de información sugerida, programa de estudios del área de Artes plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes, NVART069.
- Equipo de cómputo, pc o laptop con procesador adecuado para Windows xp, vista o seven.
- Software: Windows xp, vista o seven con paquetería básica e informática para gráfica digital.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, pintarrón y kit básico de plumones para pintarrón.
- Equipo y herramienta propia de la estampa.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos/cintas, hojas y CD/DVD.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, DVD, disco duro y discos extraíbles.
- Material escrito, gráfico y de audio: libros, revistas y grabaciones de video.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras, registros anecdóticos entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales, cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

- ALATORRE, Claudia Cecilia. *Análisis del drama*. México. Col. Escenología. Ed. Gaceta. 1986.
- TORREANO, John. *Dibujar lo que vemos: la percepción de la Gestalt aplicada al dibujo*. Barcelona. Ed. Blume. 2008.
- ACHA, Juan. *Teoría del dibujo: su sociología y su estética*. México, D. F. Ed. Coyoacan. 1999.
- HENK, Rotgans. *Perspectiva*. Barcelona. Ed. CEAC. 1997.
- ANTILLI, A. *Manual de dibujo geométrico e industrial*. México. Ed. G. Gili. 1993
- PORTER, Tom. *Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*. Barcelona. Ed. G. Gili. 1985-1992
- ARENAS, H. *Dibujo*. México. Ed. Limusa. 1976.
- POWELL, Dick. *Técnicas de Presentación*. Madrid. Ed. Blume. 1993.
- CAMP, Jeffrey. *Dibujar con los grandes maestros*. España. Ed. Blume. 1993
- EDWARDS, Betty. *Aprender a dibujar. Un método garantizado*. Madrid. Ed. Blume. 1988.
- KEMP, Martin. *La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Madrid. Ed. Akal. 2000.
- ARNHEIM, Rudolf. *El poder del centro: estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid. Ed. Alianza. 1984.
- MARTÍNEZ, Benjamín. *Visual forces*. E.U. Ed. Prentice-Hall, 1988.
- SAMARA, Timothy. *Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona. Ed. G. Gili, 2008

Módulo II. Trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa 224hrs.

Justificación del módulo

El conocimiento de diferentes materiales como el linóleo, la madera, el acrílico, el metal y bastidores de impresión así como de herramientas, bajo diversas aplicaciones aportan elementos a los procesos de la estampa que permiten tener como producto un adecuado soporte de impresión. Así pues las aportaciones de los conocimientos y habilidades manuales, hace necesario sostener esta práctica para mantenerla y fomentarla en el trabajo docente; por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y destrezas para lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en el sector laboral.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- **NVART069:** Producir obra utilizando técnicas de la estampa
- **EV0293** Trabajar el soporte de impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa.
- Programa de estudios del área de Artes plásticas realizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Instituciones educativas de nivel básico y medio.
- Talleres de impresión gráfica.
- Industria gráfica
- Constituyendo su propio subsector
- Editoriales
- Agencias de publicidad
- Prensa

Resultado de aprendizaje del módulo

Prepara el linóleo, la madera, el acrílico, el metal y un bastidor con malla de impresión de acuerdo a las técnicas de la estampa. Además desarrolla las competencias genéricas necesarias para la producción de la obra plástica utilizando las técnicas de la estampa con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

PRODUCCIÓN DE OBRA PLÁSTICA (ESTAMPA)

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1. Taller de estampa (linóleo)

64 hrs.

Contenido

- Medidas de seguridad.
- El linóleo
- La madera

Submódulo 2. Taller de dibujo de imitación (acrílico)

48 hrs.

Contenido

- Medidas de seguridad
- El acrílico

Submódulo 3. Taller de estampa (metal)

64 hrs.

Contenido

- Medidas de seguridad
- El metal

Submódulo IV Taller de experimentación plástica (bastidores con malla de impresión)

48hrs.

Contenido

- Medidas de seguridad
- El bastidor serigráfico

Recursos didácticos del módulo.

Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo.

