



Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje:	TALLER: DIBUJO DE FIGURA HUMANA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB541
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
3 hrs.	0 hrs.	60 hrs.	60 hrs.	
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
4	Licenciatura		Presencial	
1.9 Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje		NINGUNA.	
	Capacidades y habilidades previas		INVESTIGAR, ANALIZAR Y APLICAR.	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:

AREA DE FORMACIÓN	Optativa Abierta (OA)
CARRERA:	Licenciatura en Arquitectura (LARQ)

MISIÓN:	VISION:
El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores, creativos, sensibles y comprometidos en las disciplinas, las artes, la arquitectura y el diseño. Sus estudiantes se involucran con su entorno social y el medio ambiente en un marco sustentable, son capaces de incidir a través de la investigación científica y aplicada en el ámbito social, artístico y cultural. En la extensión y difusión de la cultura, nuestra comunidad genera y aplica el conocimiento con ética, equidad y respeto a todos los miembros de la sociedad.	El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es la mejor opción educativa en sus áreas de competencia con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica. Cuenta con liderazgo académico internacional que se consolida en la calidad de sus programas educativos, su compromiso social y vinculación con los sectores productivos, culturales y económicos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales.

PERFIL DEL EGRESADO

Profesionista que investiga, diseña, compone, proyecta y construye de manera integral, con compromiso social, espacios edificables sustentables para la realización de las actividades humanas; atiende la problemática sociocultural, con capacidades para la gestión y edificación del proyecto con responsabilidad de integración al contexto urbano; adecuando a las nuevas realidades, capacitado con conocimientos teóricos, críticos, históricos, tecnológicos y socio humanísticos para la adecuada transformación del entorno de las sociedades contemporáneas, con ética y responsabilidad social.

PERFIL DEL DOCENTE

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su desempeño como docente, así como experiencia profesional en la representación y la expresión arquitectónica. Pedagógicamente, el profesor deberá contar con la actualización didáctica que propicie un marco académico para desarrollar las debidas competencias del estudiante.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

El alumno será capaz de vincular criterios de escala humana, dibujo a mano alzada, expresión gráfica e integración en el espacio contextual intercultural, así como en su ejercicio profesional.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Se relaciona con las unidades de aprendizaje en los campos del arte en general y su filosofía

3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
Competencia 1.-conoce, los conceptos de volumen, luz y sombra y las nociones básicas de la anatomía humana: esqueleto y músculos.	Reconoce e interpreta los conceptos de volumen, luz y sombra, entendiendo la forma y la figura. Estudia el sistema óseo del cuerpo humano. Estudia los músculos del cuerpo humano.	Representa gráficamente los conceptos de volumen, luz y sombra, entendiendo la forma y la figura. Representa gráficamente el sistema óseo del cuerpo humano. Representa gráficamente Los músculos del cuerpo humano.	<input type="checkbox"/> Asume una actitud reflexiva y crítica en la información otorgada. <ul style="list-style-type: none">• maneja con objetividad la información investigada.• comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo.• respeta las normas fijadas en clase

Competencia 2.- Conoce, e interpreta el cánon clásico: proporciones generales, estructura y dimensiones del cuerpo humano.	Estudia y comprende el canón clásico y por tanto; las proporciones generales, estructura y dimensiones del cuerpo humano.	Aplica los conocimientos adquiridos y representa gráficamente las proporciones y dimensiones del cuerpo de humano dibujando, con modelos, el cuerpo vestido.	<input type="checkbox"/> Asume una actitud reflexiva y crítica en la información otorgada. <ul style="list-style-type: none"> • maneja con objetividad la información investigada. • comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo. • respeta las normas fijadas en clase
Competencia 3.- Conoce y analiza la cabeza y el rostro en sus dimensiones, proporciones y anatomía.	Observa y estudia las dimensiones, proporciones y anatomía de la cabeza y el rostro.	Entiende los conocimientos adquiridos y representa retratos con modelo.	<input type="checkbox"/> Asume una actitud reflexiva y crítica en la información otorgada. <ul style="list-style-type: none"> • maneja con objetividad la información investigada. • comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo. • respeta las normas fijadas en clase
Competencia 4.- Conoce y analiza la Estructura de manos y pies.	Observa y estudia la estructura de manos y pies.	Entiende los conocimientos adquiridos Y realiza representaciones graficas de manos y pies.	<input type="checkbox"/> Asume una actitud reflexiva y crítica en la información otorgada. <ul style="list-style-type: none"> • maneja con objetividad la información investigada. • comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo. • respeta las normas fijadas en clase
Competencia 5.- Conoce y analiza el escorzo ,el cuerpo en movimiento y la expresión del mismo.	Observa y estudia el escorzo y el cuerpo en movimiento y la expresión del mismo.	Entiende y aplica los conocimientos adquiridos y realiza representaciones con modelo.	<input type="checkbox"/> Asume una actitud reflexiva y crítica en la información otorgada. <ul style="list-style-type: none"> • maneja con objetividad la información investigada. • comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo. • respeta las normas fijadas en clase

