



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría
de Educación



DISEÑO DE MODAS

SEXTO SEMESTRE

Confección de vestuario escénico



ÍNDICE

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN.....	4
DIRECCIONES QUE PARTICIPAN	5
DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE.....	6
PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA	7
LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018	8
ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO	9
DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE.....	11
IMPACTO DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS.....	12
IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO.....	14
BLOQUE I. CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO.....	15
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	16
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	16
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I	25
BLOQUE II. UTILERÍA APLICADA AL VESTUARIO	27
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	28
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	28
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II	35
BLOQUE III. PRODUCCIÓN DE PRENDAS DE VESTUARIO ESCÉNICO	37
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	38
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	38
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	48
INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN	50
REFERENCIAS	52
ANEXOS	53



DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

MIGUEL BARBOSA HUERTA
GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA

MELITÓN LOZANO PÉREZ
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

AMÉRICA ROSAS TAPIA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS
TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA
DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ
DIRECTOR GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS



DIRECCIONES QUE PARTICIPAN

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA
MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA

DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA
ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES
JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES
MARTHA ESTHER SÁNCHEZ AGUILAR



DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE

COORDINACIÓN

ALFREDO MORALES BÁEZ
DINORA EDITH CRUZ TORAL
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ
RICARDO REYES VILLALOBOS
VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE DISEÑO DE MODAS

LUIS FRANCISCO GUILLÉN ZAMORA
MÓNICA GARCÍA TORRES
MARÍA GUADALUPE GUILLÉN PÉREZ
WILLIAM RODRÍGUEZ ZAMORANO

REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO

CLAUDIA SÁNCHEZ GARDUÑO



PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

Fomento de la identidad con México. La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

Responsabilidad ciudadana. Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

La honestidad. Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

Participación en la transformación de la sociedad. En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

Respeto de la dignidad humana. Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

Promoción de la interculturalidad. La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.

Promoción de la cultura de la paz. La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente. Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.



LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana, F. (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.	Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.	Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.	Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.



ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que "los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes" son:

Tener en cuenta los saberes previos del estudiante

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula "en blanco" y que para aprender requiere "conectar" los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias "auténticas".



Promover la relación interdisciplinaria

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.



DATOS GENERALES SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**
Sectores productivos prioritarios del CONOCER: **Sector 4.**

Campo de formación profesional: **Sector 4.**
Capacitación para el trabajo: **42 Diseño de Modas.**
Disciplina: **Confección de vestuario escénico**
Semestre: **SEXTO**

Clave Capacitación: **BGEDM6**
Clave Disciplina: **CT-DM-CVE**
Duración: **3 hr/Sem/Mes (54 Horas)**
Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**
Mínimo de mediación docente **80%**
Modalidad Escolarizada



IMPACTO DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósito del programa

Que al término del semestre el estudiante desarrolle habilidades y destrezas para diseñar diferentes vestuarios escénicos enfocados al teatro, cine, danza y televisión, mediante actividades encaminadas a la potenciación de su creatividad y el descubrimiento de sus talentos, para su uso y posible comercialización.

Ámbitos

Pensamiento crítico y solución de problemas

Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, ejerce el autocontrol, tiene capacidad para afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconocer la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe manejar riesgos futuros.

Colaboración y trabajo en equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable. Propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Apreciación y expresión artísticas

Valora y experimenta las artes porque le permiten comunicarse y le aportan un sentido a su vida. Comprende la contribución de éstas al desarrollo integral de las personas. Aprecia la diversidad de las expresiones culturales.

Habilidades Digitales

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.



Competencias Genéricas

CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Competencias Profesionales

CPDM-02. Elabora prendas de muestra con especificaciones y características de los tejidos.

CPDM-03. Diseña bocetos y patrones de prendas de vestir por medio del modelado, para obtener diferentes tallas.

Habilidades Socioemocionales

Elige - T: Perseverancia

Dimensiones del Proyecto de Vida

Social: Empleo



IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO.

Es la penúltima disciplina de la capacitación Diseño de Modas. Busca que el estudiante ponga en juego lo aprendido durante los semestres anteriores respecto a técnicas de medición, patronaje y confección, para elaborar prendas que formarán parte del producto, que junto con la disciplina Dibujo Técnico para Diseño de Modas, presentarán al finalizar el curso. Para ello será necesario que el estudiante revise elementos teóricos acerca de la importancia del vestuario y su impacto en las producciones artísticas, tanto de época como contemporáneos, y los cambios que éste ha sufrido a lo largo del tiempo debido a la evolución del arte, la innovación en materiales y técnicas de confección y las propuestas artísticas de autores y directores de obra. Esta disciplina contribuye a la dimensión del proyecto de vida referente al empleo, ya que, al finalizar el bachillerato, el estudiante contará con la formación precisa para que, de ser necesario, pueda incorporarse de manera efectiva al campo laboral y con conocimientos para emprender, independientemente de continuar su formación a nivel superior. Se incluyen actividades para el desarrollo de las habilidades socioemocionales como la Perseverancia.

Bloque I. Trazo, corte y confección de vestuario escénico

En este bloque el estudiante confeccionará diferentes vestuarios escénicos enfocados en el teatro, cine, danza y televisión, haciendo uso de su creatividad proponiendo diseños innovadores y resaltados, al utilizar una amplia gama de telas y combinaciones, para confeccionar diferentes prendas, considerando su comercialización.

Bloque II. Utilería aplicada al vestuario

Durante este bloque, el estudiante identificará elementos de utilería usados como complemento del vestuario escénico, diseñando piezas como sombreros, máscaras y tocados, manejando materiales preformados que permitan la elaboración de accesorios con volumen y estructuras en 3D.

Bloque III. Producción de prendas de vestuario escénico

El bloque III pretende llevar al estudiante a poner en práctica todo lo aprendido en el semestre, para crear vestuarios escénicos para dama, caballero y tocados. Finalmente, llevará a la práctica los conocimientos de todo el curso para elaborar el producto sugerido que confeccionará de manera multidisciplinar con la disciplina de Dibujo técnico para el diseño de modas.