- Espacio: cerrado y ventilado, limpio, con mobiliario adecuado y medidas de seguridad.
- Documentos: fuentes de información sugerida, programa de estudios del área de Artes plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes, NVART069.
- Equipo de cómputo, pc o laptop con procesador adecuado para Windows xp, vista o seven.
- Software: Windows xp, vista o seven con paquetería básica e informática para gráfica digital.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, pintarrón y kit básico de plumones para pintarrón.
- Equipo y herramienta propia de la estampa.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos/cintas, hojas y CD/DVD.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, DVD, disco duro y discos extraíbles.
- Material escrito, gráfico y de audio: libros, revistas y grabaciones de video.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras, registros anecdóticos, clases abiertas y presentaciones, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

- WESTHEIM, Paul. *El grabado en madera*. México. Ed. Fondo de Cultura Económica. 1954.
- SIMS, Mitzi. *Gráfica del entorno, signos, señales y rótulos: técnicas y materiales*. México. Ed. G. Gili. 1991.
- DALLEY, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*. Madrid. Ed. Blume. 1992.
- MAYER, Ralph. *Materiales y técnicas del arte*. Madrid. Ed. Blume. 1985.
- TERMINI, Maria. *Serigrafía*. New York. Ed. Diana. 1984.
- MARA, Tim. *Manual de serigrafía*. Barcelona. Ed. Blume. 1981

Módulo III. Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa 112hrs.

Justificación del módulo

Los datos técnicos y de materiales posibilitan procesos de impresión sobre diversos soportes. A esto lo complementan las habilidades adquiridas en la práctica de imprimir, dado que la ejecución se mecaniza, puede recurrirse a adaptar lo mejor posible el proceso de impresión teniendo en cuenta los recursos que ofrece. Las aportaciones de la impresión con las técnicas de la estampa van desde la impresión comercial y las imágenes de la vida moderna y urbana dado a los diversos mecanismos del procedimiento comercial de la fabricación de la imagen, así como de las artes en sí. Esto hace necesario sostener esta práctica para mantenerla y fomentarla en el trabajo docente; por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y destrezas para lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en el sector laboral.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

- **NVART069:** Producir obra utilizando técnicas de la estampa
- **EV0294:** Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa.
- Programa de estudios del área de Artes plásticas realizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes.

Referentes de unidades de competencia y contenidos para la elaboración del módulo

- Programa de estudios del área de Artes plásticas realizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Instituciones educativas de nivel básico y medio.
- Talleres de impresión gráfica.
- Industria gráfica
- Constituyendo su propio subsector
- Editoriales
- Agencias de publicidad
- Prensa

Resultado de aprendizaje del módulo

Imprime obra plástica con técnicas de grabado y serigrafía. Además desarrolla las competencias genéricas necesarias para la producción de la obra plástica utilizando las técnicas de la estampa con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producción de obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo I Taller de estampa (Grabado) **64 hrs.**

Contenido

- Impresión en tórculo o prensa
- Prueba y tiraje de impresión

Submódulo II Taller de experimentación plástica (Serigrafía) **48hrs.**

Contenido

- Impresión serigráfica
- Prueba y tiraje de impresión

Recursos didácticos del módulo.

Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo.

- Espacio: cerrado y ventilado, limpio, con mobiliario adecuado y medidas de seguridad.
- Documentos: fuentes de información sugerida, programa de estudios del área de Artes plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Equipo de cómputo, pc o laptop con procesador adecuado para Windows xp, vista o seven.
- Software: Windows xp, vista o seven con paquetería básica e informática para gráfica digital.
- Impresora láser.
- Equipo y material didáctico: cañón electrónico, pantalla, reproductor de videos, pintarrón y kit básico de plumones para pintarrón.
- Equipo y herramienta propia de la estampa.
- Equipo de seguridad: extintores de polvo seco, tipo ABC.
- Bienes consumibles: cartuchos/cintas, hojas y CD/DVD.
- Medios de almacenamiento: memorias USB, CD-ROM, DVD, disco duro y discos extraíbles.
- Material escrito, gráfico y de audio: libros, revistas y grabaciones de video.

