

**MODALIDAD
INDUSTRIAL**

**ESPECIALIDAD:
DISEÑO PUBLICITARIO**

**DISEÑO CURRICULAR BAJO EL MODELO DE EDUCACIÓN
BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIAS**

AUTORIDADES SUPERIORES

Dr. Leonardo Garnier Rímolo
Ministro de Educación Pública

Lic. Dyalah Calderón de la O
Viceministra Académica de Educación Pública

MSc. Silvia Víquez Ramírez
Viceministra Administrativa de Educación Pública

MBA. Mario Mora Quirós.
Viceministro de Planificación y Coordinación Regional.

Dirección General de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras
Ing. Fernando Bogantes Cruz
Director

Departamento de Educación Técnica
Ing. Gerardo Ávila Villalobos
Jefe Departamento

MSc. Damaris Foster Lewis
Jefe de Sección Curricular

San José - Costa Rica
Junio, 2011

“Al desarrollo por la educación “

**MODALIDAD
INDUSTRIAL**

ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO

NIVEL: DUODÉCIMO

**DISEÑO CURRICULAR BAJO EL MODELO DE EDUCACIÓN
BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIAS**

ELABORADO POR:

MSc. RODOLFO ANTONIO GONZÁLEZ GUTIÉRREZ
Asesor Nacional de Diseño Publicitario



Junio, 2011

REVISADO POR:
MSc.. Damaris Foster Lewis
Jefe Sección Curricular

Aprobado por el Consejo Superior de Educación, en la sesión 31-2011, acuerdo 06-31-11 del 05-09-11

LA TRANSVERSALIDAD EN LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

Los cambios sociales, económicos, culturales, científicos, ambientales y tecnológicos del mundo contemporáneo, han exigido al currículo educativo no solo aportar conocimientos e información, sino también favorecer el desarrollo de valores, de actitudes, de habilidades y de destrezas que apunten al mejoramiento de la calidad de vida de las personas y de las sociedades (Marco de Acción Regional de “Educación para Todos en las Américas”, Santo Domingo, 2000). Sin embargo, existe en nuestro Sistema Educativo, una dificultad real de incorporar nuevas asignaturas o contenidos relacionados con los temas emergentes de relevancia para nuestra sociedad, pues se corre el riesgo de saturar y fragmentar los programas de estudio.

Una alternativa frente a estas limitaciones es la **transversalidad**, la cual se entiende como un “*Enfoque Educativo que aprovecha las oportunidades que ofrece el currículo, incorporando en los procesos de diseño, desarrollo, evaluación y administración curricular, determinados aprendizajes para la vida, integradores y significativos, dirigidos al mejoramiento de la calidad de vida individual y social. Es de carácter holístico, axiológico, interdisciplinario y contextualizado*” (Comisión Nacional Ampliada de Transversalidad, 2002).

De acuerdo con los lineamientos emanados del Consejo Superior de Educación (SE 339-2003), el único **eje transversal** del currículo costarricense es el **de valores**. De esta manera, el abordaje sistemático de los Valores en el currículo nacional, pretende potenciar el desarrollo socio-afectivo y ético de los y las estudiantes, a partir de la posición humanista expresada en la Política Educativa y en la Ley Fundamental de Educación.

A partir del eje transversal de los valores y de las obligaciones asumidas por el Estado desde la legislación existente, en Costa Rica se han definido los siguientes **temas transversales**: Cultura Ambiental para el Desarrollo Sostenible, Educación Integral de la Sexualidad, Educación para la Salud y Vivencia de los Derechos Humanos para la Democracia y la Paz.

Para cada uno de los temas transversales se ha definido una serie de **competencias** por desarrollar en el ámbito estudiantil a lo largo de su período de formación educativa. Las competencias se entienden como: “*Un conjunto integrado de conocimientos, procedimientos, actitudes y valores, que permite un desempeño satisfactorio y autónomo ante situaciones concretas de la vida personal y social*” (Comisión Nacional Ampliada de Transversalidad, 2002). Las mismas deben orientar los procesos educativos y el desarrollo mismo de la transversalidad.

Desde la condición pedagógica de las competencias se han definido **competencias de la transversalidad** como: “*Aquellas que atraviesan e impregnan horizontal y verticalmente, todas las asignaturas del currículo y requieren para su desarrollo del aporte integrado y coordinado de las diferentes disciplinas de estudio, así como de una acción pedagógica conjunta*” (Beatriz Castellanos, 2002). De esta manera, están presentes tanto en las programaciones anuales como a lo largo de todo el sistema educativo.

A continuación se presenta un resumen del enfoque de cada tema transversal y las competencias respectivas:

Cultura Ambiental para el Desarrollo Sostenible

La educación ambiental se considera como el instrumento idóneo para la construcción de una cultura (ambiental) de las personas y las sociedades, en función de alcanzar un desarrollo humano sostenible, mediante un proceso que les permita comprender su interdependencia con el entorno, a partir del conocimiento crítico y reflexivo de la realidad inmediata, tanto biofísica como social, económica, política y cultural.

Tomando en cuenta este conocimiento obtenido, además de actividades de valoración y respeto, los y las estudiantes se apropiarán de la realidad, provocando así, la participación activa en la detección y solución de problemas en el ámbito local, sin descartar una visión mundial.

Competencias por desarrollar

1. Aplica los conocimientos adquiridos mediante procesos críticos y reflexivos de la realidad, en la resolución de problemas (ambientales, económicos, sociales, políticos, éticos) de manera creativa y mediante actitudes, prácticas y valores que contribuyan al logro del desarrollo sostenible y a una mejor calidad de vida.
2. Participa comprometida, activa y responsablemente en proyectos tendientes a la conservación, recuperación y protección del ambiente; identificando sus principales problemas y necesidades, generando y desarrollando alternativas de solución para contribuir al mejoramiento de su calidad de vida, la de los demás y el desarrollo sostenible.
3. Practica relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás, y los otros seres vivos por medio de actitudes y aptitudes responsables, reconociendo la necesidad de interdependencia con el ambiente.

Educación Integral de la Sexualidad

A partir de las “Políticas de Educación Integral de la Expresión de la Sexualidad Humana” (2001), una vivencia madura de la sexualidad humana requiere de una educación integral, no puede reducirse a los aspectos biológicos reproductivos, ni realizarse en un contexto desprovisto de valores y principios éticos y morales sobre la vida, el amor, la familia y la convivencia; por lo que deben atenderse los aspectos físicos, psicológicos, socioculturales, éticos y espirituales.

La educación de la sexualidad humana inicia desde la primera infancia y se prolonga a lo largo de la vida. Es un derecho y un deber, en primera instancia, de las madres y los padres de familia. Le corresponde al Estado una acción subsidiaria y potenciar la acción de las familias en el campo de la educación y la información, como lo expresa el Código de la Niñez y la Adolescencia.

El sistema educativo debe garantizar vivencias y estrategias pedagógicas que respondan a las potencialidades de la población estudiantil en concordancia con su etapa de desarrollo y con los contextos socioculturales en los cuales se desenvuelven.

Competencias por desarrollar

- Se relaciona con hombres y mujeres de manera equitativa, solidaria y respetuosa de la diversidad.
- Toma decisiones referentes a su sexualidad desde un proyecto de vida basado en el conocimiento crítico de sí mismo, su realidad sociocultural y en sus valores éticos y morales.
- Enfrenta situaciones de acoso, abuso y violencia, mediante la identificación de recursos internos y externos oportunos.
- Expresa su identidad de forma auténtica, responsable e integral, favoreciendo el desarrollo personal en un contexto de interrelación y manifestación permanente de sentimientos, actitudes, pensamientos, opiniones y derechos.
- Promueve procesos reflexivos y constructivos en su familia, dignificando su condición de ser humano, para identificar y proponer soluciones de acuerdo con el contexto sociocultural en el cual se desenvuelve.

Educación para la Salud

La educación para la salud es un derecho fundamental de la niñez y adolescentes. El estado de salud, está relacionado con su rendimiento escolar y con su calidad de vida. De manera que, al trabajar en educación para la salud en los centros educativos, según las necesidades de la población estudiantil, en cada etapa de su desarrollo, se están forjando ciudadanos con estilos de vida saludables y, por ende, personas que construyen y buscan tener calidad de vida, para sí mismas y para quienes les rodean.

