



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# **DISEÑO DE MODAS**

## **QUINTO SEMESTRE**

# **Confección y Transformación de Prendas para Caballero**



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN</b>	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE QUINTO SEMESTRE</b>	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA</b>	<b>7</b>
<b>LAS 4AS 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</b>	<b>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO</b>	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES DEL QUINTO SEMESTRE</b>	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE PRENDAS PARA CABALLERO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b>	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE PRENDAS PARA CABALLERO</b>	<b>15</b>
<b>BLOQUE I. TRAZO, CORTE Y CONFECCIÓN DE CAMISA.</b>	<b>16</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	17
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	17
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I	30
<b>BLOQUE II. TRAZO, CORTE Y CONFECCIÓN DE PANTALÓN, PIJAMA, BÓXER Y BATA DE BAÑO.</b>	<b>31</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	32
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	32
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II	50
<b>BLOQUE III. PRODUCCIÓN EN SERIE DE PRENDAS DE VESTIR PARA CABALLERO.</b>	<b>51</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	52
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS	52
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III	59
<b>REFERENCIAS</b>	<b>63</b>
<b>REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO 2: TABLA 1 “TABLA DE MEDIDAS PARA CABALLERO”</b>	<b>67</b>

## **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  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARIA 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**

OSCAR GABRIEL BENÍTEZ GONZÁLEZ  
**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**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

### **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 QUINTO SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

GINA VANESSA MARTÍNEZ VILLAGÓMEZ  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
ALFREDO MORALES BÁEZ  
ROMÁN SERRANO CLEMENTE

### **DISEÑADORES DE LA DISCIPLINA PATRONAJE Y CONOCIMIENTO DE LA MÁQUINA**

LUIS FRANCISCO GUILLÉN MORA  
MÓNICA GARCÍA TORRES  
MARÍA GUADALUPE GUILLÉN PÉREZ  
WILLIAM RODRÍGUEZ ZAMORAN

### **REVISIÓN METODOLÓGICA**

VIOLETA MACÍAS JUNCOS

### **REVISIÓN DE ESTILO**

VIOLETA MACÍAS JUNCOS

## 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 4AS 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 (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 4AS para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

## 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** (2003) 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”<sup>1</sup> 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.

---

<sup>1</sup>Secretaría de Educación Pública (2017) Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. p. 847-851

- 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 DEL QUINTO 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 y Transformación de Prendas para Caballero**

Semestre: **Quinto**

Clave Capacitación: **BGEDM5**

Clave Disciplina: **CT-DM-CTPC**

Duración: **3 Hrs/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 Y TRANSFORMACIÓN DE PRENDAS PARA CABALLERO Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito de la Capacitación del Programa de Confección y Transformación de Prendas para Caballero

Que el estudiante estructure y confecciona prendas de vestir para caballero, mediante actividades encaminadas a la potenciación de su creatividad y el descubrimiento de sus talentos, prevaleciendo en todas ellas, ambientes éticos, respetuosos y armónicos.

### 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 reconoce 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.

#### **Habilidades Digitales.**

Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

### 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 como 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: Toma responsable de decisiones.

**Dimensiones del Proyecto de Vida**

Social: Empleo.

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE CONFECCIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE PRENDAS PARA CABALLERO

El programa de Confección y Transformación de Prendas para Caballero es la tercera disciplina de la capacitación Diseño de Modas. Orienta al estudiantado a poner en práctica lo aprendido durante los semestres Tercero y Cuarto respecto a técnicas de medición, uso de la máquina y confección, para elaborar prendas de caballero que conforman un atuendo de uso común, tales como camisas de vestir, casuales, tipo sport, playeras, pantalones, pijamas y batas de baño. La producción en serie de estas prendas cierra el semestre.

Se proyecta que el desarrollo de las diferentes actividades contribuya a la dimensión del proyecto de vida referente al empleo, ya que al finalizar el bachillerato el estudiantado contará con la formación suficiente para que en caso necesario pueda incorporarse de manera efectiva al campo laboral y con los conocimientos necesarios para emprender, independientemente de continuar su formación a nivel superior. Se contemplan actividades para el desarrollo de la habilidad socioemocional.

### **Bloque I. Trazo, corte y confección de camisa.**

En este primer bloque, se elaboran patrones para la confección de los diferentes tipos de camisa para caballero, haciendo modificaciones tanto al cuello y puños como a las mangas, esto le permitirá crear una variedad de estilos de camisas que responden a los modelos clásicos, desde la camisa casual hasta la camisa de vestir, cuidando que en sus diseños resalten las cualidades de quienes las utilizarán.

### **Bloque II. Trazo, corte y confección de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño.**

En el segundo bloque, se diseña y confecciona un pantalón de vestir, así como las transformaciones que pueden hacerse a partir de éste para dar origen a un bóxer o un pantalón de pijama. También se retoma lo aprendido en las unidades y cursos anteriores para confeccionar una bata de baño, que bien puede ser utilizada para ambos sexos.

### **Bloque III. Producción en serie de prendas de vestir para caballero.**

En este último bloque, se pone en práctica lo aprendido durante el semestre para crear diversos atuendos para caballero. Implementando su proyecto de diseño para confeccionar en serie de tres piezas: camisas, bóxer y pijamas, realizando transformaciones y utilizando una amplia variedad de telas. Finalmente, se lleva a la práctica los conocimientos de todo el curso para elaborar el producto sugerido que confeccionará de manera multidisciplinar con la disciplina Implementación de Proyectos Emprendedores.



## Bloque I. Trazo, corte y confección de camisa.

### Propósito del Bloque

Que el estudiante cree y transforme diferentes tipos de camisa para caballero a través de la aplicación de técnicas de patronaje y confección y de la modificación de los básicos que las conforman, para elaborar su propia ropa, considerando su comercialización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"><li>● Camisa casual<ul style="list-style-type: none"><li>a) Cuello Mao.</li></ul></li> <li>● Playera sport/básica<ul style="list-style-type: none"><li>a) Cuello redondo.</li><li>b) Cuello "V".</li></ul></li> <li>● Camisa de vestir<ul style="list-style-type: none"><li>a) Bebederos</li><li>b) Puños</li></ul></li></ul>	<p><b>Aplica</b> correctamente el procedimiento para la confección y transformación de una camisa y playera para generar diferentes tipos y modelos.</p> <p><b>Diseña y produce</b> diferentes tipos de camisas y playeras para transformar sus básicos dando origen a una variedad de modelos.</p> <p><b>Valora</b> perseverancia y responsabilidad al asumir diferentes roles dentro de su equipo de trabajo logrando la consecución de las metas planteadas.</p>	Produzca y presente una camisa de vestir.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### Camisa casual

1. Indague en fuentes confiables, cuáles son las prendas características de los caballeros y la razón de ello. Profundice en el origen y evolución de la camisa en diferentes culturas. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Discutan en plenaria el uso que se da en la actualidad a cada tipo de camisa que conocen.

En equipo lleve al aula diferentes tipos de camisas, (que serán sus prendas de trabajo) y observe con detenimiento las piezas que las conforman. Redacte un texto donde explique los elementos básicos de la camisa casual y de vestir, ilustre ambos casos.

Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de una camisa casual. (Ver Figura 1. Camisa casual).

Figura 1. Camisa casual.



## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

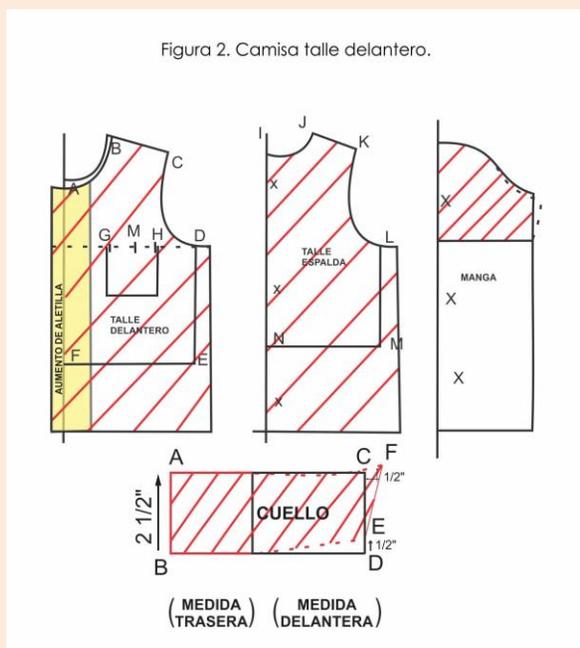
1. Considere la importancia del kit de costura y los materiales como papel para trazar, telas, etc. se convierten en insumos indispensables para el trabajo diario, por ello debe insistirse en la responsabilidad de los estudiantes en disponer de ellos con oportunidad y de manera completa.

