

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Nombre de la asignatura</b>	Representación en Arquitectura 3	<b>Resultado de aprendizaje de la asignatura:</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar métodos básicos de expresión y representación gráfico-digital para la presentación de sus propuestas del proyecto arquitectónico, incorporando la psicología y teoría del color; con el dibujo de planos y perspectivas utilizando eficientemente técnicas, aplicativos y el software paramétrico en la elaboración de paneles de proyectos arquitectónicos mediante medios gráficos y digitales de diseño arquitectónico.
<b>Ciclo</b>	3	<b>EAP</b>	Arquitectura

Competencia	Descripción de la competencia	Nivel	Descripción de nivel
Comunicación Efectiva	Se comunica eficazmente mediante la comprensión y producción de textos orales y escritos de contenidos diversos y propios de su campo profesional, teniendo en cuenta el propósito comunicativo.	2	Se comunica apropiadamente mediante la comprensión y redacción de textos argumentativos de estructura básica, la realización de exposiciones según el propósito comunicativo.
Cultura Digital	Crea contenidos aplicables en el ámbito académico y en la convivencia e interacción social, utilizando información de fuentes previamente seleccionadas de manera crítica, mediante herramientas digitales, respetando las normas éticas y teniendo en cuenta la seguridad informática.	2	Crea contenidos aplicables en el ámbito académico y en la convivencia e interacción social, utilizando información que recopila de fuentes previamente seleccionadas, mediante herramientas digitales, respetando las normas éticas y teniendo en cuenta la seguridad informática.
Expresión, Representación y Materialidad	Aplica conocimientos de bellas artes para expresar y representar adecuadamente sus diseños arquitectónicos y urbanos, a su vez evalúa la selección de materiales para estos y se vinculan a la innovación y rescate de materiales adecuados en el entorno inmediato contemplando también restricciones impuestas por los factores de costo y las regulaciones de construcción.	2	Aplica conocimientos de bellas artes para expresar y representar adecuadamente sus diseños arquitectónicos y urbanos; a su vez, evalúa la selección de materiales para tal fin, y se vincula a la innovación y rescate de materiales adecuados en el entorno inmediato, contemplando las restricciones impuestas por los factores de costo y las regulaciones de construcción.

Unidad 1	Nombre de la unidad:	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Duración en horas				
	Teoría y psicología del color en espacios arquitectónicos interiores y exteriores	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de representar gráficamente bocetos a proporción, planos, así como apuntes interiores y exteriores de un anteproyecto arquitectónico de mediana complejidad, aplicando la teoría y psicología del color con diversas técnicas secas y húmedas de expresión gráfica a mano alzada.	64				
Se m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)
1	2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la asignatura y el sílabo</li> <li>- Presentación del docente y estudiante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión, cada estudiante logra reconocer los conceptos básicos de la asignatura de manera coherente</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la asignatura y docentes</li> <li>- Llamado de asistencia</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de la presentación de la asignatura (sílabos y manuales de la escuela)</li> <li>- Requerimientos de materiales</li> <li>- Evaluación diagnóstica</li> <li>- Réplica de dibujos en casa</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reforzamiento de las actividades desarrolladas, metacognición de la importancia de lo aprendido</li> <li>- Recoger los trabajos prácticos</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura PSICOLOGIA DEL COLOR pág. 1 al 8 <a href="https://drive.google.com/file/d/1UHWnZletfDpdNKUp8i0ViMiihMLDsCQO/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1UHWnZletfDpdNKUp8i0ViMiihMLDsCQO/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la evaluación diagnóstica:</li> <li>- prueba objetiva, que se ubica en el aula virtual.</li> <li>- Revisar la PPT de presentación de la asignatura y el sílabo.</li> <li>- Cargar el informe de la Práctica 1 en el aula virtual.</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	6P	<p>- Teoría y psicología del color en la arquitectura</p>	<p>- Al finalizar la sesión, cada estudiante aplica la teoría y psicología del color en la arquitectura mediante la elaboración de un esquema de color para un proyecto arquitectónico.</p>	Clase expositiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la sesión y presentación de los objetivos.</li> <li>- Breve actividad de diagnóstico para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre teoría y psicología del color.</li> <li>- Presentación de un breve video o imágenes de ejemplos arquitectónicos destacados por su uso del color.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de conceptos básicos del color: matiz, saturación, luminosidad.</li> <li>- Descripción de esquemas de color: monocromático, análogo, complementario, triádico, etc.</li> <li>- Ejemplos de uso del color en la arquitectura.</li> <li>- Explicación de cómo los colores afectan la percepción y el comportamiento.</li> <li>- Aplicaciones de la psicología del color en diferentes tipos de espacios (residenciales, comerciales, institucionales).</li> <li>- Revisión y discusión de proyectos arquitectónicos que integren efectivamente la teoría y psicología del color.</li> <li>- Actividad grupal: análisis de un proyecto asignado y discusión sobre el uso del color.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes elaboran un esquema de color para un proyecto arquitectónico, ficticio o real.</li> <li>- Presentación y retroalimentación.</li> <li>- Resumen y conclusiones de la sesión.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Teoría y psicología del color en la arquitectura:</li> <li>- <a href="https://youtu.be/-XmFqj1wFv8">https://youtu.be/-XmFqj1wFv8</a></li> </ul>	