La educación para la salud debe ser un proceso social, organizado, dinámico y sistemático que motive y oriente a las personas a desarrollar, reforzar, modificar o sustituir prácticas por aquellas que son más saludables en lo individual, lo familiar y lo colectivo y en su relación con el medio ambiente.

De manera que la educación para la salud, en el escenario escolar, no se limita únicamente a transmitir información, sino que busca desarrollar los conocimientos, las habilidades y las destrezas que contribuyan a la producción social de la salud, mediante procesos de enseñanza – aprendizajes dinámicos, donde se privilegia la comunicación de doble vía, así como la actitud crítica y participativa del estudiantado.

Competencias por desarrollar

- Vivencia un estilo de vida que le permite, en forma crítica y reflexiva, mantener y mejorar la salud integral y la calidad de vida propia y la de los demás
- Toma decisiones que favorecen su salud integral y la de quienes lo rodean, a partir del conocimiento de sí mismo y de los demás, así como del entorno en que se desenvuelve.
- Elige mediante un proceso de valoración crítica, los medios personales más adecuados para enfrentar las situaciones y factores protectores y de riesgo para la salud integral propia y la de los demás.
- Hace uso en forma responsable, crítica y participativa de los servicios disponibles en el sector salud, educación y en su comunidad, adquiriendo compromisos en beneficio de la calidad de los mismos.

Vivencia de los Derechos Humanos para la Democracia y la Paz

Costa Rica es una democracia consolidada pero en permanente estado de revisión y retroalimentación, por lo cual la vigencia de los derechos humanos es inherente al compromiso de fortalecer una cultura de paz y de democracia.

En los escenarios educativos es oportuno gestionar mecanismos que promuevan una verdadera participación ciudadana en los ámbitos familiar, comunal, institucional y nacional. Para ello, la sociedad civil debe estar informada y educada en relación con el marco legal brindado por el país, de manera que, desarrolle una participación efectiva y no se reduzca a una participación periódica con carácter electoral.

Se debe propiciar un modelo de sistema democrático que admita hacer del ejercicio de la ciudadanía una actividad atractiva, interesante y cívica que conlleva responsabilidades y derechos.

Competencias por desarrollar

- Practica en la vivencia cotidiana los derechos y responsabilidades que merece como seres humanos, partiendo de una convivencia democrática, ética, tolerante y pacífica.
- Asume su realidad como persona, sujeto de derechos y responsabilidades.
- Elige las alternativas personales, familiares y de convivencia social que propician la tolerancia, la justicia y la equidad entre géneros de acuerdo con los contextos en donde se desenvuelven.
- Participa en acciones inclusivas para la vivencia de la equidad en todos los contextos socioculturales.
- Ejercita los derechos y responsabilidades para la convivencia democrática vinculada a la cultura de paz.
- Es tolerante para aceptar y entender las diferencias culturales, religiosas y étnicas que, propician posibilidades y potencialidades de y en la convivencia democrática y cultura de paz.
- Valora las diferencias culturales de los distintos modos de vida.
- Practica acciones, actitudes y conductas dirigidas a la no violencia en el ámbito escolar, en la convivencia con el grupo de padres, familia y comunidad ejercitando la resolución de conflictos de manera pacífica y la expresión del afecto, la ternura y el amor.
- Aplica estrategias para la solución pacífica de conflictos en diferentes contextos.
- Respeta las diversidades individuales, culturales, éticas, sociales y generacionales.

Abordaje Metodológico de la Transversalidad desde los Programas de Estudio y en el Planeamiento Didáctico

La transversalidad es un proceso que debe evidenciarse en las labores programáticas del sistema educativo nacional; desde los presentes programas de estudio hasta el planeamiento didáctico que el o la docente realizan en el aula.

Con respecto a los programas de estudio, en algunos procedimientos y valores se podrán visualizar procesos que promueven, explícitamente, la incorporación de los temas transversales. Sin embargo, las opciones para realizar convergencias no se limitan a las mencionadas en los programas, ya que el o la docente puede identificar otras posibilidades para el desarrollo de los procesos de transversalidad.

En este caso, se presenta como tarea para las y los docentes identificar a partir de una lectura exhaustiva de los conocimientos previos del estudiantado, del contexto sociocultural, de los acontecimientos relevantes y actuales de la sociedad, cuáles de los objetivos de los programas representan oportunidades para abordar la transversalidad y para el desarrollo de las competencias.

En cuanto al planeamiento didáctico, la transversalidad debe visualizarse en las columnas de Actividades de mediación y de Valores y Actitudes, posterior a la identificación realizada desde los programas de estudio. El proceso de transversalidad en el aula debe considerar las características de la población estudiantil y las particularidades del entorno mediato e inmediato para el logro de aprendizajes más significativos.

Además del planeamiento didáctico, la transversalidad debe concebirse y concretizarse en el plan Institucional, potenciando la participación activa, crítica y reflexiva de las madres, los padres y encargados, líderes comunales, instancias de acción comunal, docentes, personal administrativo y de toda la comunidad educativa.

En este sentido, el centro educativo debe tomar las decisiones respectivas para que exista una coherencia entre la práctica cotidiana institucional y los temas y principios de la transversalidad. Esto plantea, en definitiva, un reto importante para cada institución educativa hacia el desarrollo de postulados humanistas, críticos y ecológicos.

COMISIÓN TEMAS TRANSVERSALES

MSc. Priscilla Arce León. DANEA.

M.Sc. Viviana Richmond. Departamento de Educación Integral de la Sexualidad Humana.

MSc. Mario Segura Castillo. Departamento de Evaluación Educativa.

MSc. Carlos Rojas Montoya. Departamento de Educación Ambiental.

AGRADECIMIENTO

El Ministerio de Educación Pública y específicamente el Departamento de Educación Técnica, agradecen profundamente la apertura de los profesionales que hicieron aportes muy valiosos a la Asesoría de Diseño Publicitario. De esta manera, se entrega un programa remozado en Diseño Publicitario con las actualizaciones pertinentes y con los requerimientos indispensables para que los o las jóvenes se desempeñen eficientemente al egresarse de la carrera.

Se reconoce los aportes técnicos y metodológicos de las y los profesores:

Juan Pablo Blanco Gamboa.
Alexander Cubillo García.
José Alberto Poveda Angulo.
Rafael Cortés Villegas.
Carolina Ulloa Herrera.
Gabriela González Rojas.
Ana Matilde Montero Esquivel.
Mauren Alfaro Bonilla.
Esmeralda Camacho Fallas.
Daniel Villavicencio.
Sonia Mora Villalobos.
Juan Pablo Blanco Gamboa.

TABLA DE CONTENIDOS

	Página
Fundamentación.	12
Justificación.	15
Orientaciones generales para la labor docente.	16
Lineamientos generales para la evaluación.	22
Planeamiento pedagógico del y la docente.	24
Perfil profesional.	27
Perfil ocupacional.	29
Objetivos generales de la especialidad.	31
Estructura curricular.	32
Malla curricular.	33
Mapa curricular.	36
DUODÉCIMO AÑO.	79
Sub. Área de Diseño Publicitario.	80
Sub. Área de Diseño Digital.	158
Sub. Área de Sistemas de Impresión.	228
Sub. Área de English for Communication.	267
Bibliografía.	306
Anexos.	312

FUNDAMENTACIÓN

En la actualidad y dentro de los procesos de producción se hace necesario poner en práctica los nuevos avances tecnológicos que permiten un desarrollo de la actividad y su incorporación en los planes de progreso, económico, político y social del país y que a la vez pueda ser competitiva tanto a nivel nacional, como internacional.

En este contexto, el uso de diferentes tecnologías adquiere una importancia estratégica para las diferentes organizaciones, públicas como privadas, impactando tanto en su productividad como en la calidad del bien o servicio que producen, y en la ampliación de las ventajas competitivas de las mismas.

De esta manera, el uso efectivo de estas tecnologías puede tener un efecto importante en los sectores: productivo, económico y social del país en general; por esta razón, se ha venido promoviendo su integración en las diferentes actividades asociadas al desempeño del país, constituyéndose en uno de los principales factores de su desarrollo y en una herramienta fundamental para la consecución de sus metas.