Bloque I. Confección de vestuario escénico

Propósito del Bloque

Que el estudiante produzca las prendas que conforman el vestuario que se utilizará en alguna disciplina artística a través de la aplicación de técnicas de patronaje y confección para crear prendas diversas y comercializarlas de ser posible.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<p>1. Vestuario escénico.</p> <p>a) Vocabulario de prendas.</p> <p>2. Patronaje y confección de vestuario escénico enfocado al teatro y cine.</p> <p>3. Patronaje y confección de vestuario escénico enfocado a la danza y televisión.</p>	<p>Identifica los elementos del vestuario escénico y su aplicación en el diseño de creaciones artísticas.</p> <p>Diagrama prendas de vestuario escénico.</p> <p>Construye las prendas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos.</p> <p>Valora las ventajas de diseñar y elaborar vestuario escénico, resaltando tanto la importancia de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.</p>	<p>Produzca prendas que conforman el vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en trabajo colaborativo.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Vestuario escénico

1. Identifique en el video que presenta el docente la naturaleza de cada producción artística (cine, teatro, danza, ópera, televisión, etc.) y el vestuario que se utiliza para cada una de ellas. Explique al resto del grupo el por qué cada tipo de vestuario es diferente y cuáles son los requerimientos de cada disciplina.

Indague en fuentes confiables la importancia del vestuario escénico en producciones artísticas, elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Indague en fuentes confiables, vocabulario de las prendas más utilizadas en cine, teatro, tv y danza. Discuta en plenaria la importancia del vestuario escénico para la creación de los diferentes personajes. (Ver Figuras 1A. Vestuario escénico teatro y 2 A Vestuario escénico danza folklórica).

ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere que, para la realización de las actividades referentes al vocabulario, elija una producción artística por equipo y sobre ello, se realice la investigación. Guíe al alumnado al análisis detallado de las consideraciones que deben tomarse en cuenta al elaborar cualquier vestuario para una producción artística:

- a) Número de prendas que necesita cada artista
- b) Frecuencia de uso
- c) Tiempo para cambio de vestuario
- d) Distancia del artista al espectador
- e) Material apropiado
- f) Tiempo de conservación del material
- g) Técnicas de lavado y planchado
- h) Material para transpiración
- i) Daños o modificaciones que puede sufrir el vestuario intencionalmente o por accidente
- j) Escenario e iluminación

Figura 1 A. Vestuario escénico teatro



Figura 2 A. Vestuario escénico danza folklórica



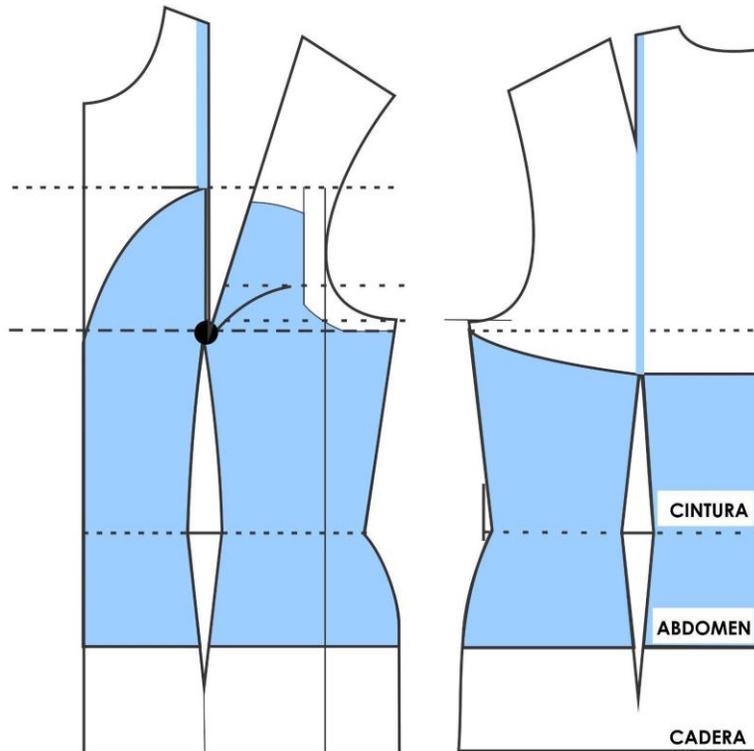


Patronaje y confección de vestuario escénico enfocado al teatro y cine

2. En lluvia de ideas, enuncie en grupo lo que un joven de su edad usaría en diferentes siglos o décadas. Indague acerca de la evolución y transformación que ha sufrido el vestuario de los años 50 hasta hoy, elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Reconozca los diferentes géneros y estilos de obras, poniendo especial énfasis en el vestuario en producciones musicales, western o ciencia ficción y explique sus características. Elabore un organizador gráfico y comente en plenaria cómo el vestuario escénico que se utiliza actualmente es influenciado por diversos factores (histórico, geográfico, cultural, ideológico, etc.) patronaje y conocimiento de la Máquina y realice los trazos para la obtención de un corsé (Ver Figura 3 A Corsé).

2. Se sugiere al docente que solicite a los estudiantes lleven al aula su kit de costura, así como papel y la tela requerida para sus trazos y confecciones, y cuantifiquen los materiales requeridos, se propone la organización sea individual o por equipos, de modo que no exista dispendio de recursos ni se queden materiales sin utilizar. Desde el inicio del trazo de una prenda, pida al estudiante que decida quién la utilizará para que se extraigan las medidas requeridas y la prenda sea útil. Muestre al estudiante la Figura 6A (Corsé), para que reconozca características del corsé.

Figura 3 A. Corsé.



Delantero.

- A.** Dibuje el contorno del talle delantero con pinza de cintura cerrada (pivoteo de hombro), seguido de la falda delantera, únicamente marque hasta la línea de altura cadera.
- B.** Trace líneas de apoyo: cintura y sisa/busto.
- C.** Marque las pinzas de falda y talle.

Figura 6 A. Corsé.