2	2P		<p>- Al finalizar la sesión cada estudiante presenta perspectivas axonométricas con armonía de colores complementarios utilizando técnicas de representación gráfica de sólidos.</p>	Aprendizaje orientado a proyectos Elija un elemento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los objetivos de la sesión.</li> <li>- Presentación de ejemplos de perspectivas axonométricas utilizando colores complementarios.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación sobre la perspectiva axonométrica y la armonía de colores complementarios.</li> <li>- Instrucciones para el proyecto práctico.</li> <li>- Los estudiantes comienzan a realizar bocetos iniciales y planificar el uso del color en su proyecto.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida del trabajo de los estudiantes.</li> <li>- Asignación de tareas para la siguiente sesión.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura el color en la arquitectura teoría y aplicación pag. 10 a 30</li> <li><a href="https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD1Zr2Rp/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD1Zr2Rp/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- Realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>
	6P	<p>- Armonía complementarios en perspectiva axonometría (sólidos)</p>	<p>- Al finalizar la sesión cada estudiante presenta perspectivas axonométricas con armonía de colores complementarios utilizando técnicas de representación gráfica de sólidos.</p>	Aprendizaje orientado a proyectos Elija un elemento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Demostración práctica del docente sobre la realización de una perspectiva axonométrica con colores complementarios.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes continúan desarrollando sus proyectos, aplicando colores complementarios.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación.</li> <li>- Finalización del proyecto.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los proyectos terminados por parte de los estudiantes.</li> <li>- Retroalimentación y evaluación.</li> <li>- Discusión grupal sobre el uso de colores complementarios en la representación arquitectónica.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Armonía complementarios en perspectiva axonometría (sólidos):</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/shorts/7VIZTQkm7Y?feature=share">https://www.youtube.com/shorts/7VIZTQkm7Y?feature=share</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>3</b>	<b>2P</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los objetivos de la sesión.</li> <li>- Presentación de ejemplos de representaciones gráficas utilizando armonía monocromática o análoga.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación sobre técnicas secas y armonía de colores monocromáticos y análogos.</li> <li>- Instrucciones para el proyecto práctico.</li> <li>- Los estudiantes comienzan a realizar bocetos iniciales y planificar el esquema de color en su proyecto.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida del trabajo de los estudiantes.</li> <li>- Asignación de tareas para la siguiente sesión</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura Johannes Itten Arte del Color pag 12 al 19 <a href="https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRW/Ob3T2alk0/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRW/Ob3T2alk0/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>
	<b>6P</b>	- Armonía de monocromáticos o análogo en técnica seca 1 espacio interior y/o exterior arquitectónico	- Al finalizar la sesión cada estudiante esboza representaciones gráficas de espacios arquitectónicos con armonía monocromática o análoga empleando técnicas secas en un espacio interior y/o exterior arquitectónico.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Demostración práctica del docente sobre la realización de una representación gráfica con técnicas secas y armonía de colores monocromáticos o análogos.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes continúan desarrollando sus proyectos, aplicando técnicas secas.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>- Finalización del proyecto</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los proyectos terminados por parte de los estudiantes</li> <li>- Retroalimentación</li> <li>- Discusión grupal sobre el uso de esquemas de color monocromático o análogo en la representación arquitectónica.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Armonía de monocromáticos o análogo en técnica seca 1 espacio interior y/o exterior arquitectónico:</li> <li>- <a href="https://youtu.be/C8DQJ5XmTHQ">https://youtu.be/C8DQJ5XmTHQ</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul>