El programa de **Diseño Publicitario** responde a la Política Educativa Hacia el Siglo XXI al favorecer los ejes de desarrollo sostenible y sus respectivos retos: el ambiental, el económico, el social, la sostenibilidad del recurso humano y el ético. La pertinencia de la especialidad de **Diseño Publicitario** se basa en las exigencias actuales principalmente.

Naturalmente, para que se dé un aprovechamiento real del potencial que ofrece este tipo de tecnologías y del impulso que están recibiendo en el ámbito nacional, es importante que el recurso humano esté capacitado y sea el más idóneo de acuerdo con los requerimientos del mercado laboral y productivo del país. Importante señalar, en este punto, el gran crecimiento que se ha reportado en la plataforma tecnológica instalada en el país. En este contexto, surge un nuevo requerimiento de personal en el área de **Diseño Publicitario**, relacionado con un técnico capaz y eficiente; esto, por cuanto el aumento en la cobertura y acceso a las tecnologías asociadas a esta área, tanto en el ámbito empresarial como en el doméstico, ha creado una necesidad cada vez mayor de personal especializado y capaz de asumir retos.

Es aquí donde incursiona el Ministerio de Educación Pública, por medio de la Educación Técnica Profesional, formando técnicos en el nivel medio capaces de dar respuesta a estas necesidades, partiendo del principio de que es la educación el instrumento fundamental para el desarrollo de los individuos y de la sociedad, reestructurando y mejorando el programa de estudio de la especialidad de **Diseño Publicitario**.

Es así que, debido a los resultados arrojados por las mesas regionales y empresariales, mesas que reúnen a los empresarios del área, docentes, egresados y estudiantes de la especialidad para analizar los programas de estudio e indicar qué cambios se deben hacer para cumplir con las exigencias del mercado laboral, razón por la cual se toma la decisión de crear la nueva especialidad de **Diseño Publicitario**, ajustándolo a las necesidades del sector empresarial y comercial.

Así, de acuerdo con lo manifestado en la Política Educativa, la especialidad de **Diseño Publicitario** pretende entre otras cosas:

- Crear en los estudiantes una cultura en **Diseño Publicitario**, utilizando los avances tecnológicos para que se favorezca el aumento en la producción y la conservación de los recursos, que contribuyan substancialmente a lograr una sostenibilidad productiva, económica y social del país y una mayor competitividad a nivel internacional.
- Fortalecer los valores fundamentales de la sociedad costarricense a través de una formación integral de cada estudiante.
- Estimular el respeto por la diversidad cultural, social y étnica.
- Concienciar a los futuros ciudadanos, del compromiso que tienen con el desarrollo sostenible, en lo económico y social, en armonía con la naturaleza y el entorno en general.
- Formar un recurso humano que contribuya con el aumento en los niveles de competitividad del país.

Para responder a estos objetivos, el programa se presenta con una estructura curricular conformada por sub-áreas integradas y organizadas de forma que le permitan al estudiante un desarrollo de los conocimientos, las habilidades y las destrezas, gradual y permanente, que le reconozca una participación activa en la construcción de su propio conocimiento.

Además de los contenidos propios de la especialidad se incluyen temas genéricos:

Unidades de Estudio:

- Salud ocupacional: Se integran contenidos básicos relacionados con la seguridad e higiene en el trabajo, las medidas de prevención necesarias para el manejo y control de riesgos y accidentes de trabajo.
- Gestión empresarial: Promueve el desarrollo de los conocimientos, las habilidades y las destrezas que les permitan convertirse en auto o cogestionarías; de modo que no solo se preparen para desempeñarse como empleados, sino para que, también puedan formar sus propias empresas.
- Gestión de la calidad: Le asiente al estudiante adquirir los conocimientos y destrezas necesarias para implementar procesos de mejoramiento continuo de la calidad en las diferentes tareas asociadas a su desempeño, como mecanismo para aumentar su competitividad.
- Práctica empresarial: Esta unidad le concede al estudiante comprender el funcionamiento y las sinergias que se generan en la empresa.

Sub-Área:

- English for communication: Promueve el desarrollo del inglés con dos horas en cada nivel (décimo, undécimo y duodécimo año).

JUSTIFICACIÓN

ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO

La especialidad de Diseño publicitario forma parte de la oferta educativa de Educación Técnica, y se encuentra influenciada por un constante y acelerado desarrollo tecnológico, que ha hecho evolucionar de manera increíble los conocimientos por impartir. Esto obliga a un replanteamiento periódico de los contenidos programáticos, en procura de que los egresados de las especialidades fundamentadas en Diseño publicitario, afronten el reto de vida laboral con elementos actualizados y acordes con la realidad, tanto tecnológica como política, para responder a los nuevos modelos de globalización económica, el desarrollo sostenible, la búsqueda continua de la calidad, las alianzas tecnológicas, el uso de la informática, el manejo de otro idioma y la competitividad, entre otros.

Nuestro país, inmerso en un mundo de constantes cambios, debe preparar a su población para enfrentar la nueva sociedad que día a día se construye, el nuevo individuo deberá poseer una actitud abierta hacia el cambio, hacia la investigación y respeto de las ciencias naturales y sociales. Debe estar preparado para evolucionar con la tecnología, actualizando constantemente sus conocimientos, asumir un compromiso con el planeta y ser partícipe activo de un proceso de desarrollo sostenible. Todo lo anterior, le permitirá a Costa Rica contar con una sociedad competitiva en el presente siglo.

Para responder a estos nuevos modelos de desarrollo, se presenta para las especialidades fundamentadas en **las artes gráficas**, nuevas estructuras curriculares y nuevos programas de estudio, en los que se incluyen sub áreas formadas por unidades didácticas integradas y organizadas en forma lineal, lo cual da origen a una graduación secuencial del aprendizaje, de modo que una unidad prepara para la siguiente y faculta a los alumnos a tener acceso a aprendizajes permanentes, recreando o reconstruyendo el conocimiento a que se enfrentan.

De acuerdo con los lineamientos de la Política Educativa hacia el Siglo XXI, los programas de Diseño publicitario constituyen un eje de desarrollo social, económico y personal, aportando un valor agregado para la vida en igualdad de oportunidades y acceso, sin distinción de género.

La especialidad de Diseño publicitario prepara técnicos en el nivel medio capaces de conducir, instruir, dirigir y proyectar tareas de carácter técnico con la finalidad de apoyar el desarrollo industrial del país.

ORIENTACIONES GENERALES PARA LA LABOR DOCENTE

Este programa de estudio refleja la intencionalidad de aportar un valor agregado para la vida del estudiante, con una estructura programática que explica detalladamente los contenidos que se deben desarrollar en cada sub-área y en cada unidad de estudio, lo cual le habilita al docente a guiar, en forma ordenada, el proceso de construcción de conocimientos en el taller y en el entorno. El o la docente puede desarrollar otros contenidos además de los presentados aquí, pero, no debe sustituirlos; esto, con la finalidad de que en todos los colegios se brinde igualdad de oportunidades.

Los resultados de aprendizaje, incluidos en el programa, tienen un grado de generalidad para proporcionar al docente la oportunidad de elaborar resultados de aprendizaje acordes con los establecidos en los programas. Así, los resultados de aprendizaje deben reflejar los cambios de conducta que el alumno debe alcanzar a corto plazo, diario o semanalmente, en los niveles de conocimiento, valores, actitudes, las habilidades y las destrezas.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje establecidas en los programas de estudio permiten al docente hacer uso de toda su creatividad y experiencia para emplear las más adecuadas, para el logro de los resultados de aprendizaje que se plantee. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje le servirán de orientación o de punto de partida para plantear otras consideradas como más apropiadas, sin perder de vista que las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben propiciar el desarrollo del pensamiento del alumno para construir su aprendizaje. Se debe fomentar la aplicación de estrategias cognitivas para contribuir a la formación de un estudiante crítico y analítico, tales como: comparación, clasificación, organización, interpretación, aplicación, experimentación, análisis, identificación, discusión, síntesis, evaluación, planteamiento de soluciones entre otras, que contribuyan a la formación de un estudiante crítico y analítico.