Es importante que se cuantifiquen los materiales que requerirán, ya sea que la organización sea individual o por equipos, de modo que no exista dispendio de recursos ni se quede material sin utilizar. Es necesario que se decida desde el inicio del trazo de una prenda quién la utilizará para que se extraigan las medidas requeridas y la prenda resulte útil.

Puede observar también la tabla en el Anexo 2.

Elabore las plantillas básicas de caballero, ya sea con la tabla de medidas (Ver Tabla 1) para caballero o bien tomando las medidas de alguien en específico; realice el mismo procedimiento que se hizo para las plantillas básicas de dama, pero en el caso de los talles, se omitirá el paso de las pinzas. Una vez obtenidas las plantillas básicas de caballero, comience con el trazo de la camisa casual, que será de manga corta, bolsa y cuello sport.

TALLE DELANTERO: (Ver Figura 2. Camisa casual)



- En un papel bond trace una línea de apoyo de medida indefinida, dibuje el talle delantero= A-B-C-D-E-F.
- Del punto A aplique  $\frac{3}{8}$ " hacia adentro.
- Baje  $\frac{1}{2}$ " y hacia afuera aplique 1" en el punto D y E.
- De A baje  $\frac{1}{2}$ " y saque 1", de F hacia el centro (aumento de aletilla).

Tabla 1. Tabla de medidas para caballero.

TALLES DELANTERO Y ESPALDA DE CABALLERO										
TALLA	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44
CONTORNO PECHO	82.8	85.6	90.0	93.0	96.0	98.4	102.6	106.8	112.4	117.4
HOLGURA CONTORNO PECHO	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
ANCHO HOMBRO	12.2	12.5	12.8	13.2	13.8	14.2	14.8	15	15.4	16.4
LARGO TALLE	46.5	48	49.3	50	51.7	52.2	54.5	56	57.7	60.0
LARGO MANGA	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0

PANTALON DELANTERO Y PANTALON TRASERO DE CABALLERO										
TALLA	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44
CONTORNO CINTURA	77.00	79.00	82.00	85.00	89.00	93.00	97.00	101.00	105.00	109.00
CONTORNO CADERA	90.00	92.00	95.00	98.00	101.00	104.00	108.00	112.00	116.00	120.00
LARGO RODILLA	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00
LARGO PANTALON	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00
CONTORNO RODILLA	10.00	10.50	11.00	11.50	12.00	12.50	13.00	13.50	14.00	14.50
CONTORNO PANTALON	9.50	10.00	10.50	11.00	11.50	12.00	12.50	13.00	13.50	14.00
TIRO DELANTERO	23.60	26.00	27.00	27.10	27.60	27.90	29.30	29.90	30.80	31.30
TIRO TRASERO	31.90	32.60	33.80	34.20	34.90	35.90	36.70	37.50	38.20	38.90



- E. A partir de F aumente hacia abajo la medida del largo tiro/altura cadera para dar el largo total de la camisa o bien de la línea del hombro hacia abajo marque la medida del largo camisa tomada previamente; escuadre D-E y los aumentos del centro de A-F.
- F. Una B y A con curva 6.

#### ALETILLA EXTRA.

- A. De ancho tendrá como mínimo 2 ½" siguiendo la forma de la camisa como se muestra en la Figura 2 con color amarillo.

#### BOLSA.

- A. Trace una línea de apoyo de la sisa hacia al centro (línea punteada), marque la mitad = M y de ahí hacia cada lado marque 2" = G y H.
- B. De G y H hacia abajo marque 4" para dar el largo de la bolsa; escuadre.

#### TALLE ESPALDA.

- A. Trace una línea de apoyo y dibuje talle espalda = I-J-K-L-M-N.
- B. De J aplique 3/8" hacia adentro y una con curva 6 a punto I para obtener una nueva curva.
- C. De L bajes ½" y aplique 1" hacia afuera en L y M.
- D. Aumente la altura cadera a partir de M-N o marque el largo total de la camisa desde la línea de hombro; escuadre con punto L-M.
- E. Una el punto K con L con curva 6, igual para obtener una nueva curva.

#### CUELLO.



- A. Antes de empezar el trazo, mida las dos nuevas curvas de cuello: espalda y delantero sin contar el aumento que se dio para la aletilla.
- B. Trace un rectángulo con la medida del cuello delantero + cuello espalda, marcando la división de cada cuello = Largo.
- C. Para el ancho suba 2 ½" y escuadre para formar el rectángulo = A-B-C-D.
- D. En punto D suba ½" = E.
- E. En C saque y suba ½" = F.
- F. Una de manera recta E y F, con curva una F con la mitad del cuello a modo de que quede una ligera curva uniforme, lo mismo con E.

#### MANGA.

- A. Dibuje una línea de apoyo y contorno de manga.
- B. A partir de la cabeza de la manga hacia abajo sobre la línea de apoyo marque el largo deseado y una hacia el otro lado.
- C. Verifique que la cabeza de la manga tenga la misma medida de sisa delantera + sisa espalda, de no coincidir debe dar unos aumentos en la línea de sisa-costado como se muestra en la imagen (línea punteada); afine con curva y recta respectivamente para seguir con la forma natural de la manga.

Nota: LAS PIEZAS FINALES SON LAS MARCADAS CON LÍNEAS ROJAS Y LA AMARILLA, ÉSTAS SERÁN EXTRAÍDAS EN PAPEL CHINA Y SE LE DARÁN EL AUMENTO DE COSTURA.

\*AUMENTO PARA CONSUMOS DE COSTURA.

- 3/8" para todo alrededor excepto en bajos y en donde está indicado el dobléz de tela (x x x).
- 1" para ruedos/bajos/doblados.

**Playera sport/básica**

2. Organizado en equipos, lleven al aula playeras de cuello sport y cuello redondo y observe con detenimiento las piezas que las conforman. Redacte un texto donde explique los elementos básicos de los dos tipos de playera, ilustre ambos casos. (Ver Figuras 3 Cuello V y Figura 4 Cuello redondo).

Figura 3 y 4. Playera.

Figura 3. Cuello V.



Figura 4. Cuello redondo.



Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de una playera sport.

#### PLAYERA SPORT.

Para el trazo de la playera, se utilizarán las plantillas básicas: talle delantero, talle espalda y manga. En un papel trazar 3 líneas de apoyo y dibujar el contorno de ambos talles y manga con una separación considerable para poder hacer las siguientes modificaciones:



#### TALLE DELANTERO.

- A. Sobre la línea de apoyo A y B, dibuje el contorno del talle C-D-E-F-G-H.
- B. Desde F baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique  $\frac{1}{2}$ " hacia afuera = I.
- C. Sobre línea de apoyo y punto I baje la medida de altura cadera o el largo deseado de la playera = J.
- D. A partir de I hacia abajo escuadre en  $90^\circ$  con J.
- E. En el escote/cuello baje  $\frac{3}{4}$ " = K y aplique hacia adentro  $\frac{3}{8}$ " en punto D = L, una con una curva K y L para formar el nuevo escote.

#### TALLE ESPALDA.

- A. Realice el mismo procedimiento; sobre línea de apoyo A y B, dibuje el contorno del talle C-D-E-F-G-H.
- B. Desde F baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique  $\frac{1}{2}$ " hacia afuera = I.
- C. Sobre línea de apoyo y punto I baje la medida de altura cadera o el largo deseado de la playera = J.
- D. A partir de I hacia abajo escuadre en  $90^\circ$  con J.
- E. En el cuello baje  $\frac{1}{2}$ " = K y en punto D aplique  $\frac{3}{8}$ " hacia adentro = L (verificar que hombro delantero y espalda midan lo mismo).