<b>4</b>	<b>2P</b>	- Armonía de análogos en técnica seca 2 espacio interior y/o exterior arquitectónico	- Al finalizar la sesión cada estudiante representa espacios arquitectónicos con armonía de colores análogos utilizando técnicas secas en un espacio interior y/o exterior arquitectónico.	Aprendizaje orientado a proyectos Elija un elemento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los objetivos de la sesión.</li> <li>- Presentación de ejemplos de representaciones gráficas utilizando armonía de colores análogos.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación sobre técnicas secas y armonía de colores análogos.</li> <li>- Instrucciones para el proyecto práctico.</li> <li>- Los estudiantes comienzan a realizar bocetos iniciales y planificar el esquema de color en su proyecto.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida del trabajo de los estudiantes.</li> <li>- Asignación de tareas para la siguiente sesión.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura Johannes Itten Arte del Color pag 12 al 19 <a href="https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRW/Ob3T2alk0/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRW/Ob3T2alk0/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Demostración práctica del docente sobre la realización de una representación gráfica con técnicas secas y armonía de colores análogos.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes continúan desarrollando sus proyectos, aplicando técnicas secas.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>- Finalización del proyecto</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los proyectos terminados por parte de los estudiantes.</li> <li>- Retroalimentación</li> <li>- Discusión grupal sobre el uso de armonía de colores análogos en la representación arquitectónica.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura.</li> </ul> </li> </ul> <p style="margin-top: 20px;">- Evaluación C1 – SC1 Trabajo individual práctico: elaboración de láminas de representación en Arquitectura en armonía de colores y técnica seca</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Armonía de análogos en técnica seca 2 espacio interior y/o exterior arquitectónico</li> <li>- <a href="https://youtu.be/-HZuHLGFbks?list=PL9Yi3Cxcg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM">https://youtu.be/-HZuHLGFbks?list=PL9Yi3Cxcg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM</a></li> </ul>	
5	2P	- Armonía de complementarias opuestas en técnica húmeda 1 espacio interior y/o exterior arquitectónico	- Al finalizar la sesión, el estudiante representa espacios arquitectónicos con armonía de colores complementarios opuestos utilizando técnica húmeda en un espacio interior y/o exterior arquitectónico.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Breve presentación sobre los conceptos de armonía de colores complementarios opuestos.</li> <li>- Explicación del objetivo del proyecto práctico.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación detallada sobre la teoría de los colores complementarios opuestos.</li> <li>- Demostración de técnicas húmedas en la representación gráfica.</li> <li>- Los estudiantes comienzan a planificar y realizar bocetos iniciales del espacio arquitectónico aplicando los colores complementarios.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida de los bocetos iniciales.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura Johannes Itten Arte del Color pag 21 al 32 <a href="https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRWOb3T2alk0/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/17x6BNaxi6GsQQXDvcwivpRWOb3T2alk0/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre la aplicación de técnica húmeda con colores complementarios.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes continúan trabajando en sus proyectos, aplicando las técnicas húmedas y armonía de colores complementarios.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los proyectos terminados por parte de los estudiantes.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre el uso de colores complementarios en la representación arquitectónica.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Armonía de complementarias opuestas en técnica húmeda 1 espacio interior y/o exterior arquitectónico:</li> <li>- <a href="https://youtu.be/d0qzbPPxbJ0">https://youtu.be/d0qzbPPxbJ0</a></li> </ul>	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>6</b>	<b>2P</b>	<p>- Armonía de monocromáticos o análogo en técnica húmeda 2 espacio interior y/o exterior arquitectónico</p>	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica armonía de colores monocromáticos o análogos utilizando técnica húmeda en la representación de un espacio interior y/o exterior arquitectónico.</p>	<p>Aprendizaje orientado a proyectos</p>	<p>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación sobre la teoría de colores monocromáticos y análogos.</li> <li>- Explicación del objetivo del proyecto práctico.</li> </ul> <p>➤ <b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación detallada sobre la armonía de colores monocromáticos y análogos.</li> <li>- Demostración de técnicas húmedas aplicadas.</li> <li>- Los estudiantes comienzan a realizar bocetos iniciales del espacio arquitectónico aplicando la teoría de colores monocromáticos o análogos.</li> </ul> <p>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida de los bocetos iniciales.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura el color en la arquitectura teoría y aplicación pag. 42a 51 <a href="https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD/1Zr2Rp/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD/1Zr2Rp/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>