Por otra parte, la estrategia como medio, representa el vínculo entre lo que se quiere enseñar es decir, el contenido, y el aprendizaje esperado por el alumno. Además, proporciona a los docentes la posibilidad de medir el logro de los objetivos. La estrategia de enseñanza – aprendizaje es una consecuencia del método, su concreción o aplicación. Por tanto, es prioritario definir el método antes que las estrategias. A su vez, las estrategias entre sí son complementarias, por lo que es importante que los resultados en cada una sean congruentes y consecuentes con el método. Se incluye una lista de cotejo que indica los aspectos básicos que componen una competencia, la cual debe dominar un estudiante una vez concluida determinada unidad de estudio.

Los criterios de desempeño para la evaluación de competencias se refieren a evidencias evaluables; son productos observables y medibles que se esperan del estudiante. El logro de estos, permitirán al docente dar seguimiento al progreso individual de cada educando y realimentar el proceso de aprendizaje, cuando así lo requiera el alumno. Los

criterios para la evaluación de las competencias son la base para elaborar pruebas teóricas o de ejecución, ya que en ellos se refleja el producto final esperado en cada objetivo.

Al inicio de cada unidad de estudio, se plantea un tiempo estimado para su desarrollo. Esta asignación de tiempo es flexible; el docente puede ampliar o disminuir, prudencialmente, el número de horas, fundamentado en su experiencia y en el uso de procedimientos apropiados, sin detrimento de la profundidad con que se deben desarrollar los temas.

Los valores y actitudes que se especifican en cada unidad de estudio, deben ser tema de reflexión al inicio de la jornada diaria y además, asignar algunas experiencias de aprendizaje para lograr el desarrollo y vivencia de valores, como por ejemplo, análisis de casos, proyectos, entre otros.

De acuerdo con el marco de referencia conformado por el Modelo de Educación basada en Normas por Competencia, el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene como fin el proporcionar conocimientos, desarrollar las habilidades y las destrezas, así como lograr cambios en las actitudes y aptitudes del estudiantado. Para alcanzarlo, es importante considerar las siguientes etapas del proceso de enseñanza aprendizaje: ¹

- Detectar y confirmar las necesidades de aprendizaje de los alumnos (evaluación diagnóstica).
- Determinar resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.
- Planear estrategias de enseñanza – aprendizaje con base en el perfil del alumno y los contenidos por desarrollar.
- Diseñar y aplicar los instrumentos de evaluación pertinentes.
- Ejecutar el proceso de mediación pedagógica.
- Evaluar y realimentar el proceso de enseñanza (evaluación formativa y sumativa).

Una estrategia de enseñanza – aprendizaje constituye un recurso, un medio o un instrumento para lograr los resultados de aprendizaje y aplicar la metodología. Como recurso, la estrategia implica una serie de los elementos materiales, técnicos y humanos, a partir de los cuales se pueda articular un contenido didáctico y promover su aprendizaje.

El modelo de educación basada en normas por competencia redefine algunos de los conceptos básicos relacionados con el campo de la educación, de modo que estos deben ser replanteados a la luz de esta nueva propuesta metodológica:

¹ Ávila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas por competencia. SINETEC. 2000.

La enseñanza debe partir de la creación de un ambiente educativo que:

- Permita reconocer los conocimientos previos del alumno.
- Se base en las estrategias cognoscitivas y meta cognoscitivas
- Promueva la realización de tareas completas y complejas.

El aprendizaje se desarrolla a partir de:

- La construcción gradual del conocimiento.
- La relación de los conocimientos previos con la nueva información.
- Organización de los conocimientos, de modo que resulten significativos para el o la estudiante.

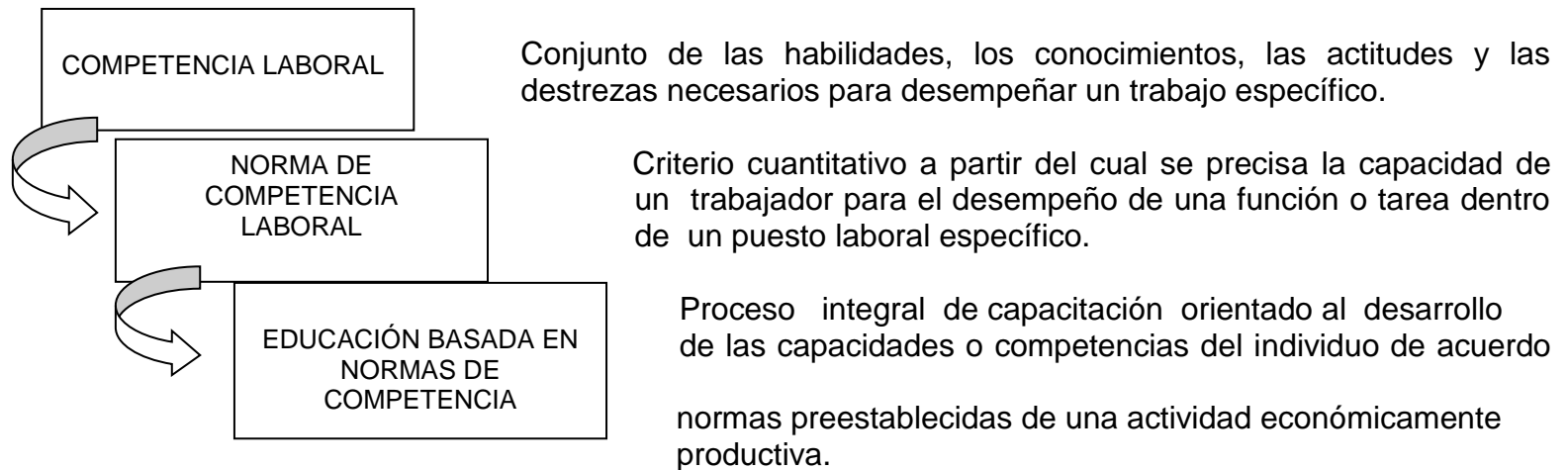
Seguidamente, se ofrecen recomendaciones generales que indican el camino para el logro de objetivos y propósitos de la especialidad:

- El colegio en donde se imparte esta especialidad debe contar con equipo e infraestructura adecuada y los materiales necesarios.
- El docente de esta especialidad debe estar capacitado y con deseos de actualizarse, para que se pueda desempeñar eficientemente.
- Para el desarrollo de las unidades de estudio, deben promoverse tanto procesos inductivos como deductivos, con técnicas didácticas o dinámicas atractivas, entre las que se destacan la discusión informal, el trabajo individual y en equipo, la investigación (muy bien orientada y planificada por el docente), para que el alumno valore su importancia y logre los objetivos propuestos.
- Motivar a los estudiantes a inscribirse a revistas, boletines y otros; además, orientarlo en la adquisición de bibliografía que puede utilizar.
- Las pasantías son fundamentales en los niveles de undécimo y duodécimo año, para el cumplimiento del desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje y deben planearse de acuerdo con los contenidos del programa y cuando el o la docente lo considere necesario para fomentar la relación con el ambiente laboral en las empresas de la zona.

- Las giras educativas y visitas programadas son necesarios en el nivel de décimo año de acuerdo con los resultados de aprendizaje de la unidad de estudio y cuando el docente lo considere necesario.
- Es importante que el docente siempre esté atento en el uso eficiente de las diferentes herramientas y hábitos de trabajo en el laboratorio, taller y aula.
- Bibliografía técnica básica para cada una de las diferentes sub-áreas en los distintos niveles.
- En todas las sub - áreas el docente debe brindar las herramientas necesarias para la solución de problemas, con el objetivo de formar jóvenes creativos y críticos; donde los estudiantes sean capaces de brindar diferentes soluciones y alternativas.
- Se debe equilibrar el tiempo asignado tanto a la práctica como a la teoría, de acuerdo con los resultados de aprendizaje que se estén desarrollando en la adquisición de las destrezas.
- Talleres o laboratorios atinentes a las áreas de estudio de la especialidad.
- Un laboratorio de cómputo con software y computadoras actualizados de acuerdo con las necesidades que imperen en el mercado laboral.
- Utilizar manuales, catálogos y material bibliográfico técnico en el idioma inglés, para que le sirvan a los estudiantes como instrumento de traducción e interpretación de la información.
- Es imprescindible hacer un buen uso de los avances tecnológicos como son los equipos audiovisuales, servicios y los materiales disponibles en Internet, entre otros.
- Esta especialidad debe estimular la creatividad en los estudiantes a través de la formulación de proyectos específicos asociados con los diferentes contenidos de la especialidad.
- El profesor debe velar por el mantenimiento preventivo de los equipos y herramientas, e informar periódicamente a la Dirección o Coordinación Técnica de la institución de su estado, para que se realicen las gestiones pertinentes con los técnicos.

