



Universidad Veracruzana  
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa  
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

**Programa de experiencia educativa**  
**Área de Formación de Elección Libre**

**1. Área Académica**

**Todas las áreas académicas**

**2. Programa Educativo**

**Todos los programas educativos**

<b>3. Entidad(es) Académica(s)</b>	<b>4. Región(es)</b>
Taller Libre de Artes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Xalapa;</li><li>• Veracruz-Boca del Río;</li><li>• Poza Rica-Tuxpan;</li><li>• Coatzacoalcos-Minatitlán;</li><li>• Orizaba-Córdoba</li></ul>

<b>5. Código</b>	<b>6. Nombre de la Experiencia Educativa</b>
<b>TLAR 80035</b>	<b>Geometría y Creatividad</b>

<b>7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional</b>	<b>8. Carácter</b>
<b>Área de Formación de Elección Libre</b>	<b>N/A</b>

**9. Agrupación curricular distintiva**

- Manifestaciones artísticas y culturales,

**10. Valores**

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
3	0	<b>No Aplica</b>	45	<b>6</b>	<b>No Aplica</b>

**11. Modalidad y ambiente de aprendizaje**

**12. Espacio**

**13. Relación disciplinaria**

**14. Oportunidades de evaluación**

Curso-taller	Presencial.	<b>Múltiples</b>	Transdisciplinaria	<b>Ordinario</b>
--------------	-------------	------------------	--------------------	------------------

**15. EE prerequisito(s)**

**No Aplica**

**16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Máximo	Mínimo
<b>20</b>	<b>5</b>

**17. Justificación**

El diseño está presente todos los días de nuestra vida, todo lo que nos rodea ha sido sujeto de diseño,

desde la cama en la que dormimos hasta el cepillo con que nos peinamos, los edificios, los utensilios, el mobiliario, las ciudades, las señales de tránsito, anuncios espectaculares. El diseño es una disciplina, resuelve problemas y satisface necesidades específicas y estas se adapta a nuestra escala y proporción. Es así como forma y composición se aplica en las ramas del diseño existentes, el Diseño es un proceso de creación con un propósito, el cual cumple con exigencias prácticas. El curso se fundamenta en la experiencia con los elementos tridimensionales, iniciando el conocimiento de los cuerpos sólidos geométricos, es el proceso morfológico que les da origen, a la creación de módulos, supermodelos, articulaciones y estructuras compuestas. En esta experiencia aprenderá el lenguaje tridimensional, la morfología que busca generar la forma, y aplicar el movimiento en articulaciones en varios ejes. Se aprende creando, trazando, cortando, armando, ensamblando, estructurando. Se utiliza además la técnica del origen como motivación para generar la tridimensionalidad. El conocimiento de los fundamentos de diseño proporciona al alumno la claridad para crear conceptos con argumentos valiosos, afina su percepción visual, les brinda herramientas importantes para innovar y los inicia en el aprendizaje y el entrenamiento de la observación del mundo desde la perspectiva de un diseñador.

Los estudiantes desarrollan la habilidad para observar la geometría en el entorno y su vida diaria. Llevándola al dibujo, generando trazos para después elegir una figura geométrica, que se trasladará a la creación de un módulo el cual se repetirá n cantidad de veces, y por medio de un proceso creativo moldear una estructura con un material maleable, lo cual implica capacidad para enfocar la atención, ejercitarse la motricidad fina y su capacidad de construcción, maximizando su expresividad en piezas tridimensionales

### **18. Unidad de competencia (UC)**

El estudiante conocerá los elementos fundamentales para el diseño tridimensional. Objeto de Aplicación: Aprenderá la teoría de la generación morfológica a partir del dominio de la geometría. Condiciones de realización: Aplicará técnicas de cortado, doblado, armado y ensamblado, buscando mejorar el proceso del modelo y la maquetación. Finalidad: Además, motivara el conocimiento de un proceso metodológico basado en el estudio de elementos naturales generadores de ideas aplicables en diseño de productos.

### **19. Saberes:**

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
-------------	----------	-------------

Análiza figuras Investiga sobre las temáticas de la clase Asimila conceptos Innova en sus ejercicios prácticos Planea el trabajo Realiza Bitácora	Teoría del diseño tridimensional: Elementos conceptuales Elementos visuales Elementos de relación La forma Módulos Supermódulos Estructuras Gradación planos seriados Pared modular Generación de la forma: movimiento y articulaciones Técnicas y materiales: Trazado Cortado Doblado: Curvilíneo y rectilíneo Ensamblado Elaboración de carpeta a partir de las herramientas recogidas a lo largo del desarrollo del taller. Manejo de paquetería básica de Office (Word, Power Point, Excel, correo electrónico, chat, navegador) Origen y desarrollo de conceptos básicos de geometría, espacio y creatividad. Acercamiento a la tridimensionalidad. Acercamiento a artistas que usen la geometría en sus creaciones Acercamiento a técnicas básicas de la construcción de módulos. Acercamiento a técnicas básicas de armado de estructura con módulos.	Disciplina, Tolerancia, Honestidad Respeto Flexibilidad, Autocrítica Sensibilidad Participación Colaboración Creatividad Responsabilidad social Concertación Compromiso Tolerancia Confianza Cooperación Perseverancia Disposición hacia el trabajo colaborativo Flexibilidad Ética
--	--	--

## 20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	( x ) Actividad presencial	( ) Actividad virtual/ ( )En línea
De aprendizaje	Comprender y aplicar principios básicos, teoría y práctica en el manejo de materiales y acabados. Desarrollar habilidades en la presentación de productos y piezas tridimensionales Retroalimentación grupal de cada evidencia de desempeño. Autobservación respecto a la realización de las actividades. Realización de varias prácticas	