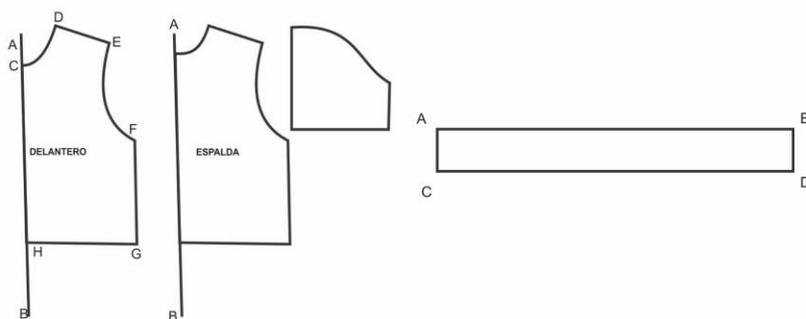
#### MANGA.

- A. Trace línea de apoyo y dibuje el contorno de la plantilla.
- B. El largo manga va a depender del modelo, ya sea manga corta,  $\frac{3}{4}$ , larga, etc; para ello retome lo aprendido en la Disciplina Confección y Transformación de Prendas para Dama.
- C. Del vértice de sisa-costado baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique hacia afuera  $\frac{1}{2}$ "; una este nuevo punto con el puño o el largo que haya determinado, según el diseño elegido.

CUELLO REDONDO. (Ver figura 5 Cuello redondo)

- A. Para el cuello, trace un rectángulo de  $2\frac{1}{2}$ " de ancho x (suma de escote delantero + escote espalda = el resultado - 3") para el largo del cuello.
- B. En la parte del talle solo aplique aflojes para la parte de los costados y sisas y no quede pegada al cuerpo.

Figura 5. Cuello redondo.



CUELLO V. (Ver figura 6 Cuello V ).

TALLE DELANTERO.

- A. Sobre la línea de apoyo A y B, dibuje el contorno del talle C-D-E-F-G-H.
- B. De F baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique  $\frac{1}{2}$ " hacia afuera = I.
- C. Sobre línea de apoyo y punto H baje la medida de altura cadera o el largo deseado de la playera = J.
- D. A partir de I hacia abajo escuadre en  $90^\circ$  con J.
- E. En el escote/cuello baje 2" = K y aplique hacia adentro  $\frac{3}{8}$ " en punto D = L. Una con recta K y L para formar el nuevo escote en V.

TALLE ESPALDA.

- A. Realice el mismo procedimiento; sobre línea de apoyo A y B, dibuje el contorno del talle C-D-E-F-G-H.
- B. Desde F baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique hacia afuera  $\frac{1}{2}$ " = I.
- C. Sobre línea de apoyo y punto I baje la medida de altura cadera o el largo deseado de la playera = J.
- D. A partir de I hacia abajo escuadre en  $90^\circ$  con J.
- E. En el cuello baje  $\frac{1}{2}$ " = K y en punto D aplique  $\frac{3}{8}$ " hacia adentro = L.
- F. Verificar que hombro delantero y espalda midan lo mismo.

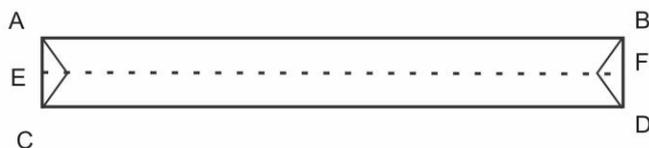
#### MANGA

- A. Trace línea de apoyo y dibuje el contorno de la plantilla.
- B. El largo manga va a depender del modelo, ya sea manga corta,  $\frac{3}{4}$ , larga, etc.
- C. Del vértice de sisa-costado baje  $\frac{3}{4}$ " y aplique hacia afuera  $\frac{1}{2}$ "; una este nuevo punto con el puño o el largo que será según el diseño.

#### CUELLO

- A. Para el cuello, trace un rectángulo de  $2 \frac{1}{2}$ " de ancho x (suma de escote delantero + escote espalda = el resultado - 3") de largo = A-B-C-D.
- B. En el ancho de A-C marque la mitad como línea de apoyo = E y lo mismo en B-D = F.
- C. En los puntos E y F aplique  $\frac{1}{2}$ " hacia adentro.

Figura 6. Cuello V.



## Camisa de vestir

3. Retome los contenidos vistos al inicio de la unidad referentes a la camisa de vestir. Indague en fuentes confiables, los diferentes tipos de cuellos que distinguen a una camisa de vestir, así como el uso correcto de cada tipo de camisa. Elabore un organizador gráfico y presente al resto del grupo.



Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina de Tercer semestre y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de una camisa de vestir. (Ver Figura 8. Camisa de vestir).

3. Para la realización de las actividades se sugiere solicitar a los estudiantes que lleven al aula camisas y playeras que ya no utilicen para poder desarmar e identificar sus básicos. Es común que se confundan los cuellos de camisas. Es importante que el docente recalque las características de cada uno, e incluso, de ser posible, muestre y lleve él mismo las prendas.

El dominio de la máquina de coser y el manejo de las telas requiere mucha práctica para que la confección de las prendas sea pulcra y tenga un terminado de calidad. Por ello, es necesario acompañar al estudiante mientras realiza el corte y armado de sus prendas; si éstas no presentan un acabado y detallado correcto, es importante que desarme la pieza y vuelva a comenzar el trabajo hasta que se logre el terminado requerido.

Es importante que los docentes de las disciplinas Confección y Transformación de Prendas para Caballero y de la disciplina de Línea Emprendedora, coordinen actividades para elaborar los productos sugeridos, además de que su probable comercialización requiere la formación y herramientas que les proporcionan ambas disciplinas. De este modo se favorece la multidisciplinariedad y el trabajo colegiado entre docentes y estudiantes.

En coordinación con el docente de la Disciplina de la Línea Emprendedora, organice la realización del plan de producción para determinar cuántas prendas van a confeccionar, listado de materias primas o insumos, listado de proveedores confiables y así puedan iniciar el proceso de producción.





- B. Del centro \*al vértice\* mida y marque la mitad "M", de ahí hacia cada lado aumente 2" a partir de la línea de apoyo hacia arriba suba  $\frac{1}{2}$ " = .1 .2.
- C. Hacia abajo  $4\frac{1}{4}$ " para el largo de la bolsa, escuadre para formar el rectángulo, marque la mitad = 5 y en cada extremo inferior \* suba  $\frac{1}{2}$ " = .3 .4.
- Para extraer la bolsa una los números 1-2-3-4-5.
  - Con aumento de costura de  $\frac{3}{8}$ " en 1-3, 3-5, 5-4, 4-2 y de 1-2 aumente 1".

#### TALLE ESPALDA Y CANESÚ.

- A. Dibuje talle espalda= .I .G .H .L .J.
- B. El talle espalda se va a dividir en dos piezas:  
Canesú.
1. En el talle espalda de H baje 4" = M y escuadre hacia línea de sisa = M' (medida que puede variar de acuerdo al diseño del canesú, si se desea que sea angosto o más ancho).
  2. En el talle delantero de A y B baje 1" y escuadre (como se muestra en la imagen).
  3. Para extraer esa pieza una la pieza de la espalda y la pieza delantera para formar una sola pieza con esos dos cortes en los talles.
  4. Los consumos serán  $\frac{3}{8}$ " todo alrededor omitiendo la parte central de la espalda porque ahí llevará doblez.
- Espalda.
1. De J baje y aplique  $\frac{3}{4}$ " hacia afuera.
  2. De K aplique  $\frac{3}{4}$ " hacia afuera y de ahí mismo baje la medida de la altura cadera o a partir del hombro la medida del largo total para camisa = K'.
  3. De M y L aplique 1" hacia centro, esta amplitud será para el ancho del tablón que va en el centro.



4. De L baje la medida de la altura cadera = L'.
5. En K suba 1 ¼" para hacer la misma curva como en el delantero = K2.
6. Extracción del molde: De M' -M2 -L' -K2 -J'.
7. Costuras: ½" en ruedo y 3/8" en lo demás excepto en el dobléz de tela ( x x x).

#### CUELLO

- A. Mida cuello delantero contemplando la mitad de la aletilla + cuello espalda.
- B. Trace rectángulo de ancho 1 ¾" = A- B- B- D-.
- C. De C aplique ½" hacia adentro y trace una línea en recto hacia arriba, sobre el segmento de A-B y siguiendo la línea hacia arriba aplique 3/8" hacia afuera para formar el pico del cuello.
- D. En el segmento de C-D, de la ½" que se metió baje ¼" y una con curva hacia el cuerpo del cuello.
- E. Extracción del molde: Todo el trazo rojo.
- F. Costuras: 3/8" todo alrededor excepto en el dobléz de tela ( x x x).