CONCEPTO DE EDUCACIÓN BASADA EN NORMAS POR COMPETENCIA²

La educación basada en normas por competencia, es una modalidad educativa que promueve el desarrollo integral y armónico del individuo y le capacita en todas y cada una de las competencias que le requiere una actividad productiva específica. Así, por un lado se atienden las necesidades del sujeto y por otro los requerimientos de los sectores productivos.



Una competencia se refiere a la realización de una actividad que hace un llamado a las habilidades cognitivas, psicomotrices o socio-afectivas necesarias para realizar esta actividad, que sea de orden personal, social o profesional.

Desde la perspectiva de la educación basada en normas por competencia la formación para el trabajo busca desarrollar los atributos del sujeto para aplicarlos de manera óptima e inteligente en las tareas de su ocupación laboral y permite la transferencia de las competencias a diferentes contextos y situaciones de trabajo.

²Avila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas de competencia. SINETEC. 2000.

Comparación entre la Educación Técnica Tradicional y La Educación Basada en Normas por Competencia

Educación Técnica Tradicional	Educación Basada en Normas por Competencia
El modelo tradicional de aprendizaje responde a las necesidades de procesos productivos altamente especializados.	Se adapta fácilmente a las diferentes formas de organización de la producción, incluso a aquellas utilizadas por el modelo tradicional.
Los contenidos de los programas son eminentemente académicos. La vinculación con las necesidades del sector productivo no es sistemática ni estructurada.	El sector productivo establece los resultados que espera obtener de la formación, los cuales integran un sistema normalizado de competencia laboral.
Los programas y los cursos son inflexibles.	Sus programas y cursos se estructuran en sub-áreas basados en los sistemas normalizados, que permiten a los estudiantes progresar gradualmente y adquirir niveles de competencia cada vez más avanzados.

Fuente: Morfín, Antonio. La nueva modalidad educativa: Educación basada en normas por competencia.

LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA EVALUACIÓN

En el contexto educativo en general, y particularmente en el marco del modelo de educación basada en normas por competencia, la evaluación es un proceso continuo y permanente, y una parte integral del proceso de enseñanza - aprendizaje. Por lo anterior, se pueden retomar como fundamento los siguientes aspectos:⁴

La evaluación del desempeño es un proceso para recabar evidencias y aplicar criterios sobre el grado y la naturaleza del avance en el logro de los criterios de desempeño establecidos en un resultado de aprendizaje o en una norma de competencia laboral. En el momento correspondiente permite aplicar criterios para determinar si se ha alcanzado o aún no una competencia.

En el contexto de la educación basada en normas por competencia la evaluación se deriva fundamentalmente de los resultados de aprendizaje, por lo que la evaluación de la competencia se centra en el desempeño. Para esto el docente debe recopilar todas aquellas evidencias que se requieran para determinar que el estudiante ha alcanzado el aprendizaje requerido.

De lo anterior, se puede deducir que la evaluación es el factor central del modelo de educación basada en normas por competencia, en el cual trata de identificar las fortalezas y las debilidades, no sólo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, sino también del mismo proceso de enseñanza – aprendizaje, y en general, de todos los factores que influyen en el mismo: el o la docente, el ambiente de aprendizaje, las estrategias, materiales y recursos utilizados, la adecuación al contexto, entre otras.

La competencia, por sí misma no es observable, y tiene que ser inferida a partir del desempeño. Por lo tanto, es importante definir el tipo de desempeño que permitirá reunir las evidencias de cantidad y calidad suficientes para hacer juicios razonables sobre el desempeño del individuo. El proceso de evaluación trata, principalmente de observar, recolectar e interpretar evidencias que posteriormente se contrastan con respecto a los criterios de desempeño de la norma técnica de competencia laboral respectiva. Esta comparación es la base que permite inferir si el estudiante es competente o todavía no lo es.

Así, la evaluación basada en normas de competencia es una evaluación que se lleva a cabo con relación a los criterios de desempeño que se establecen en las normas, los cuales ayudan a determinar la cantidad y la calidad de las evidencias requeridas para poder emitir los juicios acerca del desempeño de un individuo. En este contexto, el proceso de evaluación consiste en la siguiente secuencia de actividades:

⁴Avila, Gerardo y López, Xinia. Educación basada en normas de competencia. SINETEC. 2000.

- Definir los requerimientos u objetivos de evaluación.
- Recoger las evidencias.
- Comparar las evidencias con los requerimientos.
- Formar juicios basados en esta comparación.

Esto propicia un proceso de aprendizaje permanente que conduciría a uno nuevo de desarrollo y evaluación. No interesa recoger evidencias de qué tanto el individuo ha aprendido (el saber), sino el rendimiento real que logra (el saber hacer).

Los métodos para la evaluación más recomendados en la educación basada en normas por competencia son los siguientes:

- Observación del rendimiento.
- Ejercicios de simulación.
- Realización de proyectos.
- Pruebas escritas u orales.
- Pruebas de ejecución.

Como apoyo al proceso de evaluación formativa por parte del docente, se debe utilizar la técnica de recopilación de evidencias llamado “Portafolio de evidencias”.

En el contexto de la educación basada en normas por competencias, además de ser una técnica o estrategia con la cual se recopilan las evidencias de conocimiento, desempeño y producto que se van demostrando y confirmando durante todo el proceso de aprendizaje, es una carpeta de evidencias conformada por un o una estudiante con el fin de que pueda ir valorando su progreso en función de la adquisición de competencias.

Esta técnica le permite al docente, en función de los requerimientos y objetivos de evaluación, recoger evidencias, comparar las evidencias con los requerimientos y formar juicios basados en esta comparación.

Es responsabilidad del o la estudiante la conformación del portafolio, pero con la guía y orientación del o la docente, para lo cual cuenta con los lineamientos para su elaboración en el anexo #1 de este documento.

PLANEAMIENTO PEDAGÓGICO DEL Y LA DOCENTE

1. PLAN ANUAL POR SUB-ÁREA

Es un cronograma que consiste en un detalle del tiempo, distribuido entre los meses y semanas que componen en curso lectivo, que se invertirán en el desarrollo de las diferentes unidades de estudio que integran cada una de las sub-áreas así como sus respectivos objetivos. Para su confección se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

Destacar los valores y actitudes que se fomentarán en la sub-área durante el desarrollo de la misma.

Mostrar las horas que se destinarán a cada unidad de estudio que conforman la sub-área y la secuencia lógica de las mismas.

Contemplar la lista de materiales y / o equipo que debe aportar la institución para el desarrollo del programa.

“Este plan se le debe entregar al director al inicio del curso lectivo”.

Esquema para el Plan Anual:

PLAN ANUAL

Colegio Técnico Profesional: _____

Especialidad:	Sub-área:	Nivel:
Docente:	Año:	
Valores y Actitudes:		

Unidades de Estudio y sus Objetivos	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Horas
Materiales y Equipo que se Requiere:												

2. PLAN DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA POR SUB-ÁREA

Este plan debe ser preparado por unidad de estudio. Es de uso diario y debe ser entregado al Director o Directora, en el momento que se juzgue oportuno, para comprobar que el desarrollo del mismo sea congruente con lo planificado en el plan anual que se preparó al inicio del curso lectivo. Se debe usar el siguiente esquema:

Plan de Práctica Pedagógica:

Colegio:		
Modalidad industrial	Especialidad: Diseño Publicitario	
Sub-Área:	Año:	Nivel:
Unidad de Estudio:	Tiempo Estimado:	
Propósito:		

Resultados de Aprendizaje	Contenidos	Estrategias de enseñanza y Aprendizaje	Valores y Actitudes	Criterios de desempeño

Los Resultados de Aprendizaje deben especificarse de acuerdo con los señalados en el programa de estudio, y guardar concordancia horizontal con los contenidos, las estrategias de enseñanza y aprendizaje y los criterios de desempeño.