4.- METODOLOGIA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de la DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.

PARA LA COMPETENCIA 1.- Realiza representaciones gráficas de los conceptos de volumen, luz y sombra con dibujos de formas geométricas, el sistema oseo del cuerpo humano y los músculos del mismo.

PARA LA COMPETENCIA 2.- Realiza representaciones gráficas del cuerpo humano con modelo para conocer y entender en canón clásico: proporciones generales, estructura y dimensiones del cuerpo humano.

PARA LA COMPETENCIA 3.-Realiza representaciones gráficas del rostro con modelo para comprender sus proporciones y anatomía.

PARA LA COMPETENCIA 4.- Realiza representaciones gráficas de manos y pies para comprender la estructura de los mismo.

PARA LA COMPETENCIA 5. Realiza representaciones gráficas del cuerpo en esfuerzo, del cuerpo en movimiento y comprende la expresión del mismo.

5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5. A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

El curso se evalúa de manera continua. Para acreditar es necesario contar con el 80% de asistencias. (Art. 20 Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos)

Evaluación Continua: Participación (Cumplimiento en la entrega de trabajos parciales – Cumplimiento en la entrega de avances conforme al programa y calendario establecido en cada una de las etapas)

Evaluación Parcial: Cumplimiento de los objetivos establecidos en las cuatro primeras competencias por medio de la presentación de trabajos establecidos en el Programa de Trabajo.

Evaluación Final: Demostración del cumplimiento establecido en el programa por medio de la realización del trabajo final de elaboración de presentaciones y líneas de tiempo y para la evaluación en periodo extraordinario se aplicara atendiendo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos.

5 .B.- CALIFICACIÓN

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Competencia 1.-conoce, los conceptos de volumen, luz y sombra y las nociones básicas de la anatomía humana: esqueleto y músculos.	Representa graficamente los conceptos de volumen, luz y sombra, entendiendo la forma y la figura. representa graficamente sistema oseo del cuerpo humano. Representa Graficamente músculos del cuerpo humano.	10 % 10 % 10 %	30%
Competencia 2.- Conoce, y entiende el canon clásico: proporciones generales, estructura y dimensiones del cuerpo humano.	Aplica los conocimientos adquiridos y representa graficamente las proporciones y dimensiones del cuerpo humano dibujando, con modelos, el cuerpo vestido.	15%	15%

Competencia 3.- Conoce y analiza la cabeza y el rostro en sus dimensiones, proporciones y anatomía.	Entiende los conocimientos adquiridos y representa retratos con modelo.	20%	20%
Competencia 4.- Conoce y analiza la Estructura de manos y pies.	Entiende y aplica los conocimientos adquiridos Y realiza representaciones graficas de manos y pies.	10 % 10%	20%
Competencia 5.- Conoce y analiza el escorzo, el cuerpo en movimiento y la expresión del mismo.	Entiende y aplica los conocimientos adquiridos y realiza representaciones gráficas modelo de cuerpos en escorzo y de cuerpos en movimiento.	10 % 10%	20%

6.- BIBLIOGRAFÍA BASICA. Mínimo la que debe ser leída

CANAL, María Fernanda, *Fundamentos del Dibujo Artístico*, PARRAMON Ediciones, Barcelona, 2002. 255 p.