#### PIE DE CUELLO.

- A. El mismo procedimiento que en el cuello, trace el rectángulo con las medidas de los escotes delantero y espalda E-FG-H.
- B. De E aplique ¾" hacia adentro.
- C. De G hacia H aplique ½" hacia adentro.
- D. De G hacia E suba un cuarto.
- E. Con curva baje una el ¼" con la ½" para formar una ligera curva y con la parte más curva de la regla una el ¼" con los ¾".
- F. Extracción del molde: Todo el trazo rojo.
- G. Costuras: 3/8" todo alrededor excepto en el dobléz de tela ( x x x).



### MANGA Y PUÑO

- A. Dibuje manga completa A- B- C- D y marque con una línea la mitad a lo largo.
- B. De A y B baje y aplique hacia afuera  $\frac{3}{4}$ " = A' B' y con curva 6 forme nuevamente la cabeza de la manga.
- C. En C y D aplique  $\frac{3}{8}$ " hacia adentro y suba  $1 \frac{3}{4}$ " para el ancho del puño o la medida deseada para esta pieza = C' y D'.
- D. De C' y D' aplique  $\frac{3}{4}$ " hacia afuera = C2 y D2.
- E. De C2 hacia la mitad de la manga marque la mitad y ahí mismo hacia arriba suba  $3 \frac{1}{2}$ " para abertura de bebedero.
- F. Para extraer el molde de la manga será A'- B' - C2 -D2 marcando las  $3 \frac{1}{2}$ " de la abertura.
- G. Para el puño C' -D' -C -D.
- H. Para las costuras aumente  $\frac{3}{8}$ " a todo alrededor.

### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Confeccione una camisa de vestir y preséntala al grupo. Proponga las diferentes formas en que pueden combinarla, cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados.

Realice tantas pruebas de confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control. Elabore una ficha de conclusiones.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Aplica</b> correctamente el procedimiento para la confección y transformación de una camisa y playera para generar diferentes tipos y modelos.	Explicación del procedimiento de confección de camisa.	Exámenes objetivos y/o de desempeño.	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Diseña y produce</b> diferentes tipos de camisas y playeras para transformar sus básicos dando origen a una variedad de modelos.	Prendas confeccionadas.	Lista de cotejo.	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> perseverancia y responsabilidad al asumir diferentes roles dentro de su equipo de trabajo logrando la consecución de las metas planteadas.	Ficha de conclusión.	Guías estructuradas de observación.	<b>10%</b>

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Produzca y presente una camisa de vestir.	Heteroevaluación. Individual.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 1)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## Bloque II. Trazo, corte y confección de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño.

### Propósito del Bloque

Que el estudiante confeccione y produzca diferentes modelos de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño para caballero, aplicando su creatividad al proponer diseños innovadores y resaltándolos al utilizar una amplia gama de telas y combinaciones para confeccionar sus propias prendas, considerando su comercialización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"><li>• Confección de pantalón</li><li>• Bóxer/Pijama</li><li>• Bata de baño</li></ul>	<p><b>Aplica</b> el procedimiento para confección de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño para caballero, así como la forma de utilizar variedad de telas y texturas para generar diferentes tipos y modelos.</p> <p><b>Diseña y produce</b> pantalones, pijamas, bóxer y batas de baño partiendo de sus básicos y utilizando variedad de telas dando origen a distintos modelos.</p> <p><b>Valora</b> la perseverancia y responsabilidad al asumir diferentes roles dentro de su equipo de trabajo logrando la consecución de las metas planteadas.</p>	Confeccione y produzca un pijama y esponga sus características ante el grupo.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### Confección de pantalón

1. Indague en fuentes confiables el origen y evolución del pantalón, elabore un organizador gráfico y exponga en plenaria; posteriormente delibere el uso que se da en la actualidad a cada tipo de pantalón que conoce. Organizados en equipos, lleven al aula diferentes tipos de pantalones, (que serán sus prendas de trabajo) y observe con detenimiento las piezas que las conforman. Redacte un texto donde enliste y describa los elementos básicos del pantalón de vestir; ilustre en su libreta de trabajo.

Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de un pantalón de vestir. (Ver Figura 9 Pantalón de vestir delantero y trasero).

Utilice la tabla de medidas para caballero (Anexo 2) o bien tome las medidas de alguien en específico; comience con los trazos de las prendas.

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

Se sugiere tomar en cuenta lo siguiente:

1. El kit de costura y los materiales como papel para trazar, telas, etc., se convierten en insumos indispensables para el trabajo diario, por ello debe insistirse en la responsabilidad de cada estudiante en disponer de ellos con oportunidad y de manera completa.

Es importante que se cuantifiquen los materiales que requerirán, ya sea que la forma de trabajo sea individual o por equipos, de modo que no exista dispendio de recursos ni se quede material sin utilizar.

Figura 9. Pantalón de vestir delantero y trasero.



DELANTERO: (Ver Figura 10. Trazo de pantalón de vestir)

- A. Trace el largo pantalón punto 0 y punto A, de 0.
- B. De 0 baje medida altura cadera = B.
- C. De punto A hacia arriba marque el largo entrepierna punto C y escuadre = C1.
- D. De punto A hacia punto C marque la mitad = D y de punto D a punto C suba 1" = D1 (línea de rodilla).
- E. En la línea 0 marque  $\frac{1}{4}$  de contorno cadera = 01 y baje  $\frac{1}{2}$ " = 02.
- F. Así mismo en la línea de altura cadera marque  $\frac{1}{4}$  de contorno cadera = B1 y en la línea del tiro también = C1.
- G. De punto C hacia punto C1 aumente  $\frac{1}{8}$  de la mitad de contorno cadera = C2.
- H. Una con regla 6 punto C2 con punto B1.
- I. Marque línea de quiebre: se obtiene con la mitad de la línea de punto C hacia punto C2, esa medida la pasaremos en la línea de rodilla = D2 y en la de tobillo = A1.



- J. En punto D1 marque la medida de rodilla que se va a dividir por la mitad con la línea de quiebre = E y E1.
- K. En punto A marque el tobillo de la misma manera que la rodilla = F y F1.
- L. De punto 01 a punto 0 marque  $\frac{1}{4}$  de cintura = G.

#### PINZA DELANTERA.

- A. De punto G a punto 0 aumente 1" para pinza = G1 y de punto G1 hacia punto 01 marque la mitad y de ahí hacia ambos lados marque  $\frac{1}{2}$ " para el ancho y de largo en la mitad hacia abajo 5" (se une con recta para formar el triángulo de la pinza).

\*PARA FORMAR DELANTERO DEL PANTALÓN; COLOR ROJO:

- Una con sastre/francesa B – G1/ G1 – 02 y C2 – E.
- Una con recta C – E/ E – F/ F1 – E1.

#### TRASERO.

- A. Aumente 1" a los puntos: E = E3/ E1 = E2/ F = F3/ F1 = F2/ C = C4.
- B. A partir de punto C2 aumente  $\frac{1}{8}$  de la mitad de contorno cadera menos  $\frac{1}{2}$ " y bajar  $\frac{3}{8}$ " = C3.
- C. De punto 01 hacia punto 0 marque  $1 \frac{1}{2}$ " y subir  $1 \frac{1}{2}$ " = H (una con recta punto H con punto C1).
- D. Una el punto C1 con punto C3 para obtener línea de apoyo del tiro trasero.
- E. Una con curva 6 el punto C3 con la línea de apoyo del punto C1- H para formar la curva del tiro.
- F. A partir del punto 0 prolongue la línea infinita y una con recta E3 – C4 y siguiendo la misma dirección, un punto C4 con la línea prolongada para apoyarnos en ella = 0'.
- G. Una con recta punto H con punto 0 + 1" para pinza = H1.
- H. De punto H1 a punto H marque la mitad del segmento y baje 4" para el largo de pinza trasera y haga el mismo



proceso de sacar las  $\frac{1}{2}$ " para obtener el triángulo de la pinza.

\*PARA FORMAR TRASERO DEL PANTALÓN; COLOR NEGRO:

- Una con curva francesa:  $H1 - C4/ C3 - E2$ .
- Una con recta  $E3 - F3/ F2 - E2/ H - H1$ .