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras, registros anecdóticos, clases abiertas y presentaciones, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

- JOHN, Lynn. *Cómo preparar diseños para la imprenta*. México. Ed. G. Gili. 1989.
- BANN, David. *Cómo corregir pruebas en color*. Barcelona. Ed. G. Gili. 1992.
- KARCH, R. Randolph. *Manual de artes gráficas (1902)*. México. Ed. Trillas. 1990.
- FIORAVANTI, Giorgio. *Diseño y reproducción: notas históricas e información técnica para el impresor y su cliente (1937)*. Barcelona. Ed. G. Gili. 1988.
- AVELLA, Natalie. *Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico*. Barcelona. Ed. G. Gili. 2004.
- BALMORI, Santos. *Aurea medida*. México. Ed. UNAM, Coordinación de Humanidades. 1997.
- MAIER, Manfred. *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona. Ed. G. Gili. 1982.
- LOSILLA, Edelmira. *Breve historia y técnicas del grabado artístico*. Xalapa, Veracruz. Ed. Universidad Veracruzana. 1988.
- JORDAN, Ronald. *Grabado compuesto estético: técnicas y materiales*. Barcelona. Ed. Mosby/Doyma. 1994.
- CHAMBERLAIN, Walter. *Manual de grabado en madera y técnicas afines*. Madrid. Ed. Blume. 1988.
- PLA, Jaume. *Técnicas del grabado calcográfico y su estampación: con unas notas sobre bibliografía*. Barcelona. Ed. Blume. 1997.
- CABO DE LA SIERRA, Gonzalo. *Grabados, litografías y serigrafías. Técnicas y procedimientos*. Madrid. Ed. Esti-Arte. 1982.
- DAWSON, John. *Guía completa de Grabado e impresión. Técnicas y materiales*. Madrid. Ed. Blume. 1983.
- CHAMBERLAIN, Walter. *Manual del aguafuerte y grabado*. Madrid. Ed. Blume. 1998.
- BURAGHINSKY, B. V. "Printing Ink" en *Encyclopedia of Science and Technology*. Volumen 7. New York. Ed. McGraw-Hill 1977.
- MARTÍN, E. y L. Tapiz. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*. Barcelona. Ed. Edebe. 1981.

CÓMO DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS PARA LA ELABORACIÓN DE LAS GUÍAS DIDÁCTICAS DE LOS SUBMÓDULOS

En este apartado encontrará las competencias que el estudiante desarrollará en los módulos y submódulos respectivos de la capacitación, el resultado de aprendizaje para que usted identifique lo que se espera del alumno y pueda diseñar las experiencias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias laborales y genéricas, a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de la población estudiantil.

Etapas 1 Análisis

Mediante el análisis del programa de estudios de cada módulo, usted podrá establecer su planeación y definir las actividades específicas que considere necesarias para lograr los resultados de aprendizaje de acuerdo con su experiencia docente, las posibilidades de los estudiantes y las condiciones del plantel.

Módulo I ELABORACIÓN DE DIBUJO CON ELEMENTOS FORMALES DE LA COMPOSICIÓN SOBRE UN SOPORTE ESPECÍFICO 112 hrs.

Resultado de aprendizaje del módulo

Realiza el dibujo con características específicas: en un formato específico con valores gráficos sobre un soporte para impresión. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producir obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Para lograr este resultado de aprendizaje del módulo, el estudiante debe demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1. Taller de dibujo Geométrico (4 hrs. Por semana) 64hrs

Contenido

- Aplica conocimientos de la composición.
- Utiliza elementos gráficos de la composición.
- Utiliza herramientas y materiales del dibujo.

Submódulo 2. Taller de dibujo de imitación (Papel) (3 hrs. Por semana) 48hrs

Contenido

- Utiliza composiciones gráficas
- Utiliza herramientas y materiales del dibujo.

Las competencias genéricas que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales son:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Módulo II TRABAJAR EL SOPORTE DE IMPRESIÓN DE ACUERDO A LAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS DE LA ESTAMPA 224 hrs.

Resultado de aprendizaje del módulo

Realiza soportes de impresión en linóleo, madera, acrílico, metal y un bastidor serigráfico. Además desarrolla las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producir obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Para lograr este resultado de aprendizaje del módulo, el estudiante debe demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1. Taller de estampa (linóleo) (4 hrs por semana) 64 hrs.

Contenidos

- Utiliza las medidas de seguridad.
- Prepara el linóleo.
- Prepara la madera

Submódulo 2. Taller de dibujo de imitación (acrílico) (3 hrs por semana) 48 hrs.

Contenido

- Utiliza las medidas de seguridad.
- Prepara el acrílico.