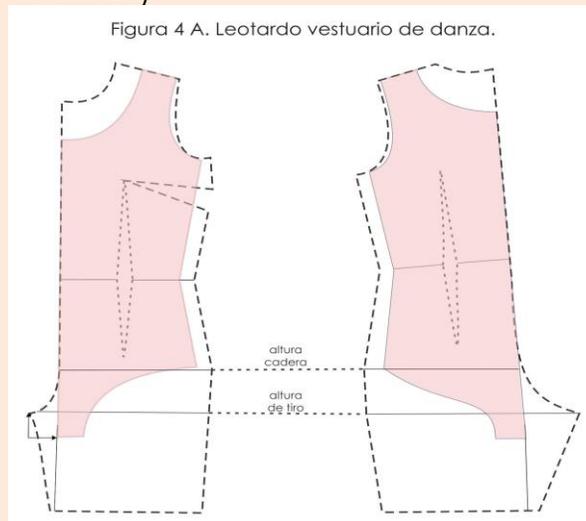
- D.** En línea de cintura meta $3/8''$ para quedar marcada.
- E.** De la línea cintura y línea cadera, marque la mitad que será hasta donde llegue el corsé, éste puede variar dependiendo del diseño.
- F.** En la línea de sisa/busto, a partir del punto alto hacia arriba marque $3 \frac{1}{2}''$ en ambas partes del hombro.
- G.** Sobre la línea sisa/busto y con ayuda de la regla francesa o seis, trace la curva del centro hacia las $3 \frac{1}{2}''$ suba del lado A en el punto alto del busto, para hacer el escote corazón.
- H.** En el vértice de sisa/costado baje de $3/8''$ a $1/2''$.
- I.** A partir de las $3 \frac{1}{2}''$ del lado B hacia la sisa/costado continúe con la curva del escote corazón.

Espalda.

- A.** Dibuje el contorno del talle delantero con pinza de cintura cerrada (pivoteo de hombro), seguido de la falda delantera, únicamente marque hasta la línea de altura cadera.
- B.** Trace líneas de apoyo: cintura y sisa/busto.
- C.** Marque las pinzas de falda y talle.
- D.** En línea de cintura meta $3/8''$ para hacerla más marcada.
- E.** De la línea cintura y línea cadera, marque la mitad que será hasta donde llegue el corsé (éste puede variar dependiendo del diseño).
- F.** Sobre la línea sisa/busto, en la parte del costado baje de $3/8''$ a $1/2''$, en el centro baje $1''$ y con regla sastre una esos nuevos puntos.

Patronaje y confección de vestuario escénico enfocado a la danza y T.V.

3. Indague en fuentes confiables la diferencia entre los vestuarios de danza folclórica, danza clásica y danza contemporánea. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Organizado en equipos, lleve al aula los materiales solicitados por el docente. Prepare las medidas indicadas por el docente y realice el procedimiento siguiente. (Ver Figuras 4 A Leotardo vestuario de danza y 5 A Falda vestuario de danza).

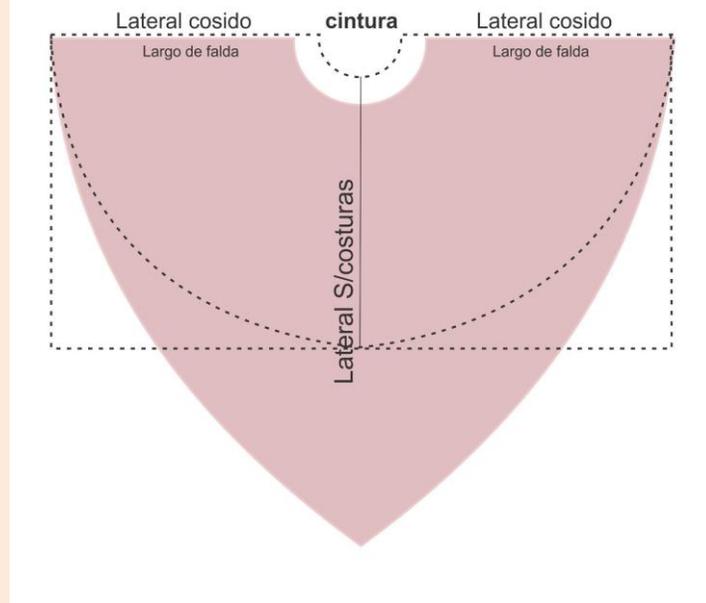


3. Se sugiere que muestre al estudiante la Figura 7 A Vestuario de danza (Tela de punto), para que reconozca características del traje de acción y genere en vínculos de internet o material de apoyo para la misma, si se trata de libros o referencias web, citarlos en el anexo correspondiente).

Figura 7 A. Vestuario de danza.
Tela de punto.



Figura 5 A. Falda vestuario de danza



Leotardo Falda Delantero:

- A.** Dibuje contorno de las plantillas talle delantero y pantalón delantero, únicamente hasta 2".
- B.** Marque líneas de apoyo de altura cadera y altura/largo tiro, guiándose con la plantilla básica del pantalón que ya trazó.
- C.** En la sisa, cintura y cadera reduzca $\frac{1}{2}$ ", esto se debe a que los textiles utilizados para estos vestuarios suelen tener suficiente spandex para amoldarse al cuerpo, una estos tres puntos siguiendo la forma original del costado.
- D.** De la línea altura/largo tiro baje $1 \frac{1}{4}$ " y hacia el costado la misma medida para formar el puente del leotardo.



- E.** Del punto hombro/sisa hacia escote marque la mitad del ancho total del hombro para tener el nuevo ancho de hombro.
- F.** En el centro escote baje 2 ½" (esta medida puede variar dependiendo qué tan escotado desea la prenda); de ese punto con regla francesa trace una nueva curva de escote, uniendo con el nuevo ancho del hombro.
- G.** Trace una curva de entrepierna, uniendo el puente con el costado, la curva debe ser un poco pronunciada.