PRETINA.

A. Trace un rectángulo largo: contorno cintura =  $A - B - C - D + 2$ " para cruce y de ancho  $2 \frac{1}{2}$ " =  $E - F$ .

BOTONERA.

A. Trace un rectángulo de 4" de ancho x  $8" + \frac{3}{8}$ " de costura  $A - B - C - D$  (contemplando que el cierre sea de 18 cm) pieza que va colocada al pantalón doblada en dirección de la línea punteada.

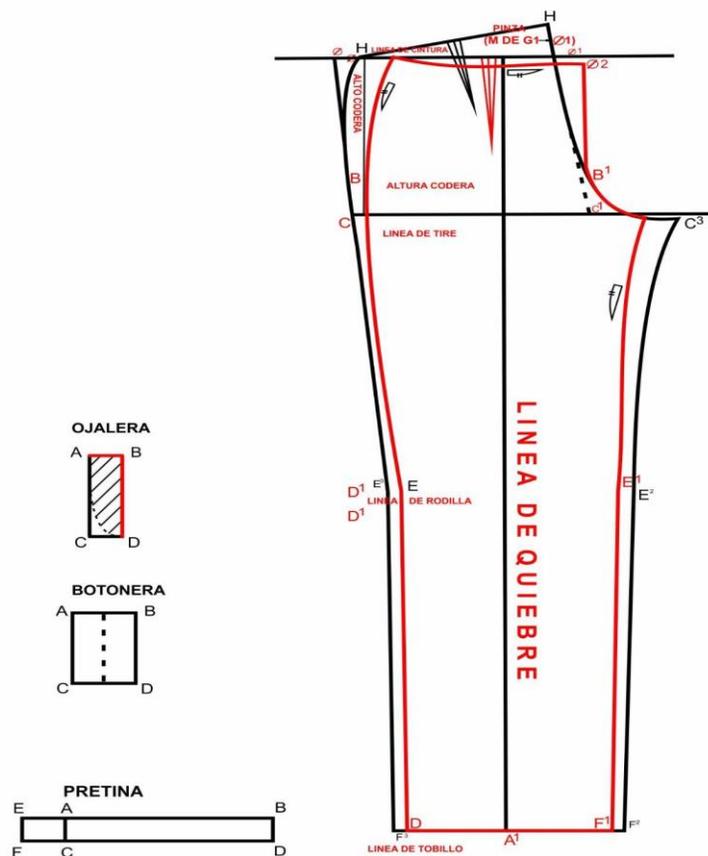
OJALERA/ PIEZA J.

A. Trace un rectángulo de 2" de ancho x 8" de largo =  $A - B - C - D$  y aumente costura de  $\frac{3}{8}$ " solo en dos lados marcados con rojo.

B. De punto D y punto A trace con regla curva 6 una ligera curva para formar la J que llevan los pantalones (Pieza marcada con líneas diagonales).

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 su prenda.

Figura 10. Trazo pantalón de vestir.



### Bóxer, pijama

2. Organizados en equipos, lleven al aula diferentes tipos de pijamas y bóxer; observe con detenimiento las piezas que los conforman. Redacte un texto donde explique los elementos básicos de los diferentes tipos de pijamas y bóxer, ilustre en su libreta de trabajo dichos elementos.



Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de un pijama y posteriormente, de un bóxer.



PIJAMA (PANTALÓN Y CAMISOLA).

Para empezar, trace las plantillas básicas de talle, manga y pantalón.

TALLE DELANTERO (Ver Figura 12).

- A. Dibuje contorno de talle delantero = A – B – C – D – E y H distribuidos como se muestra en la imagen.
- B. De punto A hacia punto B meta  $\frac{1}{4}$ ".
- C. A partir de punto B aumente  $\frac{1}{2}$ ".



- D. De punto C baje  $\frac{3}{4}$ " y saque 1" = F de ese punto escuadre hacia el centro = G.
- E. De punto E y punto D baje la medida de altura cadera y trace una línea horizontal para posteriormente poder unir los demás puntos = E' y D'.
- F. De punto H baje  $\frac{1}{2}$ " y saque  $\frac{3}{4}$ ", de punto G saque  $\frac{3}{4}$ " y lo mismo en la línea horizontal para que sea el aumento de cruce.
- G. Una los nuevos puntos para obtener el talle delantero que está de color ROJO en la imagen.

#### BOLSA.

- A. Trace una línea de la parte más curva de la sisa hacia el segmento de punto G y punto F = \*.
- B. Del punto G hacia punto \* marque la mitad = M\* hacia ambos lados, marque 2" para el ancho de la bolsa y hacia abajo 4" contemplando que a partir del segmento de punto G y punto F hacia arriba se aumentará  $\frac{3}{4}$ " para que en total de largo sean 4  $\frac{3}{4}$ ".

#### VISTA DELANTERA.

- A. Del nuevo punto de A hacia punto B marque 1  $\frac{1}{2}$ ".
- B. Del punto E' aumente 2".
- C. Con ayuda de la regla graduadora y la curva sastre siga la forma del talle para formar la vista como se muestra en la imagen de color amarillo.

#### TALLE ESPALDA.

- A. Dibuje contorno de la plantilla espalda = I – J – K – L – M – N.
- B. De punto J hacia punto K meta  $\frac{1}{4}$ ".
- C. De punto K aumente  $\frac{1}{2}$ " siguiendo la misma dirección de la línea del hombro.
- D. De punto L baje  $\frac{3}{4}$ " y saque 1".



- E. De punto M saque  $1'' = M'$
- F. En punto M y punto N aumente la medida de la altura cadera =  $M2$  y  $N2$
- G. Una los nuevos puntos para obtener el talle espalda, de color rojo en la imagen.

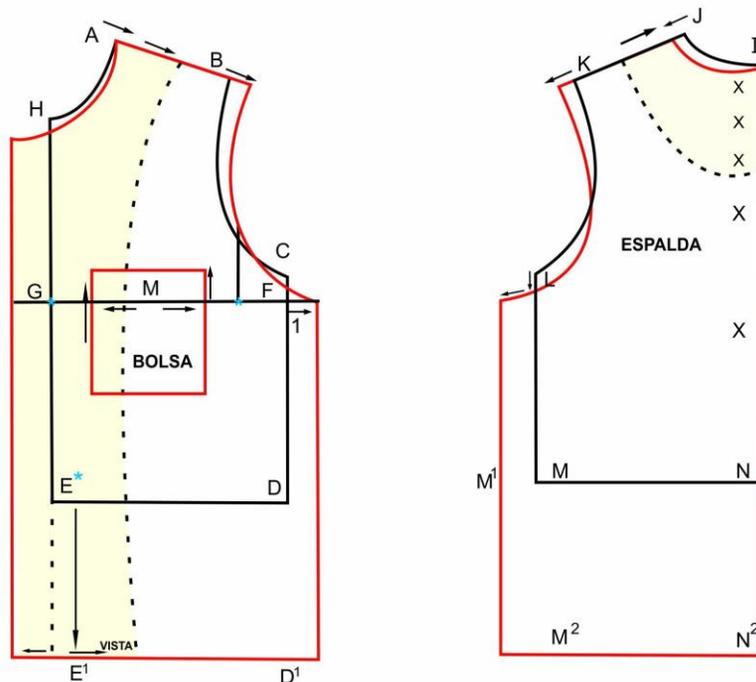
#### VISTA ESPALDA.

- A. Del nuevo punto de J hacia punto K marque  $\frac{1}{2}''$ .
- B. De punto I hacia abajo  $3''$ .
- C. Con regla curva  $\delta$  trace la forma como se muestra en la imagen de color amarillo.

#### CUELLO.

- A. Con ayuda de la cinta métrica mida la nueva curva del cuello delantero y cuello espalda.
- B. Trace un rectángulo de medida del escote trasero + escote delantero para el largo y de ancho  $2 \frac{1}{2}'' = A - B - C - D$ .
- C. De punto D a punto C suba  $\frac{1}{2}'' = E$ .
- D. De punto C saque y suba  $\frac{1}{2}'' = F$  para formar la punta del cuello.
- E. Recuerde que esta pieza sale con doblez de tela.

Figura 12. Trazo de pijama delantero y espalda.