Submódulo 3. Taller de estampa (metal) (4 hrs por semana) 64 hrs.

Contenido

- Utiliza las medidas de seguridad.
- Prepara el metal.

Submódulo 4. Taller de experimentación plástica (bastidores con malla de impresión) (3 hrs por semana) 48hrs.

Contenido

- Utiliza las medidas de seguridad.
- Prepara el bastidor serigráfico.

Las competencias genéricas que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales son:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

Módulo III IMPRIMIR EN PAPEL, CARTÓN O TELA CON TÉCNICAS DE LA ESTAMPA 112 hrs.

Resultado de aprendizaje del módulo

Realiza impresión de obra plástica con la técnica de la estampa; tiene homogeneidad de impresión, homogeneidad en el registro de la(s) tinta(s) y limpieza en el registro. Además desarrolla las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación en Producir obra plástica utilizando técnicas de la estampa.

Para lograr este resultado de aprendizaje del módulo, el estudiante debe demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1. Taller de estampa (Grabado) (4 hrs por semana) 64 hrs

Contenidos

- Prepara el soporte de impresión en el tórculo o prensa.
- Imprime la prueba y el tiraje de impresión.

Submódulo 2. Taller de experimentación plástica (Serigrafía) (3 hrs por semana) 48hrs.

Contenidos

- Prepara el soporte de impresión serigráfica.
- Imprime la prueba y el tiraje de impresión.

Las competencias genéricas que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales son:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

GUÍA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR

Etapa 2 Planeación

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, usted podrá elaborar una propuesta de co-diseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de los estudiantes, que les permita ejercer competencias en su vida académica, laboral y personal, y que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo, en un ambiente de cooperación.

APERTURA

La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como los aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.

Consideraciones pedagógicas

- Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias.
- Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, a través de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo.
- Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje.
- Mirada general del estudio, desarrollo y evaluación de las competencias profesionales o genéricas.

Para apoyar su intervención en el proceso de integración y reconocimiento de sus estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Aplicar un diagnóstico en forma individual o grupal para identificar a los estudiantes con dominio de las competencias y las modificaciones por realizar en el submódulo.
- Identificar las expectativas de los estudiantes y orientarlos en lo que se espera de ellos al finalizar su tránsito por el módulo.
- Promover la integración y comunicación grupal, con la aplicación de técnicas o ejercicios vivenciales adecuados a los estudiantes, al contexto y a sus propias habilidades docentes.
- Presentar los elementos didácticos de los módulos y submódulo de la carrera, y destacar las competencias por lograr y los sitios de inserción en que podrá desempeñarse.
- Presentar los criterios de evaluación, informar acerca de las evidencias de conocimiento, producto y desempeño que se esperan al final del submódulo, y establecer de manera conjunta las fechas para su cumplimiento.
- Coordinar actividades escolares con las de los componentes de formación propedéutico y básico, para establecer estrategias de apoyo al dominio de aspectos conceptuales y de competencias genéricas.

DESARROLLO

La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades y actitudes, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias profesionales y genéricas en el estudiante, en contextos escolares y de la comunidad.

Para apoyar su intervención en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, mismas que podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Elaborar una investigación bibliográfica que aporte conocimientos teóricos sobre Dibujo, composición, Materiales e impresión de la gráfica.
- Realizar ejercicios gráficos de Dibujo y Composición.
- Realizar prácticas preparación de material gráfico.
- Elaborar trabajos de investigación sobre técnicas de la estampa.
- Realizar prácticas de pruebas de impresión.
- Elaborar trabajos impresos.
- Realizar análisis de dibujos e impresiones en técnicas de la estampa.

Consideraciones pedagógicas

- Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategia, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como: Aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC's, investigaciones, mapas o redes mentales, presentaciones didácticas en clase, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias profesionales y genéricas en diversos contextos.
- Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula y fuera de ella, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal.
- Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral.
- Aplicación de evaluación continua para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante.
- Recuperación de evidencias de desempeño, producto y conocimientos, para la integración del portafolio de evidencias.

CIERRE

La fase de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.

Consideraciones pedagógicas:

- Verificación del logro de las competencias profesionales y genéricas planteadas en el submódulo, y permitir la retroalimentación o reorientación, si el estudiante lo requiere o solicita.
- Verificación del desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios.
- Verificación del portafolio de evidencias del estudiante.