Leotardo Falda Espalda:

- A.** Dibuje contorno de las plantillas talle espalda y pantalón trasero, únicamente hasta 2" debajo del tiro para poder ocupar como base.
- B.** Marque líneas de apoyo de altura cadera y altura/largo tiro, guiándose con la plantilla básica del pantalón que ya trazó.
- C.** En la sisa, cintura y cadera reduzca ½", una estos tres puntos siguiendo la forma original del costado.
- D.** De la línea altura/largo tiro baje 1 ¼" y hacia el costado la misma medida para formar el puente del leotardo.
- E.** Del punto hombro/sisa hacia escote marque la mitad del ancho total del hombro para tener el nuevo ancho de hombro.
- F.** En el centro escote baje 1 ½" o más, (puede ser hasta la línea de sisa/busto) de ese punto con regla francesa trace curva nueva de escote, uniendo con la mitad de hombro.
- G.** Trace una curva de entrepierna, uniendo el puente con el costado, la curva debe ser menos pronunciada para que cubra la mayor parte.



4. Después de haber elaborado sus prendas, en equipos realice la presentación de sus vestuarios y muestren ante la comunidad estudiantil y de ser posible en su contexto local. Al finalizar la presentación, discuta en grupo las ventajas de diseñar y elaborar vestuario escénico, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales; elabore una ficha de conclusión con los comentarios generados en esta actividad.

4. Se sugiere que coordine actividades con el docente de Dibujo técnico para el diseño de modas para elaborar el producto sugerido. De ese modo se favorece la multidisciplinariedad y el trabajo colegiado entre docentes y estudiantes.

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Produzca prendas que conforman el vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en trabajo colaborativo.

Se sugiere apruebe el diseño para que el estudiante inicie la producción de las prendas de vestuario escénico cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizado. Recomiende al estudiante realice tantas pruebas de confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; si es necesario, rehaga el armado hasta que éste sea pulcro. Supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los elementos del vestuario escénico y su aplicación en el diseño de creaciones artísticas.	Explicación de los elementos y procedimiento de confección de vestuario escénico.	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Diagrama prendas de vestuario escénico. Construye las prendas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos.	Prendas confeccionadas.	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora las ventajas de diseñar y elaborar vestuario escénico, resaltando tanto la importancia de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.	Ficha de conclusión.	Escala estimativa	10%

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
---------------------------	------------------------------	---	---------------------------	-----------------



AB Proyectos.	Produzca prendas que conforman el vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.	Individual. Heteroevaluación..	Escala estimativa (Ver Anexo 1)	30%
TOTAL				100%



Bloque II. Utilería aplicada al vestuario

Propósito del Bloque

Que el estudiante diseñe y elabore accesorios de utilería como parte de atuendos de vestuario escénico a través de la aplicación de técnicas de patronaje y confección para su uso y posible comercialización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Estructuras y volúmenes modelados con gomaespuma enfocada al vestuario. 2. Sombrerería (tipos de sombrero y tocado a) Bordado b) Material 3D 3. Máscaras con acabado en papel fallero y/o gomaespuma	Identifica los procedimientos de elaboración de accesorios de utilería para atuendos de vestuario escénico. Diagrama accesorios de utilería para atuendos de vestuario escénico. Construye las piezas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos. Valora las ventajas de diseñar y elaborar complementos de vestuario escénico, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.	Elabore prendas preformadas, sombrero y máscara de utilería aplicada al vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización, aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Estructuras y volúmenes modelados con gomaespuma enfocadas al vestuario

1. Identifique en los videos presentados, las características de la vestimenta que utilizan los personajes que participan en la representación. Exponga en lluvia de ideas los materiales que reconoce en el diseño del vestuario, así como los elementos que se perciben con estructuras y volúmenes artificiales.

Indague en fuentes confiables los materiales más utilizados para la elaboración de trajes y vestuario, cuya densidad permita el moldeado y preformado a voluntad. Destaque sus principales características, ventajas y propiedades, así como los materiales que se requieren para su manipulación, corte, pegado y teñido. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Observe la Figura 8A Torso de Gomaespuma preformada e identifique la estructura corporal que se resalta en el traje. Identifique en la Figura 9A (Músculos corporales más utilizados en la confección de trajes preformados) el nombre de los músculos que se simularon con la gomaespuma preformada.

ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere que presente a los estudiantes el video de una representación artística que puede ser: de teatro, cine o televisión en donde los personajes utilicen trajes con volúmenes y estructuras preformadas. Comente que el uso del vestuario de fantasía tiene sus orígenes en los fancy dress llevados en la época victoriana, pero actualmente la utilización de estos trajes se ha vuelto más cotidiana hasta llegar a ser de uso escolar y de esparcimiento.

Ligas de videos propuestos:

El principito. - Teatro Pimienta:

<https://www.youtube.com/watch?v=n3DY19JGUrE>

Andrés Bustamantes: El Güiri Güiri Olímpico en Grecia 2004.

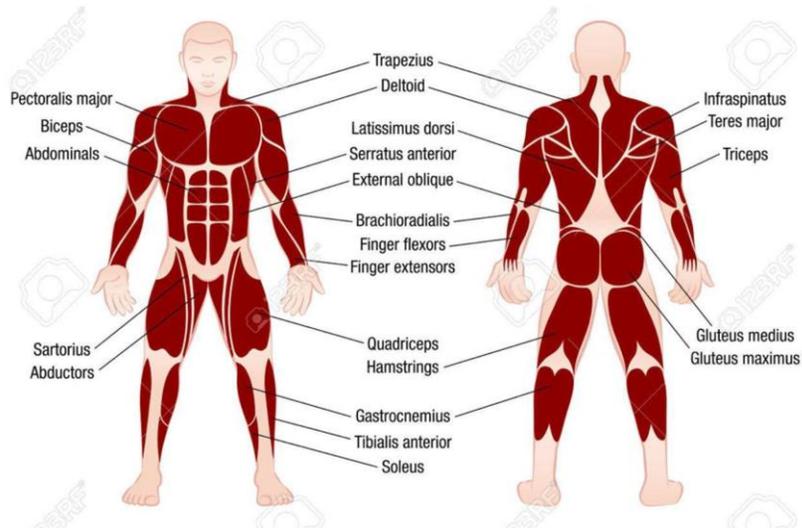
<https://www.youtube.com/watch?v=e1Hw5FKg7PI>

Promueva en los estudiantes el uso de diferentes materiales para agregar a un traje determinado volumen, estructura, músculo, pelaje, ropa, etc.