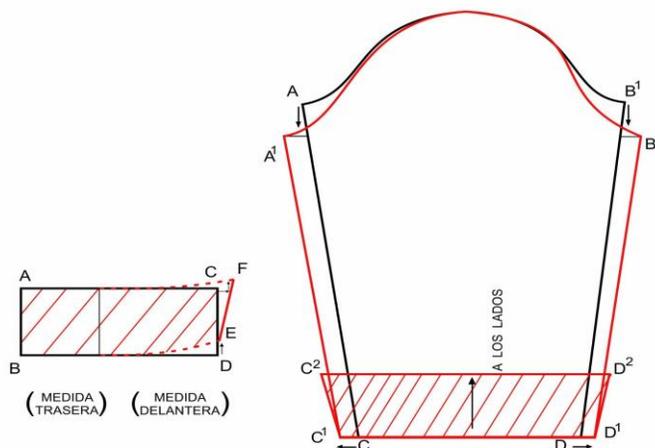
MANGA (Ver Figura 13. Pijama manga y puño).

- A. Dibuje contorno de básico manga = A – B – C – D.
- B. De punto A y punto B baje 1" y saque  $\frac{3}{4}$ " = A' y B' respectivamente.
- C. De punto C y punto D saque  $\frac{1}{2}$ " = C' y D' respectivamente.
- D. Una A' – B' – C' – D' con recta y con curva 6; afine la curva desvaneciéndola con la curva original: Color rojo en imagen.

PUÑO.

- A. De punto C' y punto D' suba 2 ½" y saque ¼" = C2 y D2 respectivamente.
- B. Pieza de puño marcada con líneas diagonales rojas.

Figura 13. Trazo de pijama manga y puño.



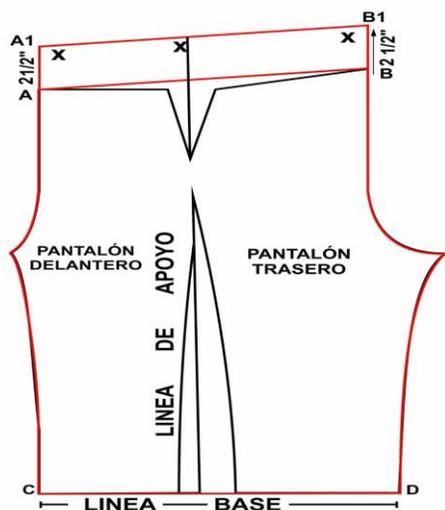
PANTALÓN (Ver Figura 14 Trazo de pijama pantalón).

- A. Trace una línea horizontal para que sea su línea base y a partir de ahí dibuje la plantilla del pantalón delantera y plantilla trasera, haciendo que se toquen en el centro sobre línea de apoyo y las curvas de los tiros dejándolos hacia afuera = A – B – C – D.
- B. Para este tipo de pantalón saldrán 2 piezas; derecha e izquierda y se unirán por medio de los tiros y entrepierna.

PRETINA CON RESORTE.

- A. Trace una línea recta uniendo punto A y punto B.
- B. De punto A y punto B suba 2" = A' y B' respectivamente.
- C. Una los puntos A – B – A' – B'; esta pretina sale con doblez de tela para que cubra el resorte contemplando que sea de 4 cm de ancho.

Figura 14. Trazo de pijama 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 su prenda.

### 3. BÓXER (Ver Figura 15 Bóxer y Figura 16 Trazo de bóxer)

- A. Trace línea de apoyo  $\frac{1}{4}$  de contorno cintura + 1" = A – B.
- B. De B aumente una décima parte de contorno cintura + 1" = B2.
- C. De línea A – B marque la mitad = C.
- D. Del punto A baje la medida de altura cadera + 2  $\frac{1}{2}$ " = F.
- E. Prolongue la línea F según el largo deseado del bóxer (puede tomarse la cuarta parte de la medida de cintura) = D.
- F. Escuadre punto B y D para formar un rectángulo y el vértice = D2.
- G. Del punto F hacia la derecha, saque una décima parte de la cintura + 1" = F2.

3. Se sugiere que se decida desde el inicio del trazo de una prenda quién la utilizará para que se extraigan las medidas requeridas y la prenda resulte útil.



- H. De punto D2 aumente  $2 \frac{1}{2}$ " = D3 uniendo en recto con B2 y lo mismo del lado derecho con punto D = E.
- I. En B2 suba 1" = L, lo mismo con B = T.
- J. Sobre el segmento de F – F2 marque  $1 \frac{1}{4}$ " = E2
- K. De C marque hacia arriba  $2 \frac{1}{2}$ " = C2 y hacia derecha  $2 \frac{1}{2}$ " = C3.
- L. Con la regla graduadora o milimétrica una T – A, E2 – D y con curva E2, apoyándose en la línea de F – A = Parte delantera.
- M. Con la regla graduadora o milimétrica una en escuadra de  $90^\circ$  L – C3 hasta llegar con la línea de A – F = G, línea de apoyo de E2 – G y con curva F2 con G utilizando la línea de apoyo antes trazada, con recta F2 – E = Parte Trasera.

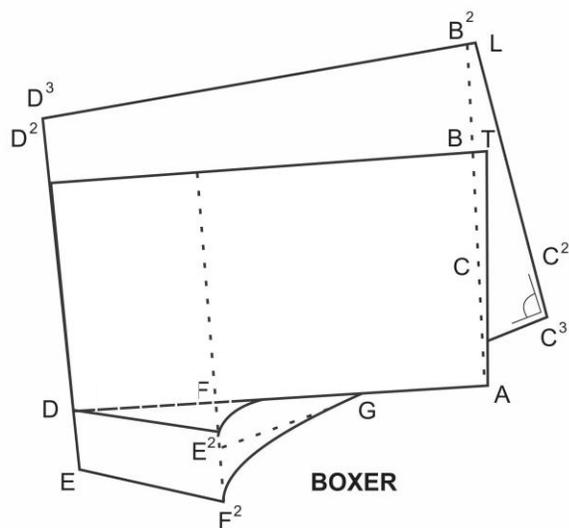
#### PRETINA CON RESORTE.

- A. Realice un rectángulo de contorno cintura de largo x 4" de ancho (Pieza de tela para forrar o cubrir el resorte).
- B. Utilice resorte de  $\frac{1}{2}$ " de ancho x contorno cintura para el largo.

Figura 15. Boxer.



Figura 16. Trazo de boxer.





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 su prenda.

### Bata de baño

4. Observe e identifique las piezas que conforman una bata de baño. Analice también los materiales que se utilizan para este tipo de prenda. Redacte un texto donde explique los elementos básicos que la conforman, ilustre en su libreta de trabajo dichos elementos.

Retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y realice los trazos indicados para la obtención de las piezas de una bata de baño. (Ver Figura 17. Bata de baño)

Figura 17. Bata de baño.



Se sugiere tomar en cuenta lo siguiente:

4. Para la realización de las actividades, es necesario solicitar a los estudiantes lleven al aula prendas que ya no utilicen para poder desarmar e identificar sus básicos; si alguien no cuenta con ellas, el docente deberá prever que, cuando menos en equipo, puedan realizar la actividad de exploración.



BATA DE BAÑO. (Ver Figura 18. Trazo de bata de baño).

- A. Trace una línea horizontal con la medida de la mitad del contorno pecho +  $1 \frac{1}{2}$ " = A y B para el ancho del rectángulo requerido, y de largo será el largo total de la bata (Medida de hombro hasta la altura deseada) = B' y A'.
- B. Sobre A – B marque la mitad de ancho espalda = E.
- C. De punto B con dirección a punto E marque la mitad de ancho espalda = G.
- D. A – B marque  $\frac{1}{4}$  de la medida del contorno pecho = F.
- E. Divida la medida del segmento B – E entre 3 y al resultado aumente  $\frac{3}{8}$ " = D y de B hacia abajo B' pase esa misma medida = C.
- F. De punto A hacia punto F marque la misma medida de B – D = E'.
- G. Y de A hacia A' realice el mismo procedimiento = A2 (Unir A2 con C).
- H. Mitad de E – R = G.
- I. Trace una línea uniendo D – R y con línea de apoyo (punteada) unir G – E.
- J. A partir del punto E sobre la línea de apoyo pase la medida de D – R = H.
- K. Usando la medida de B – G, trace a partir del punto A hacia abajo = L.
- L. Trace una línea horizontal hacia la izquierda = L2 y L3.
- M. Descienda del punto A la medida de anchura de la espalda marcando los puntos N, P, M.
- N. De punto M hacia punto P marque  $\frac{1}{2}$ " = P'.
- O. De punto L3 hacia la derecha a L2 marcar 1" = S.