CANAL, María Fernanda, *Luz y color (Dibujo)*, PARRAMON Ediciones, Barcelona, 2002.

MANERA, Domingo, *Gran curso de dibujo: técnicas, ejercicios, y aplicaciones*, Ed. De Vecchi, Madrid, 2000.

Las bases del dibujo, Ed. Vinciana, México, 2006

La Casa del Libro: <http://mx.casadelibro.com>

FNAC: www.fnac.es

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. ALBINO, ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
MAYO 2018	AGOSTO 2020	ENERO 2020

PLANEACION DIDACTICA:

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
Competencia 1.-conoce, los conceptos de volumen, luz y sombra y las nociones básicas de la anatomía humana: esqueleto y músculos.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1.Documento digital del directorio de los integrantes del grupo. 2. Dibujos en técnica de carboncillo y en técnica de lápiz.	Calidad de linea, limpieza, congruencia con los temas propuestos, puntualidad en tiempos de entrega.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1.Expone el encuadre el profesor. 2. Recibirán el programa y reglas generales de la unidad de aprendizaje. 3.. Nombrarán un representante del grupo. 4. El representante del grupo harán directorio del grupo, conteniendo: fotografía digital y datos del alumno (nombre completo, número de cel., y correo electrónico).	Sesión 1. Encuadre	1. Exponer el programa de la Unidad de Aprendizaje. 2. Discutir la importancia de la unidad de aprendizaje y su relación con otras Unidades. 3. Presentar el modo de evaluación, bibliografía y otras fuentes documentales.	<input type="checkbox"/> Laptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.
1. El profesor expone. los conceptos de volúmen, luz y sombra.	Sesión 2. 1.Expone el proceso de dibujo de las formas geométricas. 2. Explica el proceso de dibujo para representar el volúmen, luz y sombra.	Realiza representaciones gráficas de los conceptos de volumen, luz y sombra con dibujos de formas geométricas.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador <input type="checkbox"/> Laptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. El profesor expone nociones básicas de la anatomía humana: estructura osea .	Sesión 3. 1. Expone el proceso de dibujo de la estructura osea. 2. Explica el proceso de dibujo para representar la estructura osea, utilizando luz y sombra para generar volumen y textura.	Realiza representaciones gráficas de la estructura osea manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.
1. El profesor expondrá nociones básicas de la anatomía humana: músculos.	Sesion 4. Músculos. 1. Expone el proceso de dibujo de la estructura muscular. 2. Explica el proceso de dibujo para representar la estructura muscular, utilizando luz y sombra para generar volumen y textura.	Realiza representaciones gráficas de los conceptos de volumen, luz y sombra con dibujos los músculos .	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

PURTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
Competencia 2.- Conoce, y entiende el cánón clásico: proporciones generales, estructura y dimensiones del cuerpo humano.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Dibujos en técnica de carboncillo y en técnica de lápiz.	Calidad de linea, limpieza, congruencia con los temas propuestos, puntualidad en tiempos de entrega.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS	
1.El profesor expone Canon clásico: proporciones generales del cuerpo humano.	Sesión 5. 1.Expone el canon clásico.proporciones generales 2. Analiza las proporciones generales del cuerpo humano.	Realiza representaciones del cuerpo humano con modelo para conocer y entender el cánón clásico. Realiza representaciones gráficas del cuerpo humano frontales manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.	
1.El profesor expone Estructura física y dimensiones cuerpo humano en vista de perfil y espalda.	Sesión 6. 1.Expone estructura física humana. 2. Analiza las proporciones generales del cuerpo humano en vista de perfil y espalda.	Realiza representaciones gráficas con modelo de la estructura física humana. Realiza representaciones gráficas con modelo cuerpo humano en vista de perfil y espalda manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. El profesor expone Estructura física y dimensiones cuerpo humano en diversas posiciones.	Sesión 7. 1. Expone estructura física humana en diversas posiciones. 2. Analiza las proporciones generales del cuerpo humano en diversas posiciones.	Realiza representaciones gráficas del cuerpo humano con modelo Realiza representaciones gráficas con modelo en diversas posiciones manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.	
COMPETENCIA 3.- CONOCE Y ANALIZA LA CABEZA Y EL ROSTRO EN SUS DIMENSIONES, PROPORCIONES Y ANATOMÍA.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Dibujos en técnica de carboncillo y en técnica de lápiz.	Calidad de linea, limpieza, congruencia con los temas propuestos, puntualidad en tiempos de entrega.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS

1.El profesor expone la estructura física de la cabeza y su anatomía. 2.El profesor expone la estructura osea y muscular de la cabeza humana	Sesión 8. 1. Analiza las proporciones generales de la cabeza humana. 2. Expone estructura física de la cabeza y su anatomía.	Realiza representaciones gráficas de la estructura osea de la cabeza humana, manejando luz y sombra. Realiza representaciones gráficas de la estructura muscular de la cabeza humana, manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.
1.El profesor expone las proporciones, y particularidades del retrato humano de frente.	Sesión 9. 1. Expone las proporciones, y particularidades del retrato humano de frente.	Realiza representaciones gráficas del retrato humano de frente, manejando luz y sombra.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador Laptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

<p>1. El profesor expone las proporciones, y particularidades del retrato humano en distintas posiciones.</p>	<p>sesion 10. Expone las proporciones, y particularidades del retrato humano en distintas posiciones.</p>	<p>Realiza representaciones gráficas del retrato humano en distintas posiciones, manejando luz y sombra.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.
---	---	---	--

PURTADA DE LA COMPETENCIA 4.	
Competencia 4.- Conoce y analiza la Estructura de manos y pies.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Dibujos en técnica de carboncillo y en técnica de lápiz.	Calidad de linea, limpieza, congruencia con los temas propuestos, puntualidad en tiempos de entrega.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS	
El profesor expone las proporciones, estructura y particularidades de las manos : sistema oseo y sistema muscular.	Sesión 11 Expone las proporciones, estructura de las manos : sistema oseo y sistema muscular.	Realiza representaciones gráficas del sistema oseo y muscular manos.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador <input type="checkbox"/> Laptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.	
El profesor expone las proporciones, estructura y particularidades de los pies : sistema oseo y sistema muscular.	Sesión 12 Expone las proporciones, estructura de los pies : sistema oseo y sistema muscular.	Realiza representaciones gráficas del sistema oseo y muscular de pies para comprender la estructura de los mismo.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador Laptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El profesor expone las proporciones, estructura y particularidades de los pies : sistema oseo y sistema muscular.	Sesión 13 Realiza representaciones de manos y pies para comprender la estructura de los mismo.	Realiza representaciones gráficas del sistema oseo y muscular de pies para comprender la estructura de los mismo.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. BorradorLaptop. <input type="checkbox"/> Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

PURTADA DE LA COMPETENCIA 5.	
Competencia 5.- Conoce y analiza el escorzo, el cuerpo humano en movimiento y la expresión del mismo.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Dibujos en técnica de carboncillo y en técnica de lápiz.	Calidad de linea, limpieza, congruencia con los temas propuestos, puntualidad en tiempos de entrega.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El profesor expone las particularidades del escorzo.	Sesión 14. Expone las características generales del escorzo.	Realiza representaciones gráficas del cuerpo en perspectiva con modelo.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.
El profesor expone las particularidades del cuerpo en movimiento.	Expone las características del cuerpo humano en movimiento.	Realiza representaciones gráficas del cuerpo en movimiento con modelo.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lápiz de grafito. 4. Borrador Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El profesor expone las características de la expresión corporal.	Expone las características de la expresión corporal.	Realiza representaciones gráficas de la expresión corporal con modelo.	1. Papel 2. Carboncillos 3. Lapiz de grafito. 4. Borrador Cañón/pantalla. <input type="checkbox"/> Indicador laser. <input type="checkbox"/> Pintarrón. <input type="checkbox"/> Marcadores. <input type="checkbox"/> Borrador. <input type="checkbox"/> Material digital e impreso.