Figura 8 A. Torso de gomaespuma preformada.



Figura 9 A. Músculos corporales más utilizados en la confección de trajes preformados.



Observe la Figura 10 A (Accesorios y aditamentos de gomaespuma) y proponga otros usos que puede darse a la gomaespuma para la confección de trajes, accesorios y aditamentos para uso escénico.

Figura 10 A. Accesorios y aditamentos de gomaespuma



Proponga al resto del grupo la forma en que puede utilizar gomaespuma y materiales como telas con textura, antes, encajes, escarchas, glitters, foami, rafias, fieltros, lentejuelas, polipiel, tul, vinilo látex y rasetes para confeccionar una variedad de trajes de fantasía y para uso escénico. Retome lo aprendido en las disciplinas de la capacitación, para construir en equipos prendas con accesorios preformados; utilice su creatividad para confeccionar algún traje de fantasía para su uso.

Sombrerería (tipos de sombrero y tocados)

2. Indague en fuentes confiables el origen y evolución de los diferentes tipos de sombreros:

- Para dama: de ala corta, player, porkpie, fedora, de viaje, de campana, pamela, cloché.

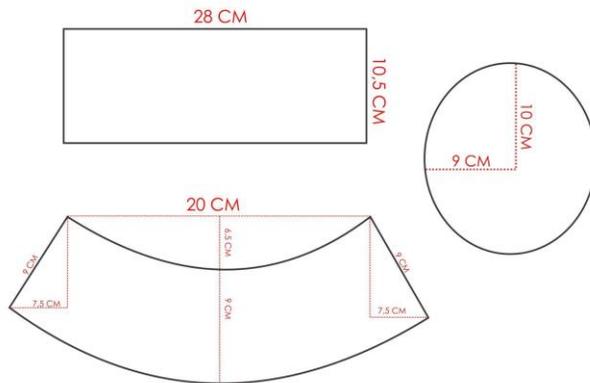
2. Se sugiere que muestre al estudiante las Figuras 11A Sombrero Fedora y 12A Sombrero Cloché para que reconozca características de cada uno.

- Para caballero: panamá, bowler, ivy cap, fedora, boater, trilby, cowboy, top hat, porkpie y homburg
- Tocados para dama y caballero.

Destaque las razones y condiciones de su uso: estatura, tipo de cara, personalidad, peinado, época del año y las normas que dicta el protocolo social para que este accesorio se use de manera correcta. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Guiado por el docente, retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos para la obtención de un sombrero (Ver Figura 13 Trazo para sombrero Cloché).

Figura 13 A. Trazo para Sombrero Cloché.



- Trace un rectángulo de 28 cm de largo x 10.5 de ancho con doblez de tela (el ancho puede variar dependiendo el diseño).
- Variación de trapecio curvado con de tela en un extremo.
- Realice un óvalo de 10 cm x 9 cm.
- Agregue costura alrededor excepto en doblez de tela.

Figura 11 A. Sombrero Fedora



Figura 12 A. Sombrero Cloché



3. Retome los conocimientos de patronaje y de la máquina y realice una aplicación para una prenda. (Ver Figura 14 A aplicación para prenda).



Flor de tela.

- A.** En tela organza o shiffon, corte un rectángulo o tira del ancho de la tela, (1.50m para el largo y de 3" de ancho, las medidas pueden variar dependiendo del diseño de la flor, en caso de ser más pequeña reducir el ancho del rectángulo).
- B.** Doble el rectángulo por la mitad quedando de 1 ½" de ancho x 1.50m y planche.
- C.** Hilvane en la parte de abajo, donde las orillas de la tela se juntan, realice esta puntada a todo el largo de la tira; al finalizar jale el hilo y recorra la tela para que se haga un plisado/fruncido.
- D.** Enrolle la tira plisada para formar la flor.
- E.** Haga un pequeño doblez a la orilla para un mejor terminado o queme los hilos.
- F.** Monte la aplicación en una prenda.

3. Se sugiere dedique un tiempo a recuperar los aprendizajes previos sobre patronaje y máquina por medio de lluvia de ideas.



Máscaras con acabado en papel fallero y/o gomaespuma

4. Observe las imágenes mostradas por el docente y enfatice en las máscaras utilizadas por los personajes de las obras. Indague en fuentes confiables el origen, los tipos y el significado de las máscaras que se utilizan en puestas escénicas. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros.

Lleve al aula los materiales indicados por el docente y realice los pasos para la obtención de una máscara de papel fallero (Ver Figura 15 A Máscaras acabado papel fallero).

Figura 15 A. Máscaras acabado papel fallero.



Proceso para moldear la mezcla:

- Mezcle los cuatro ingredientes.
- Coloque en el escurridor y espere hasta que deje de gotear.
- Una vez escurrido, coloque entre el fieltro, éste ayuda absorbiendo el exceso de agua.

4. Se sugiere que solicite a los alumnos que lleven al aula el material para la creación de la máscara.

Ingredientes:

1. Papel periódico o celulosa en polvo fabricada.
2. Agua oxigenada.
3. Alumbre en polvo o látex vinílico.
4. Crema de manos espesa/ glicerina.

Elementos para manejar la mezcla:

- A. Filtro
- B. Escurridor/Colador
- C. Batidora
- D. Cubeta/ recipiente donde mezclar

Se sugiere que acompañe a los estudiantes en el procedimiento de elaboración de la máscara, cuidando que hagan correcto uso del material y sigan instrucciones para evitar algún contratiempo.



- Moldee en la forma deseada, cara completa o media.
- Deje al aire y al sol para que endurezca y seque.
- Pinte con acrílicos y barnizar con látex vinílico transparente.
- Decore con las aplicaciones y accesorios a su gusto.