NOTA: Deje un margen de 20 cm para modificaciones y aumentos en el trazo.

CUELLO.



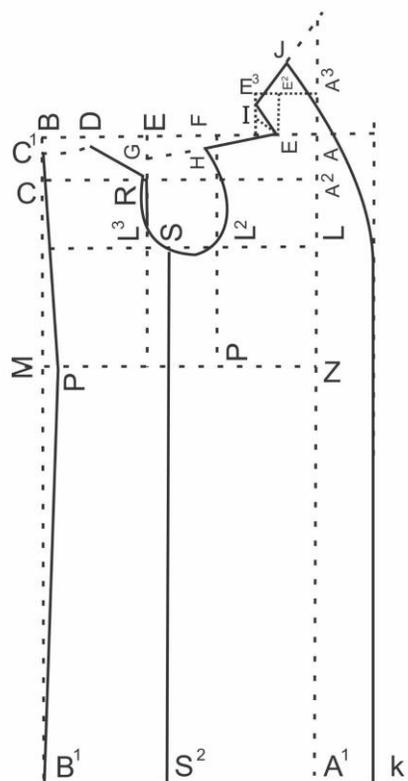
En espalda:

- A. De punto B hacia punto C baje  $3/8'' = C'$  y una con curva a punto D.

En delantero:

- A. De puntos A y E' suba la medida de B – D = E2 y A3.
- B. De E2 hacia el centro aumente  $1\ 3/8'' = E3$  y una al segmento F – A.
- C. Para obtener el punto I pase la medida B – D de manera inclinada sobre E' a E3 = punto I, prolongue la línea de apoyo hacia arriba de A3 hasta que al unir esa línea con punto I obtenga  $4\ 3/4''$ .
- D. Sobre segmento marque el ancho del cuello que desea o bien  $2'' = J$ .
- E. De punto A' hacia afuera aumente  $4'' = K$ .
- F. Trace línea de apoyo de K hacia arriba hasta llegar a la altura de A2.
- G. Con regla francesa o curva sastre y la regla 6, dé la forma de la curva, uniendo el punto J con línea de apoyo del punto K.
- H. Con curva, una el punto H con punto S para sisa delantera y punto S con punto R para continuar con la sisa espalda.
- I. Une con recta punto C con P' y P' con B'.

Figura 18. Trazo de bata de baño.



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 su prenda.



### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

En equipo, confeccione un pijama, utilizando variedad de colores y telas, cuidando la optimización de los recursos materiales y el tiempo utilizados. Realice tantas pruebas de confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control.

Al finalizar el proceso de producción, muestre su producto al resto del grupo. Discuta en grupo las ventajas de diseñar y elaborar prendas de uso común 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.

Se sugiere promover el trabajo colaborativo e interdisciplinar, por ello tome en cuenta lo siguiente:

El dominio de la máquina de coser y el manejo de las telas requiere mucha práctica para que la confección de las prendas sea pulcra y tenga un terminado de calidad. Por ello es importante acompañar al estudiante mientras realiza el corte y armado de sus prendas; si éstas no presentan un acabado y detallado correcto es necesario que desarme la pieza y vuelva a comenzar el trabajo hasta que se logre el terminado requerido.

Los docentes de las disciplinas Confección y Transformación de Prendas para Caballero y de la disciplina de Línea emprendedora deberán coordinar actividades para elaborar los productos sugeridos, además de que su probable comercialización requiere la formación y herramientas que les proporcionan ambas disciplinas. De este modo se favorece la multidisciplinariedad y el trabajo colegiado entre docentes y estudiantes.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Aplica</b> el procedimiento para confección de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño para caballero, así como la forma de utilizar variedad de telas y texturas para generar diferentes tipos y modelos.	Explicación del procedimiento de confección de pantalón, pijama, bóxer y bata de baño.	Exámenes de desempeño.	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Diseña y produce</b> pantalones, pijamas, bóxer y batas de baño partiendo de sus básicos y utilizando variedad de telas dando origen a distintos modelos.	Prendas confeccionadas.	Lista de cotejo.	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> la perseverancia y responsabilidad al asumir diferentes roles dentro de su equipo de trabajo logrando la consecución de las metas planteadas.	Ficha de opinión.	Guías estructuradas de observación.	<b>10%</b>
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)</b>				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Confeccionar y producir un pijama y exponer sus características ante el grupo.	Heteroevaluación. Individual.	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 1)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>

## Bloque III. Producción en serie de prendas de vestir para caballero.

### Propósito del Bloque

Que el estudiante diseñe y elabore en serie prendas para caballero, mediante el uso de su creatividad proponiendo diseños innovadores y resaltándolos al emplear una amplia gama de telas y combinaciones para confeccionar sus propias prendas, considerando su comercialización.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Producción de pijama (serie de tres prendas).</li> <li>Producción de bóxer (serie de tres prendas)</li> <li>Producción de camisa (serie de tres prendas)</li> </ul>	<p><b>Completa</b> el procedimiento de producción en serie de prendas para caballero.</p> <p><b>Diseña y confecciona</b> en serie tres prendas de caballero dando origen a una variedad de modelos.</p> <p><b>Valora</b> la perseverancia y responsabilidad en los diferentes roles dentro de su equipo de trabajo, logrando la consecución de las metas planteadas.</p>	<p>Confeccione un pijama en serie para caballero y exponga sus características ante el grupo.</p>



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### Producción de pijama (serie de tres piezas)

### Producción de bóxer (serie de tres piezas)

### Producción de camisa (serie de tres piezas)

1. Indague en fuentes confiables la manera en que funcionaban la industria textil y la industria de la confección en el mundo, principalmente en Gran Bretaña, antes de la Revolución Industrial y en la segunda mitad del Siglo XVIII y principios del XIX. Elabore un organizador gráfico y exponga a sus compañeros. Discutan en plenaria cuáles de estos procesos siguen vigentes en la actualidad y los sectores en los que predominan.

2. Analice de manera grupal, el contexto de la producción en serie. Indague en fuentes confiables los siguientes conceptos y procesos:

a) Producción en serie.

b) Pasos para elaborar una prenda en serie:

- Diseño de la prenda a través del trazo (talla, telas, especificaciones) (Ver Figura 19. Diseño de prendas).
- Auditoría del trazo (análisis de la prenda, dirección de las piezas) (Ver Figura 20. Auditoría del trazo).
- Tendido (maquinaria, tipo y grueso de tela) (Ver Figura 21. Tendido).
- Cortadores (manuales verticales, circulares, automáticos) (Ver Figura 22. Cortadores).
- Líneas de operación (lineal, modular) (Ver Figura 23. Líneas de operación).
- Habilitación o AVIOS (elementos de terminación y diseño) (Ver Figura 24. Habilitación o AVIOS).
- Revisión de calidad (Ver Figura 25. Revisión de calidad).

c) Planeación de los procesos productivos:

- Preformado (pinzas, entretela, cierres, bolsas)

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Para el desarrollo de las actividades de investigación, se sugiere que utilice organizadores gráficos como líneas del tiempo para el aspecto histórico y de tablas y cuadros sinópticos para los temas que requieren disgregación de conceptos, ya que permiten la visualización de los datos relevantes en una línea cronológica y de jerarquía, respectivamente.

2. Para el abordaje de este contenido se muestran las siguientes ligas que tratan los procesos de la producción en serie. Aunque en las instituciones de educación media no se cuenta con tal maquinaria, es importante que conozcan la forma en que este proceso se lleva a cabo en la industria, que más adelante pudiera ser su espacio de desenvolvimiento laboral.

- <https://www.youtube.com/watch?v=NYypQR3FceU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=YgunyW4Tm9k>
- <https://www.youtube.com/watch?v=E10mg2Kbz00>

- Conformado (unir, pegar piezas)
  - Terminado (botones, ojales, dobladillo, planchado)
- d) Costos:  
Materia prima + Costos Indirectos de Fabricación  
(Transporte/Reposición de material) + Mano de Obra  
Total x 3= \$ costo de la prenda.

Figura 19. Diseño de la prenda.



Figura 20. Auditoria del trazo.



Figura 21. Tendido.



Figura 22. Cortadores.





Figura 23. Línea de operación.