Se deben incluir las estrategias de enseñanza (el o la docente), especificando los métodos y técnicas didácticas, así como las prácticas a desarrollar; en las estrategias de aprendizaje (cada estudiante), deben especificarse aquellas tareas que serán desarrolladas por los mismos.

Además de incluir el valor y actitud que está asociado con el resultado de aprendizaje, en el programa de estudio, se debe indicar, en la columna de estrategias de enseñanza y aprendizaje, las acciones que se van a desarrollar para su fortalecimiento.

Los criterios de desempeño se establecen a partir de las suficiencias de evidencia que se encuentran definidas en el programa de estudio en el apartado de criterios para la evaluación de las competencias y las evidencias que contiene la norma.

PERFIL PROFESIONAL TÉCNICO EN EL NIVEL MEDIO Diseño Publicitario

- Interpreta información técnica relacionada con la especialidad.
- Transmite instrucciones técnicas con claridad, empleando la comunicación gráfica normalizada.
- Demuestra habilidad y destreza en las tareas propias de la especialidad.
- Dirige procesos de producción, cumpliendo las instrucciones de los técnicos superiores.
- Propone soluciones a los problemas que se presentan en el proceso de producción.
- Elabora y evalúa proyectos de la especialidad.
- Demuestra calidad en su trabajo
- Utiliza la computadora como herramienta, en las tareas propias de la especialidad.
- Aplica normas de Salud Ocupacional.
- Aplica sistemas de mantenimiento preventivo y correctivo en equipo, maquinaria y herramienta, propias de la especialidad.
- Demuestra ética profesional en el cumplimiento de las tareas que forman parte de la especialidad.
- Organiza el taller de acuerdo a las normas técnicas, propias de la especialidad.
- Protege el medio ambiente, eliminando los focos de contaminación que se originan en los procesos de producción industrial.
- Usa racionalmente los materiales, equipos, maquinarias y herramientas que se requieren en la especialidad.
- Utiliza tecnología apropiada en la especialidad para contribuir a la competitividad, calidad y desarrollo del sector industrial.

PERFIL OCUPACIONAL DEL TÉCNICO EN EL NIVEL MEDIO DE LA ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO

El Técnico en el Nivel Medio en Diseño Publicitario:

- Aplica los fundamentos que regulan el diseño y los principios básicos de la teoría del color.
- Aplica los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y posters.
- Aplica diferentes recursos técnicos en la composición de dibujos artísticos, principios de luz, sombra y los fundamentos de la composición en el dibujo.
- Emplea las técnicas de ilustración dentro de las composiciones artísticas
- Aplica las funciones básicas de un procesador de textos y una hoja electrónica en la creación de documentos.
- Utiliza las aplicaciones relacionadas con el uso de Internet y los servicios que este ofrece para la búsqueda y acceso de información.
- Determina las funciones y las herramientas disponibles en software de edición fotográfica para el uso de filtros
- Utiliza las herramientas disponibles en el software de Ilustración vectorial.
- Emplea las funciones básicas del software de Ilustración vectorial para la optimización de imágenes.
- Analiza aspectos relacionados con la salud ocupacional, así como sus principales conceptos.
- Aplica normas de seguridad e higiene para proteger el ambiente y la salud de las personas.
- Investiga en los diferentes reglamentos, las regulaciones relacionadas con salud ocupacional.
- Distingue los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica analógica y digital.
- Emplea las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas.
- Prepara los químicos que se requieren en el proceso de revelado de fotografías a color y en blanco y negro.
- Revela películas a color y en blanco y negro.
- Aplica las técnicas básicas en el proceso de laboratorio.
- Determina los principios de composición y de diseño en proyectos gráficos

- Crea proyectos gráficos usando una metodología proyectual.
- Aplica las técnicas visuales como estrategias de comunicación.
- Crea productos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.
- Representa las partes de la figura humana y las técnicas del claroscuro en el dibujo artístico.
- Aplica la técnica del collage: pluma y tinta, tiza pastel, acuarela y las técnicas libres en la elaboración de trabajos gráficos.
- Utiliza las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para la diagramación de textos.
- Reconoce los elementos fundamentales para el diseño tipográfico utilizando herramientas computacionales.
- Aplica las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando herramientas computacionales y software específico.
- Emplea las técnicas de la ilustración en herramientas computacionales y software específico.
- Determina las técnicas de edición de fotografías en herramientas computacionales y software específico.
- Utiliza las funciones básicas para la optimización de imágenes.
- Describe las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio.
- Emplea los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en el estudio fotográfico.
- Realiza tomas de fotografías en estudio fotográfico.
- Distingue los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica digital.
- Analiza la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable para el progreso de las diferentes entidades del país.
- Utiliza diferentes métodos prácticos con el propósito de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.
- Describe las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.
- Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de prensa digital.
- Realiza artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.
- Analiza el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.
- Desarrolla proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

- Diseña empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.
- Elabora la identidad corporativa de un ente determinado.
- Ejecuta una campaña publicitaria para un ente determinado.
- Distingue las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios.
- Diferencia los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.
- Describe las etapas y los componentes de la planificación de proyectos publicitarios.
- Planifica estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.
- Identifica las etapas y los componentes de la formulación de proyectos publicitarios.
- Formula proyectos publicitarios de acuerdo con las necesidades de una empresa específica.
- Realiza presupuestos básicos relacionados con el trabajo de un diseñador.
- Elabora un plan de negocio para una micro empresa en el área del diseño publicitario.
- Ejecuta las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en las aplicaciones básicas de página Web.
- Emplea las funciones básicas de las aplicaciones básicas de página Web para la creación de páginas y sitios.
- Interpreta las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el software para animaciones.
- Demuestra las normas básicas para el diseño y la construcción de sitios de Internet.
- Diseña páginas para la publicación de información en Internet.

OBJETIVOS DE LA ESPECIALIDAD

DISEÑO PUBLICITARIO

Los objetivos generales de la especialidad de Diseño Publicitario, orientan al desarrollo de los conocimientos, las habilidades y las destrezas que les permitan a los y las estudiantes:

- Organizar, dirigir y supervisar todo tipo de trabajo que demande el diseño publicitario.
- Respetar las normas nacionales e internacionales que rigen la Salud Ocupacional.
- Aplicar los principios fundamentales para la toma de fotografías, en diferentes medios, tanto en interiores como en exteriores.
- Utilizar las herramientas básicas del inglés técnico para interpretar manuales técnicos.
- Emplear la calidad como norma en cada uno de los trabajos realizados.
- Usar la tecnología y la informática como una herramienta de trabajo.
- Coadyuvar al profesional de nivel superior en la organización y el desarrollo de proyectos relacionados con la especialidad.
- Formar un individuo capaz de integrarse a la sociedad con los valores y las actitudes necesarios en un mundo globalizante.
- Favorecer el desarrollo de las habilidades y de las destrezas en los procesos y las técnicas de la especialidad.
- Concienciar al individuo en temas relacionados con el ambiente para que lo incorpore dentro de la especialidad.
- Utilizar las herramientas básicas del inglés especializado para interpretar y seguir instrucciones en este idioma relacionadas con el diseño publicitario.
- Aplicar los principios del dibujo técnico en el desarrollo de diferentes tareas asociadas al diseño publicitario.
- Aplicar los métodos y las técnicas del diseño publicitario en la ejecución de proyectos específicos.
- Utilizar las técnicas básicas del diseño digital por medio del uso de diferentes herramientas tecnológicas, que le permita desempeñar su trabajo con calidad.

ESTRUCTURA CURRICULAR
ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
ÁREA TECNOLÓGICA

SUB-ÁREAS	X NIVEL	XI NIVEL	XII NIVEL
Diseño publicitario	16	8	10
Dibujo técnico	2	2	-
Fotografía	4	4	-
Diseño digital	-	8	8
Sistemas de impresión	-	-	4
English for communication	2	2	2
TOTAL HORAS	24	24	24

NOTA: Las lecciones del área técnica tienen una duración de 60 minutos.

**UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL
ESPECIALIDAD DE DISEÑO PUBLICITARIO**

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUBÁREAS	DÉCIMO	Hrs	UNDÉCIMOS	Hrs	DUODÉCIMOS	Hrs
Diseño Publicitario.	Salud ocupacional.	48 h	Gestión empresarial.	48 h	Diseño editorial	30 h
	Historia del arte y el diseño.	32 h	Expresión estilística.	56 h	Empaques y embalajes.	50 h
	Principios de diseño.	80 h	Diseño tipográfico.	48 h	Gestión didáctica	120 h
	Teoría del color.	80 h	Mercadeo publicitario.	48 h	empresarial.	
	Dibujo artístico.	112 h	Diseño de identidad	64 h	Cultura de la calidad.	50 h
	Composición artística.	64 h	corporativa.			
	Técnicas de ilustración.	96 h	Planificación de proyectos	56 h		
	Percepción visual.	80 h	publicitarios.			
	Figura humana.	48 h				
	Total	640 h	Total	320 h	Total	250 h
Dibujo Técnico.	Introducción al dibujo técnico.	24 h	Proyecciones.	32 h		
	Rotulado.	12 h	Desarrollo de superficies.	24 h		
	Escalas.	12 h	Cortes y secciones.	12 h		
	Procedimientos geométricos.	32 h	Acotado.	12 h		
	Total	80 h	Total	80 h		
Fotografía.	Procesos fotográficos.	44 h	Semiología gráfica.	24 h		
	Composición y de diseño fotográfico.	40 h	Géneros de la imagen fotográfica.	12 h		
	Revelado.	28 h	Estética de la imagen fotográfica.	20 h		
	Tomas en estudio de fotografía.	12 h	Estudio e iluminación.	16 h		
	Categorías fotográficas.	12 h	Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica.	40 h		
	Fotografía digital.	24 h	Producción fotográfica.	48 h		
	Total	160 h	Total	160 h		

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUBÁREAS	DÉCIMO	Hrs	UNDÉCIMOS	Hrs	DUODÉCIMOS	Hrs
Diseño Digital.			Fundamentos de informática.	16 h	Diseño Web.	80 h
			Software de aplicación.	24 h	Software para animación vectorial.	80 h
			Software de edición fotográfica.	80 h	Las aplicaciones básicas para el diseño de página Web.	40 h
			Software de Ilustración vectorial.	80 h		
			Software de diagramación editorial.	72 h		
			Editor de texto.	16 h		
			Diseño tipográfico.	32 h		
			Total	320 h	Total	200 h
Sistemas de Impresión.					Procesos de impresión y ploteo.	40 h
					Pre-prensa digital.	60 h
					Total	100 h

UNIDADES DE ESTUDIO POR NIVEL						
SUBÁREAS	DÉCIMO	Hrs	UNDÉCIMOS	Hrs	DUODÉCIMOS	Hrs
Inglés	Building personal interaction at the company.	10	Safe work.	10	Day to day	10
	Daily life activities.	10	Introductions in the Business activities.	10	Customer service	10
	Working conditions and success at work.	10	Complaints and solving problems.	12	Stand for Excellence	10
	Describing company furniture, equipment and tools.	10	Regulations, rules and advice.	12	Travel	
	Talking about plans, personal and educational goals.	10	Following instructions from manual and catalogs.	12	Astounding Future	10
	Communicating effectively and giving presentations.	10	Making telephone arrangements	12	Career	10
	Raising Economic Success	20	Entertaining	12		
	Total	80	Total	80	Total	50
	Total	960	Total	960	Total	600

MAPA CURRICULAR
DISEÑO PUBLICITARIO

DÉCIMO

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Salud ocupacional. (48 horas).	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la relación entre salud, trabajo y ambiente. • Clasificar los factores de riesgo en un taller o laboratorio de diseño publicitario. • Aplicar medidas de salud ocupacional ante los riesgos potenciales que presenta la corriente eléctrica. • Reconocer los principales derechos y las obligaciones del trabajador y del patrono, de acuerdo con la legislación laboral actual.
	Historia del arte y el diseño. (32 horas).	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar los orígenes y el desarrollo del arte y el diseño. • Determinar el diseño publicitario, su relación con el arte y las aplicaciones en el campo laboral.
	Principios de diseño. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos, los elementos y los procesos fundamentales del diseño. • Aplicar los principios fundamentales que regulan el diseño.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Teoría del color. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la teoría del color. • Explicar los principios básicos de la teoría del color. • Aplicar los modos del color en proyectos de diseño.
	Dibujo artístico. (112 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos y las técnicas fundamentales de la percepción espacial. • Distinguir los instrumentos y los materiales básicos para el dibujo artístico. • Diseñar diferentes recursos técnicos en la elaboración de dibujos artísticos. • Resolver principios de luz y sombra en dibujos artísticos.
	Composición artística. (64 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar los fundamentos de la composición en el dibujo publicitario.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (640 horas).	Técnicas de ilustración. (96 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear la técnica del collage en la elaboración de trabajos gráficos. • Representar la técnica del lápiz y tinta en la elaboración de trabajos gráficos. • Aplicar la técnica de la tiza pastel en la elaboración de trabajos gráficos. • Expresar la técnica de la acuarela en la elaboración de trabajos gráficos. • Utilizar técnicas libres en el desarrollo de trabajos gráficos. • Aplicar técnicas ilustrativas en la producción de proyectos gráficos.
	Percepción visual. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Señalar los elementos básicos de la percepción visual. • Explicar los fenómenos de la percepción visual en función de un mensaje determinado. • Realizar técnicas visuales como estrategia de comunicación.
	Figura humana. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos fundamentales para la representación gráfica de la figura humana. • Representar las partes de la figura humana en el dibujo artístico. • Demostrar las técnicas del claroscuro en el dibujo de la figura humana.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Introducción al dibujo técnico. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Formular el concepto de dibujo publicitario como lenguaje técnico, el rol del profesional y el entorno técnico-laboral según las nuevas tendencias. • Interpretar las técnicas de plegado de formatos normalizados. • Demostrar dominio en el uso adecuado de los instrumentos y los materiales de dibujo.
	Rotulado. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar el principio de trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas. • Demostrar la habilidad y la destreza en la elaboración de rótulos. • Desarrollar rótulos y carteles con diferentes técnicas de presentación y acabado final.
	Escalas (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar las diferentes escalas en el desarrollo de objetos y los elementos de dibujo técnicos.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Procedimientos geométricos. (32 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar el significado de los elementos técnicos que intervienen en el dibujo geométrico. • Definir los instrumentos de dibujo apropiados en el trazo de los elementos geométricos. • Determinar los procedimientos adecuados de dibujo a la hora de trazar perpendiculares, paralelas y ángulos. • Aplicar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de los diferentes tipos de triángulos. • Utilizar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de polígonos regulares e irregulares. • Ejecutar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de dibujos que contienen tangencias y curvas de enlace. • Realizar los procedimientos técnicos que se requieren para la construcción de óvalos, ovoides y elipses.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Procesos fotográficos. (44 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Examinar los hechos históricos relacionados con la evolución de la fotografía. • Distinguir los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica. • Aplicar las normas de seguridad en el uso y el mantenimiento de la cámara fotográfica. • Aplicar los principios del proceso fotográfico. • Examinar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.
	Composición y de diseño fotográfico. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los principios de composición y de diseño en la toma de fotografías. • Aplicar las técnicas de iluminación en la toma de fotos artísticas. • Aplicar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías a color.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Revelado. (28 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los químicos que se requieren en el proceso de revelado de fotografías en blanco y negro. • Revelar películas negativas en blanco y negro. • Aplicar los principios del revelado en el proceso de positivado en papel fotográfico. • Aplicar técnicas básicas en el proceso de laboratorio.
	Tomas en estudio de fotografía. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los criterios básicos para la toma de fotografías en estudio. • Describir las técnicas de ambientación e iluminación en la toma de fotografías en estudio. • Distinguir los equipos e instrumentos básicos para la toma de fotografías en estudio. • Realizar tomas de fotografías en un estudio fotográfico.
	Categorías fotográficas. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las diferentes categorías fotográficas. • Describir las técnicas para la aplicación de las diferentes categorías fotográficas. • Realizar toma fotográfica aplicando las diferentes categorías.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Fotografía digital. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none">• Señalar los aspectos fundamentales para la toma de fotografías digitales.• Distinguir los componentes y el funcionamiento de la cámara fotográfica digital.• Aplicar las normas de seguridad en el uso y el mantenimiento de la cámara fotográfica digital.• Aplicar los principios del proceso fotográfico digital.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication
(80 Hours)

Building personal interaction
at the company.