Después de haber elaborado sus accesorios, en equipos realice la presentación de su sombrero, máscaras, aplicaciones y muestren ante la comunidad estudiantil o de ser posible en su contexto local. Al finalizar la presentación, discuta en grupo las ventajas de diseñar y elaborar complementos de vestuario escénico, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales. Elabore una conclusión por escrito.

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Elabore prendas preformadas, sombrero y máscara de utilería aplicada al vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización, aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.

Su sugiere apruebe el diseño y que el estudiante inicie la producción de la prenda preformada, el sombrero y la máscara de utilería aplicada al vestuario escénico cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados. Realice tantas pruebas de diseño, armado y confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; si es necesario, rehaga el armado hasta que éste sea pulcro. Supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los procedimientos de elaboración de accesorios de utilería para atuendos de vestuario escénico.	Descripción del procedimiento de elaboración de los accesorios de utilería.	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Diagrama accesorios de utilería para atuendos de vestuario escénico. Construye las piezas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos.	Accesorios de utilería aplicada a vestuario escénico.	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora las ventajas de diseñar y elaborar complementos de vestuario escénico, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.	Ficha de conclusión.	Escala estimativa	10%

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
(CIERRE)



ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabore prendas preformadas, sombrero y máscara de utilería aplicada al vestuario de alguna disciplina artística para su uso y posible comercialización, aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.	Individual. Heteroevaluación.	Escala estimativa (Ver Anexo 2)	30%
TOTAL				100%



Bloque III. Producción de prendas de vestuario escénico

Propósito del Bloque

Que el alumno elabore los trajes regionales del Estado de Guerrero región Costa Chica, para dama y caballero, así como sus accesorios, generando el atuendo completo.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Producción de prendas de vestuario escénico (danza folklórica) para dama.	Identifica los procedimientos de elaboración de prendas de trajes regionales y accesorios para dama y caballero.	Elabore un traje folklórico del Estado de Guerrero región Costa Chica, para dama y caballero, para uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.
2. Producción de prendas de vestuario escénico (danza folklórica) para caballeros.	Diagrama trajes regionales para dama y caballero.	
3. Producción de prendas de vestuario escénico: tocados.	Construye las prendas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos. Valora las ventajas de diseñar y elaborar prendas que conformen un atuendo artístico completo para utilizar en diferentes ocasiones y eventos, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Producción de prendas de vestuario escénico para dama

1. Identifique en los videos mostrado por el docente, la indumentaria que utilizan los bailarines, actores y personajes de las diferentes disciplinas. Comente con sus compañeros de grupo las prendas que reconoce, sus características y el material que, a su consideración, fue utilizado para su diseño y confección.

Analice la imagen que le presenta el docente: corresponde al traje folklórico del Estado de Guerrero región de Costa Chica, para dama y caballero. (Ver Figura 17 A Traje folklórico del Estado de Guerrero, Dama y Caballero).

Figura 17 A. Traje folklórico del Estado de Guerrero. Dama y caballero.



2. Reconozca el tipo de blusa y falda que se muestra: retome lo aprendido en las disciplinas de la capacitación y elabore las prendas del atuendo para dama.

ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se sugiere que muestre a los estudiantes varios videos de presentaciones artísticas: danza, teatro, cine, televisión. Guíe el análisis de modo que los estudiantes reconozcan el vestuario utilizado, sus características y el mensaje que su uso brinda al espectador.

2. Se sugiere que lleve al aula imágenes de trajes folklóricos de diversas regiones y centre su actividad en el diseño y confección del vestuario que se utiliza en el Estado de Guerrero región Costa Chica, ya que al ser de confección



Traje regional conformado por Falda de ensayo y blusa campesina.

Falda de ensayo.

Medidas a utilizar: Contorno cintura, largo falda. (Ver Figura 18 A Falda para danza folklórica).

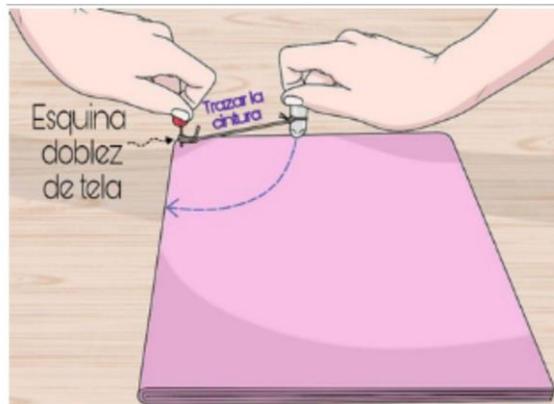
Figura 18 A. Falda para danza folklórica.



- A.** Sobre la tela, trace $\frac{1}{4}$ de contorno cintura - 1 cm (siguiendo el trazo de una falda circular) doblando la tela por la mitad y a partir de la esquina con dobléz, marque la medida final de la cintura (Trazo color azul). (Ver Figura 19 A Trazo para falda de danza folklórica, Cintura).

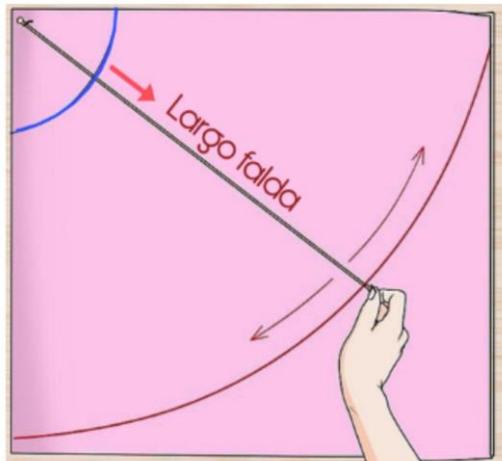
sencilla no representará un gasto excesivo a los alumnos y les dará los elementos para que al dominar su elaboración, den paso a la construcción de trajes más complejos. De ser posible muestre físicamente el atuendo completo.

Figura 19 A. Trazo para falda de danza folklórica. Cintura.