Figura 24. Habilitación o AVIOS botones a presión, dobladillo.



Figura 25. Revisión de calidad.



3. Atendiendo a la explicación docente, retome los conocimientos de Patronaje y Conocimiento de la Máquina y diseñe un pijama en serie, utilizando la graduación de moldes del trazo realizado en el Bloque II.

Siguiendo el procedimiento propuesto, realice la práctica a escala de un tendido identificando la diferencia de cortar las 3 prendas en conjunto o hacerlo de manera "manual" e ir cortando pieza por pieza para formar las 3 prendas. Utilice los trazos de pantalón de pijama, ya que este modelo es el que tiene menos número de piezas:

TENDIDO:

- A. Defina la tela que ocupará para obtener el ancho de la misma.
- B. El papel bond debe tener la medida del ancho de la tela y el largo se definirá de lo que ocupen las piezas al acomodarse.
- C. Dibuje las piezas que conforman la prenda y la talla de manera ahorrativa, colocándolas lo más junto posible pero dejando un margen considerable para que las

**3.** El kit de costura y los materiales como papel para trazar, telas, etc., se convierten en insumos indispensables para el trabajo diario, por ello debe insistirse en la responsabilidad del alumnado en disponer de ellos con oportunidad y de manera completa.

Es necesario que se decida desde el inicio del trazo de una prenda quién la utilizará para que se extraigan las medidas requeridas y la prenda resulte útil.

Para la realización de las actividades, es necesario solicitar a los estudiantes que lleven al aula prendas que ya no utilicen para poder desarmar e identificar sus básicos; si alguien no cuenta con ellas, el docente deberá prever que, cuando menos en equipo, puedan realizar la actividad de exploración.

Resulta importante considerar que existen programas para computadora como Audaces Tizada, Pad system, Gerber, etc. que permiten el proceso de trazo de las piezas en serie abordado en el Bloque III.

Ejemplo de uso del programa:



piezas se puedan cortar con facilidad y se obtenga la menor merma posible. (Ver Figura 26. Colocación de prendas para trazo).

- D. Mida en el papel bond lo que se consumió de largo x ancho, para que los lienzos de tela que irán debajo del trazo sean de la misma medida.
- E. Para obtener el corte de las piezas necesarias para las 3 prendas que se requieren, coloque 3 lienzos de tela, uno encima de otro y al final el papel bond; recuerde que los lienzos y el papel deben tener las mismas medidas para que el tendido resulte preciso.
- F. Corte el molde (papel bond) junto con las 3 capas de tela para obtener todas las piezas y poder confeccionar de manera normal.
- G. 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 su prenda.

<https://www.youtube.com/watch?v=C0O6derJC2s>

Figura 26. Colocación de prendas para trazo.



#### 4. PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO:

En equipo, realice los trazos para confeccionar una corrida de talla, es decir 3 pijamas de una sola talla; utilizando variedad de colores y telas, cuidando la optimización de los

4. El dominio de la máquina de coser y el manejo de las telas requiere mucha práctica para que la confección de las prendas sea pulcra y tenga un terminado de calidad. Por ello



recursos materiales y el tiempo utilizados. Realice tantas pruebas de confección como sean necesarias hasta que su producto quede de acuerdo con su diseño; supervise la calidad con la que su producto está siendo generado para que éste cumpla con los estándares establecidos en el proceso de control.

Al finalizar el proceso de producción, discuta en grupo las ventajas de diseñar y elaborar prendas en serie, ya sea en tallas diferentes o en una corrida de la misma talla, resaltando tanto la ventaja de optimizar recursos como la oportunidad de convertir esta actividad en un medio para generar ingresos adicionales. Elabore una síntesis a manera de conclusión.

es necesario acompañar al estudiante mientras realiza el corte y armado de sus prendas; si éstas no presentan un acabado y detallado correcto es necesario que desarme la pieza y vuelva a comenzar el trabajo hasta que se logre el terminado requerido.

Los docentes de las disciplinas Confección y Transformación de Prendas para Caballero y de la disciplina de Línea Emprendedora deberán coordinar actividades para elaborar los productos sugeridos, además de que su probable comercialización requiere la formación y herramientas que les proporcionan ambas disciplinas. De este modo se favorece la multidisciplinariedad y el trabajo colegiado entre docentes y estudiantes.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Completa</b> el procedimiento para confección en serie de prendas para caballero, así como la forma de utilizar variedad de telas y texturas para generar diferentes tipos y modelos.	Explicación del procedimiento de confección de prendas en serie.	Exámenes de desempeño.	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Diseña y confecciona</b> en serie prendas para caballero partiendo de sus básicos y utilizando variedad de telas dando origen a distintos modelos	Prendas para caballero confeccionadas en serie.	Lista de cotejo	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> la perseverancia y responsabilidad en los diferentes roles dentro de su equipo de trabajo, logrando la consecución de las metas planteadas.	Síntesis.	Guías estructuradas de observación	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	Confeccione un pijama en serie para caballero exponer sus características ante el grupo.	Heteroevaluación	Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 1)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## INSTRUMENTO 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				
<b>TOTAL:</b>				



### 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.				
<b>TOTAL:</b>				



## REFERENCIAS

- F. Valker Feyerabend. (201). *Figurines de moda: patrones para ilustración de moda* (1° ed.). Editorial Gustavo Gil.
- Brambati (2014). *Ilustración de moda*. Editorial PROMOPRESS.
- Russell Alex, (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Editorial Gustavo Gill.

## REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

- Tipos de puños. Recuperado de <https://disenomodayestilo.wordpress.com/2016/06/28/tipos-de-punos-de-camisas-cual-es-el-tuyo/>
- Tipos de cuello camisa. Recuperado de <https://www.protocolo.org/social/vestuario/tipos-de-camisa-y-como-utilizarla-tipos-de-cuello-punos-usos-como-vestirla.html>
- Diccionario de costura para principiantes. Recuperado de <https://lacosturademanoli.com/diccionario-de-costura-para-principiantes/>
- Forma de trazar la botonera o monte para botones. Recuperado de <https://elrincondecelestecielo.blogspot.com/2013/03/botonera-o-monte-para-botones-con-falso.html>
- Diccionario. Recuperado de <https://diccionario.reverso.net/espanol-definiciones/camisola>



## ANEXOS

### ANEXO 1: GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO				
<b>DATOS DEL ALUMNO:</b> <b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b> <b>FECHA DE ENTREGA:</b>				
<b>INDICACIONES:</b> La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, 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.				
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
<b>20 puntos o menos</b>	<b>De 21 a 25 Puntos</b>	<b>De 26 a 30 Puntos</b>	<b>De 31 a 35 Puntos</b>	<b>De 36 a 40 puntos</b>
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				



## ANEXO 2: TABLA 1 “TABLA DE MEDIDAS PARA CABALLERO”

Tabla 1. Tabla de medidas para caballero.

TALLES DELANTERO Y ESPALDA DE CABALLERO										
TALLA	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44
CONTORNO PECHO	82.8	85.6	90.0	93.0	96.0	98.4	102.6	106.8	112.4	117.4
HOLGURA CONTORNO PECHO	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
ANCHO HOMBRO	12.2	12.5	12.8	13.2	13.8	14.2	14.8	15	15.4	16.4
LARGO TALLE	46.5	48	49.3	50	51.7	52.2	54.5	56	57.7	60.0
LARGO MANGA	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0	59.0

PANTALON DELANTERO Y PANTALON TRASERO DE CABALLERO										
TALLA	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44
CONTORNO CINTURA	77.00	79.00	82.00	85.00	89.00	93.00	97.00	101.00	105.00	109.00
CONTORNO CADERA	90.00	92.00	95.00	98.00	101.00	104.00	108.00	112.00	116.00	120.00
LARGO RODILLA	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00	58.00
LARGO PANTALON	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00	110.00
CONTORNO RODILLA	10.00	10.50	11.00	11.50	12.00	12.50	13.00	13.50	14.00	14.50
CONTORNO PANTALON	9.50	10.00	10.50	11.00	11.50	12.00	12.50	13.00	13.50	14.00
TIRO DELANTERO	23.60	26.00	27.00	27.10	27.60	27.90	29.30	29.90	30.80	31.30
TIRO TRASERO	31.90	32.60	33.80	34.20	34.90	35.90	36.70	37.50	38.20	38.90

\*El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.