	<b>6P</b>				<p>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre la aplicación de técnica húmeda con armonía de colores monocromáticos o análogos.</li> </ul> <p>➤ <b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes continúan trabajando en sus proyectos, aplicando las técnicas húmedas.</li> <li>- Revisión intermedia.</li> </ul> <p>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los proyectos terminados por parte de los estudiantes.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre el uso de colores monocromáticos y análogos en la representación arquitectónica.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Armonía de monocromáticos o análogo en técnica húmeda 2 espacio interior y/o exterior arquitectónico</li> <li>- <a href="https://youtu.be/zSxpRdrDUmc?list=PL9Yi3Ccg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM">https://youtu.be/zSxpRdrDUmc?list=PL9Yi3Ccg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM</a></li> </ul>	
<b>7</b>	<b>2P</b>	<p>- Representación de proyecto arquitectónica en técnica seca (panel de planos y apuntes)</p>	<p>- Al finalizar la sesión, el estudiante elaborará paneles de proyectos arquitectónicos utilizando técnica seca mediante la integración de planos y apuntes gráficos.</p>	<p>Aprendizaje colaborativo</p>	<p>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación sobre las técnicas secas en la representación arquitectónica.</li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> </ul> <p>➤ <b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación detallada sobre las técnicas secas y su aplicación en la elaboración de paneles de proyectos.</li> <li>- Ejemplos de paneles de proyectos arquitectónicos realizados con técnicas secas.</li> <li>- Formación de equipos y asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio del diseño de paneles y bocetos preliminares.</li> </ul> <p>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura el color en arquitectura y decoración pag 83 al 93 <a href="https://drive.google.com/file/d/1xRxnNatxztJLfmho5Sta7yxCbNmsZvD/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1xRxnNatxztJLfmho5Sta7yxCbNmsZvD/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

					<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre la creación de paneles utilizando técnicas secas.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando planos y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre las técnicas secas y su efectividad en la representación de proyectos arquitectónicos.</li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> <li>-</li> <li>- Evaluación C1 – SC2 Trabajo grupal práctico: elaboración de láminas de representación en Arquitectura en armonía de colores y técnicas Húmedas</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- <a href="https://youtu.be/eXVBcMV8JJl">https://youtu.be/eXVBcMV8JJl</a></li> </ul>	
8	2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación Parcial</li> <li>- Representación de proyecto arquitectónica en técnica seca (panel de planos y apuntes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa un proyecto arquitectónico en técnica seca (panel de planos y apuntes).</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llamado de asistencia</li> <li>- Preguntas sobre el tema, ¿qué conocen del tema y qué opinan?</li> <li>- Revisión de la entrega de tarea</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicaciones de la evaluación, inicio, desarrollo y proceso, y culminación</li> <li>- Indicaciones de la rúbrica con los pasos y proceso de ejecución de la</li> <li>- técnica de dibujo</li> <li>- Desarrollo de la evaluación parcial</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- reforzamiento de las actividades desarrolladas, metacognición de la</li> <li>- importancia de lo aprendido</li> <li>- Explicación de la entrega de examen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Material de lectura el color en la arquitectura teoría y aplicación pag.79 a 89 <a href="https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD1Zr2Rp/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1AyKnoFtrCA4iXiieFjmKPCeJD1Zr2Rp/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar manchas según las armonías de color como ejercicio personal</li> <li>-</li> </ul>
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- <a href="https://youtu.be/iUov7Lw2XyU?list=PL9Yi3Cxcg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM">https://youtu.be/iUov7Lw2XyU?list=PL9Yi3Cxcg9rPUKXC8Mxmp2dr-LGIWxZUMM</a></li> </ul>		

<b>Unidad 2</b>		<b>Nombre de la unidad:</b>	Perspectivas y paneles gráficos con técnicas, aplicativos en soportes gráficos y digitales		<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de representar gráficamente, a proporción, apuntes de espacios arquitectónicos, aplicando la teoría y psicología del color, utilizando diversas técnicas gráficas y digitales a mano alzada.	<b>Duración en horas</b>	32
<b>Se man a</b>	<b>Horas / Tipo de sesión</b>	<b>Temas y subtemas</b>	<b>Propósito</b>	<b>Metodología /Estrategias</b>	<b>Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)</b>	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>9</b>	<b>2P</b>	- Manejo de herramienta del aplicativo digital	- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa proyectos arquitectónicos mediante el uso de herramientas digitales de forma creativa en su proyecto	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Manejo de herramienta del aplicativo digital</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre Manejo de herramienta del aplicativo digital</li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Autodesk sketchbook pro 2015 pag 12 al 32 <a href="https://drive.google.com/file/d/19jM4DLRSZXinmJH5yK7FpC-_jugFOPB1/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/19jM4DLRSZXinmJH5yK7FpC-_jugFOPB1/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>