- B.** Desde la circunferencia marcada, trace el largo que llevará la falda – 20 cm (el largo que llevará el faldón o plisado) (Trazo color rojo). (Ver Figura 20 A Trazo para falda de danza folklórica, Largo falda).

Figura 20 A. Trazo para falda de danza folklórica. Largo falda.





- C.** Realice este proceso dos veces para obtener dos piezas iguales y unir las, de modo que el contorno cintura quede el doble de la medida que es, ya que la falda se necesita plisar de esta zona, la amplitud extra que se da en la cintura es lo que al final se va a poder plisar hasta llegar a la medida de contorno cintura inicial.
- D.** Mida todo el ruedo de la falda para obtener la medida para el faldón o pieza plisada.
- E.** Una vez que se tiene esta medida, trace y recorte tiras/rectángulos para colocar en el ruedo.
- Largo: medida del ruedo x 3.
 - Ancho: 20 cm (que fue lo que se restó en un inicio al largo falda).
 - Puede obtenerse uniendo varias tiras para poder plisar al final.

Pretina:

- A.** Trace un rectángulo de largo:
- Contorno cintura inicial + 30 cm de cada lado para el amarre.
 - Ancho: 2 ½"
- B.** Cierre la pieza y una a la cintura de la falda

Blusa campesina.

Se necesitará la plantilla de talle delantero y talle espalda.
(Ver Figura 21 A Blusa campesina).

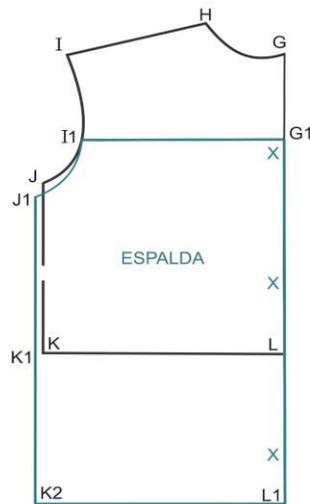
Figura 21 A. Blusa campesina.



Espalda: (Ver Figura 22 A Trazo Campesina, Espalda).

- A.** Dibuje el contorno de la plantilla espalda: G, H, I, J, K, L.
- B.** A partir de la letra G baje $3 \frac{1}{2}$ " = G1 y de ahí trace una línea horizontal hasta llegar a la curva de la sisa= I1.
- C.** En la esquina de la sisa y costado "D", baje $\frac{1}{2}$ " y saque $\frac{1}{2}$ " = J1.
- D.** La blusa puede ser recta o en corte A, para esto a partir de la letra K saque $\frac{3}{4}$ " = K1.
- E.** Con regla "6" o francesa, afine nuevamente la curva de la sisa, uniendo I1 con J1.
- F.** De punto L y K1 baje la medida de la altura cadera para darle el largo deseado = L1 Y K2 respectivamente.
- G.** Una los puntos G1- I1, G1-L1, L1-K2, K2-J1 en recto para el trazo delantero de la blusa. (Ver en Figura 22 A1 trazo en color azul).

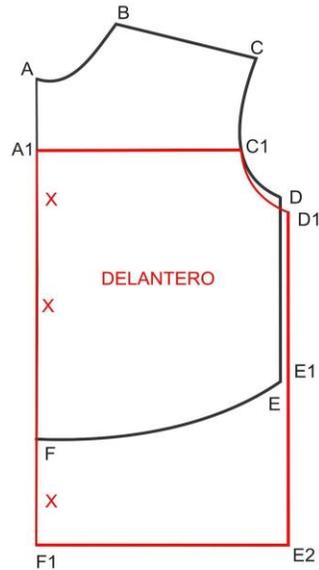
Figura 22 A. Trazo Blusa campesina. Espalda.



Delantero: (Ver Figura 23 A Trazo Blusa campesina, Delantero).

- A.** Dibuje el contorno de la plantilla delantera: A, B, C, D, E, F.
- B.** En la letra A que es el centro baje 2" y trace una línea horizontal hasta llegar a la curva de la sisa = C1.
- C.** En la esquina de la sisa y costado "D", baje $\frac{1}{2}$ " y saque $\frac{1}{2}$ " para darle una ligera amplitud a la blusa = D1.
- D.** La blusa puede ser recta o en corte A, para esto a partir de la letra E saque $\frac{3}{4}$ " = E1.
- E.** Con regla "6" o francesa, afine nuevamente la curva de la sisa, uniendo D1 con C1.
- F.** De punto F y E1 baje la medida de la altura cadera para darle la largura deseada= F1 Y E2 respectivamente.
- G.** Una los puntos A1- C1, A1-F1, F1-E2, E2-D1 en recto para el trazo delantero de la blusa. (Ver en Figura 23 A el trazo en color rojo).

Figura 23 A. Trazo Blusa campesina. Delantero.



Olán/volante. (Ver Figura 24 A Blusa campesina, Olán/volante).

- A.** Tome la medida en talle espalda de G1 a I1 + A1 a C1 en el talle delantero y multiplique el resultado por 4 para poder plisarlo, éste será el largo del rectángulo y de ancho 6" (este ancho puede variar dependiendo del diseño).
- B.** TIP: esta pieza puede ir con dobles de tela o unión de varias tiras para lograr el largo deseado.



Figura 24 A. Blusa campesina. Olán/volante.

suma DELANTERA+ESPALDA X4

OLAN/VOLANTE

Realice los trazos, corte las piezas y una, cuidando la pulcritud de sus cortes y costuras para no generar tensión de la tela. Planche y modele sus prendas.

Producción de prendas de vestuario escénico para caballero

3. Observe la Figura 17A y ubique las prendas para caballero que conforman el traje folklórico de la región de Guerrero Región Costa Chica.

Traje regional conformado por:

- A.** Camisa vista en el Bloque 1 de quinto semestre: Camisa casual, camisa de vestir.
- B.** Pantalón visto en el Bloque II de quinto semestre: Pantalón.