	<p>con diferente complejidad y materiales diversos.</p> <p>-Actitud reflexiva y proactiva en diálogos sobre la percepción del mundo y la manera en que el Arte interpreta la geometría y el espacio-Búsqueda de obras y artistas que usen la geometría como medio de expresión.</p>	
De enseñanza	<p>Experiencia práctica a través de procesos de manipulación y acabados.</p> <p>Se busca fomentar: Participación individual y en grupo.</p> <p>Sentido de responsabilidad personal y cooperación.</p> <p>El objetivo es que los alumnos construyan su propio conocimiento y aprecien el lenguaje visual.</p> <p>Guiar de forma adecuada la retroalimentación grupal de cada evidencia de desempeño.</p> <p>Proporcionar métodos de reflexión y análisis respecto a contenidos del arte, la geometría y la creatividad.</p> <p>Brindar diversas actividades con incremento en grados de dificultad que posibiliten un desarrollo técnico- manual.</p> <p>Explicar paso a paso cada actividad.</p> <p>Incentivar el debate acerca de cómo la Geometría, el arte y la creatividad son interpretadas en el mundo.</p> <p>Exponer artistas que usen la geometría como medio de expresión.</p>	

## 21. Apoyos educativos.

Material bibliográfico, lápices, papel, cartulinas, reglas y otros materiales básicos para bocetos y visualizar ideas, modelos tridimensionales físicos para ilustrar conceptos y procesos, proyector, tutoriales en línea o videos, imágenes y fotografías, gráficas que expliquen conceptos clave de manera visual, alambre, palillos de madera, cartón batería, diversos tipos de pegamentos, libros y revistas

## 22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Carpeta con: Dibujos con función de bocetos previos a la construcción Elaboración de piezas tridimensionales.	Aprender a presentar sus trabajos de manera profesional.  Participación activa y aprovechar al máximo el tiempo de aprendizaje.  Presentación y limpieza  Puntualidad en la entrega  Creatividad  Uso adecuado de los materiales	Técnica: Evidencia integradora  Instrumento: Rúbrica	70%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Exposición final: Descripción de los procesos Montaje Totalidad de piezas realizadas	Organizar y montar las piezas en un espacio designado para la exposición.  Destacar la creatividad y el proceso de aprendizaje a través de la variedad de piezas  Puntualidad Actitud coherente y asertiva	Técnica: Observación Directa  Instrumentos: Rúbrica	30%
		Porcentaje total:	100%

### 23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

### 24. Perfil académico del docente

**Formación académica** en Licenciatura en Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico, en Diseño Gráfico o afín  
**Experiencia docente** en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.  
**Experiencia profesional** saberes para promover aprendizajes significativos, el trabajo colaborativo en grupos multi e interdisciplinarios, metodologías y estrategias enfocadas a la educación, entre otras vinculada a la EE.

### 25. Fuentes de información

Alcantud Garrido, A. (2022). Esoteros: diseño y dirección de arte de una interpretación dinámica de símbolos vinculados al esoterismo (Master's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).  
Álvarez Arregui, F., de la Garza, A., Garone Gravier, M., Garza Usabiaga, D., & Medina, C. (2015).

Vicente Rojo: Escrito/Pintado. MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, Universidad Nacional Autónoma de México.

Bachelard, G. (2000). La Poética del espacio. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica

Córdoba Trejos, Z. , Iguad Urbano, L. , & Blanco-Álvarez, H. . (2023). Geometría indígena y currículo escolar. Una revisión del estado del arte. Revista SIGMA, 18(2), 17–32. Recuperado a partir de <https://revistas.udnar.edu.co/index.php/rsigma/article/view/8027>

Colección de libros de culturas populares disponibles en: <https://www.culturaspopularesindigenas.gob.mx/index.php/proyectos/616-geometr%C3%ADa-de-la-imaginaci%C3%B3n>

D'Amore, Bruno, & Duval, Raymond. (2023). Similitudes y diferencias entre la educación de la mirada en geometría elemental y en arte figurativo. Educación matemática, 35(1), 35-58. Epub 01 de diciembre de 2023. <https://doi.org/10.24844/em3501.02>

Dondis, D.A. (1980) La sintaxis de la imagen Edit. Gustavo Gili en Barcelona

Facultad de Estudios Superiores Aragón. (2023). Algo sobre el espíritu escultórico, catálogo artístico Hersúa (Primera edición). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://doi.org/10.22201/fesa.9786073075367e.2023>

Felguérez, M. (2020). El futuro era nuestro. Universidad Nacional Autónoma de México; Fundación Amparo I.A.P.

Kandinsky, Wassily.(1994). Punto y línea sobre plano. Ediciones Coyoacán. México D.F

Munari, Bruno.(1985). Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona

Munari, Bruno.(1983). ¿Cómo nacen los objetos?. Editorial Gustavo Gili. Barcelona

PALLARÉS TORRES, M. , & PALLARÉS TORRES, M. E. . (2022). Representación del infinito en el arte a través de la geometría. Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas, (13), 321–332. <https://doi.org/10.18537/tria.13.01.23>

Wong, Wucius. (1995) Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Editorial Gustavo Gili. Barcelona

## 26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
31/08/2015	24/06/2024	Consejo Técnico u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes

## 27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Mtra. Marisa Jiménez Cristóbal, Gabriela Yukency García Huitzil, Adán Paredes Barrera.