	<b>6P</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Manejo de herramienta del aplicativo digital</b></li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Manejo de herramienta del aplicativo digital</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será el sketchbook</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Manejo de herramienta del aplicativo digital <a href="https://youtu.be/TPNblx8SO3c?list=PLs8v-Enixz7r6loeaugUvgjsAuxwZDkgu">https://youtu.be/TPNblx8SO3c?list=PLs8v-Enixz7r6loeaugUvgjsAuxwZDkgu</a></li> </ul>	
<b>10</b>	<b>2P</b>	- Apunte interior en representación gráfica digital	- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa un apunte interior en una gráfica digital, utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Apunte interior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre <b>Apunte interior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- autodesk sketchbook 7.3.1. pag 11 al 35 <a href="https://drive.google.com/file/d/1Nt6rB3mhupVVdAz8_BdlMXNHfVnllvT/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1Nt6rB3mhupVVdAz8_BdlMXNHfVnllvT/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>
	<b>6P</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Apunte interior de en representación gráfica digital</b></li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Apunte interior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- El programa a utilizar será el sketchbook</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Manejo de herramienta del aplicativo digital <a href="https://youtu.be/9zwjY5ow_SE">https://youtu.be/9zwjY5ow_SE</a></li> </ul>	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

11	2P	- Apunte exterior de en representación gráfica digital	- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa un apunte exterior en una gráfica digital, utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Apunte exterior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre <b>Apunte exterior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- autodesk sketchbook pro 2015 pag 33 al 53 <a href="https://drive.google.com/file/d/19jM4DLRSZXinmJH5yK7FpC-_jugFOPB1/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/19jM4DLRSZXinmJH5yK7FpC-_jugFOPB1/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Apunte exterior de en representación gráfica digital</b></li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Apunte exterior de en representación gráfica digital</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será el sketchbook</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Apunte en representación gráfica digital <a href="https://youtu.be/gzixJUNE9J0">https://youtu.be/gzixJUNE9J0</a></li> </ul>	
12	2P	- Paneles y representación de proyecto arquitectónico	- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa paneles y el proyecto arquitectónico utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Paneles y representación de proyecto arquitectónico</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre <b>Paneles y representación de proyecto arquitectónico</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> <li>- Evaluación C2 – SC1 Trabajo individual práctico: elaboración de láminas de representación en Arquitectura en soportes digitales a mano alzada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- autodesk sketchbook 7.3.1. pag 37 al 65 <a href="https://drive.google.com/file/d/1Nt6rB3mhupVVdAz8_BdlMXNHfVnIIVT/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1Nt6rB3mhupVVdAz8_BdlMXNHfVnIIVT/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Paneles y representación de proyecto arquitectónico</b></li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Paneles y representación de proyecto arquitectónico</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será el sketchbook</li> <li>- complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Apunte en representación gráfica digital <a href="https://youtu.be/k317cHnZgWg">https://youtu.be/k317cHnZgWg</a></li> </ul>	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Teoría y métodos perspectivas y modelados elementales en software en arquitectura		Resultado de aprendizaje de la unidad:	El estudiante será capaz de modelar formas arquitectónicas en tres dimensiones utilizando software paramétrico, con el fin de crear apuntes o perspectivas digitales en el campo de la arquitectura.	Duración en horas	32
Se man a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
13	2P	- Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico	- Al finalizar la sesión, cada estudiante desarrolla la teoría y el manejo de herramientas del software paramétrico, utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre <b>Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico.</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Manual de prácticas blender pag 5 al 35 <a href="https://drive.google.com/file/d/1eCQtiRJ1f-9RkehLDTBBQyo0j5mV9cnY/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1eCQtiRJ1f-9RkehLDTBBQyo0j5mV9cnY/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>	
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico</b></li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será un programa de uso macro BIM complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- <a href="https://youtu.be/K6kNjzootlk">Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico</a> <a href="https://youtu.be/K6kNjzootlk">https://youtu.be/K6kNjzootlk</a></li> </ul>		