Realice los trazos, corte las piezas y una, cuidando la pulcritud de sus cortes y costuras para no generar tensión de la tela. Planche y modele sus prendas.

Producción de prendas de vestuario escénico: tocados.

4. Indague en fuentes confiables el origen de los tocados, quiénes eran los miembros de las sociedades que utilizaban tocados y las razones para ello. Explore en diferentes épocas la evolución de los tocados, desde la edad media hasta la

3. Se recomienda retome lo aprendido en las disciplinas de la capacitación y elabore las prendas del atuendo para caballero.

4. Se sugiere que lleve al aula imágenes de diferentes tocados utilizados en producciones artísticas. Resalte las características de cada uno de ellos dependiendo del espectáculo en que es usado. Guíe al estudiante para que explore los materiales utilizados. Llame la atención del estudiante hacia el reconocimiento de diferencias entre

actualidad. Elabore un organizador gráfico y presente al resto del grupo. Resalte el impacto emocional y el deleite estético que genera un personaje al usar un tocado en el tamaño y forma adecuados.

Explore imágenes de diferentes tocados utilizados en cine, televisión y destaque la diferencia de estos con los que se utilizan en teatro, danza. (Ver Figura 25 A Tocados).

Figura 25 A. Tocados.



Lleve al aula el material indicado por el docente para la elaboración del tocado que forma parte del traje regional que confeccionó. Busque la armonía en el color, el tamaño y la forma del mismo para que complemente de manera armónica el traje. Construya su tocado y presente al resto del grupo. (Ver Figura 26 A Tocado regional).

tocados utilizados en cine y televisión y los que se usan en teatro y danza, principalmente el tamaño y los materiales. Para la construcción del tocado de danza folklórica solicite los materiales con anticipación, así como los aditamentos para su armado, pegado y terminado.

Figura 26 A. Tocado regional.



5. Al finalizar el proceso de producción del traje regional, presente al grupo el traje terminado. Discuta en grupo las ventajas de diseñar y elaborar prendas que conformen un atuendo artístico completo para utilizar en diferentes ocasiones y eventos, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales. Elabore una ficha de conclusión.

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Elabore un traje folklórico del Estado de Guerrero región Costa Chica, para dama y caballero, para uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.

Se recomienda que una vez que apruebe el diseño, el estudiante inicie la producción del traje regional del Estado de Guerrero región de Costa Chica cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados. Realice tantas pruebas de diseño, armado y confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; si es necesario, rehaga el armado hasta que éste sea pulcro. Supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control.



EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	Identifica los procedimientos de elaboración de prendas de trajes regionales y accesorios para dama y caballero.	Descripción del procedimiento de elaboración de prendas de trajes regionales.	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	30 %
HACER	Diagrama trajes regionales para dama y caballero. Construye las prendas aplicando su creatividad para transformarlas dando origen a una variedad de modelos.	Trajeros regionales de dama y caballero confeccionados.	Lista de cotejo	30%
SER Y CONVIVIR	Valora las ventajas de diseñar y elaborar prendas que conformen un atuendo artístico completo para utilizar en diferentes ocasiones y eventos, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales.	Ficha de conclusión.	Guías estructuradas de observación	10%



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Elabore un traje folklórico del Estado de Guerrero región Costa Chica, para dama y caballero, para uso y posible comercialización aplicando sus conocimientos de patronaje y confección en equipos colaborativos.	Individual. Heteroevaluación.	Instrumento de evaluación de proyecto. (Ver Anexo 3)	30%
TOTAL				100%



INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
TOTAL:				



INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
TOTAL:				



REFERENCIAS

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2013). *El diseño teatral, iluminación, vestuario y escenografía*. https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/11/el_diseno_teatral_vol_1.pdf

Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada*. (2ª ed.). McGraw Hill

Maturana, F. (2014). *Transformación en la convivencia*. Granica

Roldan, M. (2017). *El diseño de vestuario teatral: de Buontalenti a Diaghilev*. Síntesis Editorial.

REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

Grupo Julio. (2016). *Elisa Carrillo Mujeres Julio* [Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=3DUYo4dU9Mk>

Pino, M. (2013). *El principito. Teatro Pimienta* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=n3DY19JGUrE>.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

Teatro Cero (s.f). *La cigarra y la hormiga - Teatro Cero* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OISlvjMXrxw>

Trejo, P. (s/f). *El Güiri Olímpico Atenas 2004 - El Hooligan* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=e1Hw5FKg7PI>

Universalpicturesmx (2018). *Las Dos Reinas - Tráiler 1 (Universal Pictures) HD*. (Video). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Hvz_rqhKUKk



ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO “CONFECCIÓN DE VESTUARIO ESCÉNICO”

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una “X” en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque I.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				



4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				
5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. Las habilitaciones que conforman su producto final tienen calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				



Puntaje total:

PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO “UTILERÍA APLICADA AL VESTUARIO”

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una “X” en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				
4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				



5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. Las habilitaciones que conforman su producto final tienen calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO “PRODUCCIÓN DE PRENDAS DE VESTUARIO ESCÉNICO”

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
DATOS DEL ALUMNO: NOMBRE DEL PROYECTO: FECHA DE ENTREGA:				
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto sugerido en cada Bloque, marque con una “X” en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 40 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque III.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad la finalidad del proyecto.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Establece con claridad la justificación del proyecto				
4. En el desarrollo del proyecto, establece al menos 10 artículos relacionados con su tema. (links fiables)				



5. Muestra creatividad en la elección del contenido de su producto final.				
6. Busca que su producto tenga utilidad práctica.				
7. Elabora su producto final sin dispendio de recursos.				
8. Las habilitaciones que conforman su producto final tienen calidad y pulcritud en su construcción.				
9. El producto muestra creatividad y diseño interesante para los usuarios finales.				
10. La presentación del producto y sus características ante el grupo es clara y resalta las bondades del mismo.				
Puntaje total:				



PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
20 puntos o menos	De 21 a 25 Puntos	De 26 a 30 Puntos	De 31 a 35 Puntos	De 36 a 40 puntos
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				

* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2019.