Para apoyar su intervención en el proceso de reconocimiento y verificación de las competencias logradas por los estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Realizar y presentar una muestra de dibujo e impresión integrando los conocimientos y habilidades adquiridos en la capacitación como son: composición, dibujo al natural o a la copia, materiales de soportes y materiales de impresión.
- Verificar que el portafolio de evidencias contenga las evidencias de desempeño, productos y conocimientos.
- Coordinar una sesión de autoanálisis relacionada con el desempeño y vivencias del estudiante y del propio docente.
- Verificar el logro de los resultados de aprendizaje, así como el cumplimiento de las competencias profesionales y genéricas.
- Organizar el cierre del submódulo y su vinculación con el siguiente, si es el caso.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Etapa 3 comprobación.

Desde la visión pedagógica, el proceso de evaluación por competencias tiene que ver con la comprensión, regulación y mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje, asociado a la acreditación y certificación académica, como función social del mismo proceso.

En el enfoque de competencias, la evaluación se sistematiza con la creación de espacios, la aplicación de instrumentos y la recopilación de evidencias de desempeño, productos y conocimientos que el estudiante demostrará en condiciones reales o simuladas, mediante procedimientos de autoevaluación, co-evaluación y evaluación del docente.

Recomendaciones para la selección de instrumentos a acciones para evaluar el aprendizaje

- Para evaluar los desempeños y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar guías de observación, juego de roles y ejercicios prácticos, entre otros.
- Para evaluar los productos y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar listas de cotejo, bitácoras, informes, programas y diagramas, entre otros.
- Para evaluar los conocimientos, puede construir o ensamblar cuestionarios, redes o mapas mentales, proyectos y reseñas, entre otros.
- Ejercicios gráficos manuales de dibujos.
- Ejercicios manuales de impresión.

Las siguientes evidencias de desempeño, productos y conocimientos son los contenidos que le permitirán seleccionar y elaborar los instrumentos de evaluación más convenientes para verificar el aprendizaje del estudiante.

Módulo I. Elaboración de dibujo con elementos formales de la composición sobre un soporte específico.

C.E. Dibujo al natural proporcionalmente sobre un soporte de impresión. Dibujo proporcionalmente a partir de una copia específica

DESEMPEÑO

- Traza el dibujo al natural proporcionalmente en un soporte de impresión.
- Traza el dibujo proporcionalmente a partir de una copia específica.

PRODUCTOS

Dibujo con características específicas.

CONOCIMIENTOS

- Elementos formales de la composición.
- Estrategias compositivas.
- Características de herramientas y materiales del dibujo

Módulo II Trabajar el soporte de la impresión de acuerdo a las herramientas específicas de la estampa.

C.E. Preparar linóleo, madera, acrílico, metal y/o bastidor serigráfico de acuerdo a las técnicas de la estampa.

DESEMPEÑO

- Prepara el linóleo de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- Prepara la madera de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- Prepara el acrílico de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- Prepara el metal de acuerdo a las técnicas de la estampa.
- Prepara el bastidor con malla de impresión de acuerdo a las técnicas de la estampa.

PRODUCTOS

- Linóleo preparado para grabar.
- Madera preparada para grabar.
- Acrílico preparado para grabar.
- Metal preparado para grabar.
- Bastidor con malla preparado para registro serigráfico.

CONOCIMIENTOS

- Medidas de seguridad.
- Características de herramientas y materiales de la estampa.

Módulo III Imprimir en papel, cartón o tela con técnicas de la estampa.

C.E. Impresión en papel, cartón o tela con las técnicas de la estampa o serigrafía.

DESEMPEÑO

- Imprime en papel, cartón o tela con la técnica de grabado.
- Imprime en papel, cartón o tela con la técnica de serigráfica.

PRODUCTOS

- Obra plástica impresa a través de la técnica de la estampa.

CONOCIMIENTOS

- Medidas de seguridad.
- Características de herramientas y materiales de la estampa.
- Características de la impresión.

CARLOS SANTOS ANCIRA

Director General del Bachillerato

JOSÉ CRUZ HOLGUÍN RUÍZ

Dirección de Coordinación Académica

José María Rico no. 221, Colonia Del Valle, Delegación Benito Juárez. C.P. 03100, México D.F.