14	2P	- Modelado tridimensional en el software paramétrico	- Al finalizar la sesión, cada estudiante modela tridimensionalmente en el software paramétrico, utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- Presentación <b>sobre Modelado tridimensional en el software paramétrico</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b></li> <li>- Explicación detallada sobre <b>Modelado tridimensional en el software paramétrico</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- tutorial blender pag 4 al 18 <a href="https://drive.google.com/file/d/1RAvCbPCwH36k_ZQjVed1sBYdDqvGEq1m/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1RAvCbPCwH36k_ZQjVed1sBYdDqvGEq1m/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Modelado tridimensional en el software paramétrico</b></li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Modelado tridimensional en el software paramétrico.</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será un programa de uso macro BIM</li> </ul> <p>complementarios ello revisar el video siguiente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://youtu.be/RiyiyUyX36M">Teoría y manejo de herramientas del software paramétrico</a></li> </ul>	
15	2P	- Materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico	- Al finalizar la sesión, cada estudiante representa materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico, utilizando herramientas digitales de forma creativa en sus proyectos.	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación <b>sobre Materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico</b></li> <li>- Explicación del objetivo del trabajo colaborativo.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación detallada sobre <b>Materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico</b></li> <li>- Ejemplos de láminas que se desarrollan en la representación digital de los proyectos.</li> <li>- Asignación de tareas específicas.</li> <li>- Inicio de la representación de sus espacios arquitectónicos</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión rápida de los bocetos y planificación inicial.</li> <li>- Asignación de tareas para continuar el desarrollo del proyecto fuera de la clase.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- Manual de prácticas blender pag 40 al 80 <a href="https://drive.google.com/file/d/1eCQijR1f-9RkehLDTBBOyo0j5mV9cnY/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1eCQijR1f-9RkehLDTBBOyo0j5mV9cnY/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>
	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> Motivación, se presenta el propósito de la sesión             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repaso de los conceptos vistos en la sesión anterior.</li> <li>- Ejemplo práctico del docente sobre <b>Materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico</b></li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los equipos continúan trabajando en sus proyectos, integrando 3ds y apuntes gráficos.</li> <li>- Revisión intermedia y retroalimentación</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de los paneles terminados por parte de los equipos.</li> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Discusión grupal sobre <b>Materialidad y detalles arquitectónicos en el software paramétrico</b></li> <li>- Reflexión sobre los aprendizajes y aplicación futura</li> </ul> </li> </ul> <p>Evaluación C2 – SC2 Trabajo grupal práctico: elaboración de vistas tridimensionales en software paramétrico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- el programa a utilizar será un programa de uso macro BIM</li> </ul> <p>complementarios ello revisar el video siguiente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación gráfico-digital de proyecto arquitectónico <a href="https://youtu.be/IEQx0K9fa2c">https://youtu.be/IEQx0K9fa2c</a></li> </ul>	
16	2P	- Presentación gráfico-digital de proyecto arquitectónico	- Al finalizar la sesión, cada estudiante logra la representación de un proyecto arquitectónico en técnicas digitales y manuales (panel de planos y apuntes).	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llamado de asistencia</li> <li>- Preguntas sobre el tema, ¿qué conocen del tema y qué opinan?</li> <li>- Revisión de la entrega de tarea</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indicaciones de la evaluación, inicio, desarrollo y proceso, y culminación</li> <li>- Indicaciones de la rúbrica con los pasos y proceso de ejecución de la presentación proyectual</li> <li>- <b>Desarrollo de la evaluación final</b></li> </ul> </li> <li>➤ <b>Cierre:</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>- tutorial blender pag 19 al 32 <a href="https://drive.google.com/file/d/1RAvCbPCwH36k_ZQjVed1sBYdDqvGEa1m/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1RAvCbPCwH36k_ZQjVed1sBYdDqvGEa1m/view?usp=drive_link</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar los materiales de clases según el tema</li> <li>- verificar los ejemplos ubicados en el aula virtual y guía de aprendizaje</li> <li>- realizar ejercicios del tema para su presentación final</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	6P				<ul style="list-style-type: none"> <li>- - reforzamiento de las actividades desarrolladas, metacognición de la</li> <li>- importancia de lo aprendido</li> <li>- - Explicación de la entrega de examen</li> <li>- calificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje elaborado para la asignatura y gráficos como ejemplos de las láminas ubicadas en la misma guía</li> <li>complementarios ello revisar el video siguiente</li> <li>- Presentación gráfico-digital de proyecto arquitectónico <a href="https://youtu.be/HYkMd6FX8jM">https://youtu.be/HYkMd6FX8jM</a></li> </ul>	
--	----	--	--	--	---	--	--