10 hours

Cognitive Target: 1

Exchanging information
about: Personal interaction at
the company, ways of
interacting, meeting people,
ethics, personal skills,
cultural aspects.

- Understanding simple familiar phrases and short statements.
- Asking and responding to questions in clearly defined situations.
- Reading personal information forms.
- Reading a personal letter.
- Writing about occupations and writing the name and address on an envelope.

Daily life activities.
10 hours

Cognitive Target: 2

Interprets and communicates
information about: daily
activities at home, school and
job. Daily routines

- Making appointments for personal business.
- Describing my personal schedules.
- Talking about daily routines at home, at school and at work.
- Predicting the content of a story from the title.
- Writing about daily routine.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for communication
(80 Hours)

Working conditions and success at work.

10 hours

Cognitive Target: 3

Interprets and communicates information about: someone's job, working tasks, and job positions, responsibilities

- Asking and answering about job positions and respond to job interview questions.
- Describing someone's job. and uncompleted work tasks.
- Reading and interpret a job application. and reading magazine article.
- Writing a paragraph describing a job I would like to have.
- Filling out a job application.

Describing company furniture, equipment and tools.

10 hours

Cognitive Target: 4

Interprets and communicates information about: company furniture, equipment and tools.

- Asking for and give information on companies and products, furniture.
- Communicating messages with little or no difficulty about equipment and tools.
- Reading and interpreting companies descriptions.
- Writing lists of equipment and tools from different companies.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication
(80 Hours)

Talking about plans, personal
and educational goals.

10 hours

Cognitive Target: 5

Exchanging information about:
leisure activities, holidays and
special occasions. Planning
educational and personal
goals.

- Talking about holiday celebrations. And leisure activities.
- Describing the steps to fill out different type of forms by doing college enrollement
- Reading news and articles about people 's plans.
- Describing possible weekend activities.

Communicating effectively
and giving presentations.

10 hours

Cognitive Target: 6

Interprets and communicates
information about: daily
activities at home, school and
job. Daily routines.

- Solving problems by phone and making telephone arrangements.
- Describing what makes a good communicator.
- Evaluating the effects of stress factors and get advice on presenting.
- Describing the facts that affect the success of a presentation.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication
(80 Hours)

Raising economic success
20 hours

Cognitive Target: 7

Using appropriate language
for comparing goods,
discussing advertisements,
describing products and
your preferences.

- Discussing about advertisements from different means of communication.
- Comparing goods and services and explaining the reasons why I like a product.
- Describing product characteristics by contrasting and comparing different goods or services.
- Expanding reading skills by reading job ads from newspaper or magazines and reading formal letters of complaint.
- Writing a formal letter of complaint, completing a product comparison chart and writing an advertisement.

UNDÉCIMO

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (320 horas)	Gestión empresarial. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el contexto de la gestión empresarial en nuestro medio. • Identificar oportunidades de negocio en el campo de las finanzas a través del análisis de ideas empresariales. • Elaborar un plan de producción de una empresa relacionada con la especialidad. • Elaborar un estudio de mercado para una actividad productiva determinada. • Elaborar documentos para la solicitud, la contratación y la supervisión de personal. • Aplicar las destrezas, las habilidades y los conocimientos adquiridos referentes a la programación, por medio de una pasantía.
	Expresión estilística. (56 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos básicos de la expresión estilística. • Interpretar por medio de diseños estilísticos las formas, el espacio y la naturaleza muerta en trabajos gráficos. • Aplicar las diferentes expresiones estilísticas en la creación de productos gráficos.
	Diseño tipográfico. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los instrumentos y los materiales de dibujo aplicados en el diseño tipográfico. • Identificar los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la tipografía. • Aplicar los principios que rigen el diseño tipográfico en la confección de carteles, afiches y pósteres.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (320 horas)	Mercadeo publicitario. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar los conceptos y los elementos fundamentales del mercadeo publicitario. • Determinar las etapas del desarrollo del mercadeo, la empresa y los medios publicitarios. • Resolver los mensajes publicitarios que se realizan en los diferentes medios de comunicación.
	Diseño de identidad corporativa (64 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos y los elementos básicos de la identidad corporativa. • Emplear los estudios y el diseño de la identidad corporativa en una organización específica. • Elaborar el proceso técnico de una campaña publicitaria para un ente determinado.
	Planificación de proyectos publicitarios. (56 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los conceptos fundamentales de la planificación de proyectos publicitarios. • Distinguir las etapas y los componentes de la planificación de los proyectos publicitarios. • Emplear las estrategias de publicidad de acuerdo con las necesidades de un cliente específico.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Dibujo técnico. (80 horas)</p>	<p>Proyecciones. (32 horas).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir gráficamente objetos mediante vistas, utilizando correctamente los instrumentos de dibujo. • Explicar los principios del sistema de representación diédrica, para la descripción gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante. • Demostrar los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas. • Aplicar los procedimientos adecuados para la representación de objetos mediante dibujos pictóricos.
	<p>Desarrollo de superficies. (24 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar los principios de desarrollo de superficies en el dibujo de plantillas. • Desarrollar procedimientos para la elaboración de superficies de objetos que se intersecan.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Dibujo técnico. (80 horas)	Cortes y secciones. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar los conceptos fundamentales asociados con los cortes y secciones. • Realizar la normalización vigente para la representación de cortes y secciones.
	Acotado. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Formular el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota. • Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Semiología gráfica. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> Definir el concepto y las características de la semiología gráfica y sus principios. Distinguir los aspectos fundamentales que actúan directamente en la semiología gráfica.
	Géneros de la imagen fotográfica. (12 horas)	<ul style="list-style-type: none"> Describir las características y las funciones de la fotografía en el periodismo gráfico. Reconocer los tipos de fotografía y la aplicación del documento. Aplicar los procesos fotográficos a color de diseño publicitario.
	Estética de la imagen fotográfica. (20 horas)	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los principios de un fotógrafo operador y espectador dentro de una estética científica. Interpretar los orígenes de la imagen y la fotografía a color.
	Estudio e iluminación. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> Explicar los principios de composición y las características en la iluminación. Emplear los elementos adecuados para el montaje del estudio con la correcta iluminación en procesos fotográficos.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Fotografía. (160 horas)	Equipo y proceso creativo para la conceptualización de la imagen fotográfica. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar el equipo adecuado para el montaje de un estudio fotográfico. • Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.
	Producción fotográfica. (48 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear las normas generales y las específicas de una producción fotográfica en el medio publicitario. • Elaborar un montaje de estudio fotográfico utilizando el equipo adecuado de acuerdo con el sector publicitario.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Fundamentos de informática. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Definir los orígenes, desarrollo de la informática y el impacto tecnológico. • Identificar los conceptos, las características y los elementos determinantes del desarrollo de las tecnologías, la información y la comunicación (TIC). • Interpretar los principales elementos relacionados con la legislación nacional asociados al campo de las TIC.
	Software de aplicación. (24 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar normas básicas de trabajo para el uso correcto del equipo de cómputo. • Resolver problemas de virus en las computadoras. • Utilizar las funciones disponibles en el sistema operativo en la administración del hardware y software de la computadora. • Utilizar las diferentes herramientas para manejo del entorno en un sistema operativo de ambiente gráfico. • Utilizar las herramientas disponibles para el manejo de diferentes recursos.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de edición fotográfica. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none">• Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.• Determinar las herramientas disponibles en el software de edición fotográfica.• Reconocer los tipos de imágenes y ajustes de color que se pueden trabajar con el software de edición fotográfica.• Determinar los ajustes del color en imágenes por medio del software de edición fotográfica.• Distinguir las opciones de preferencias y selecciones del software de edición fotográfica.• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de capas, canales y de las máscaras del software de edición fotográfica.• Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de edición fotográfica.• Aplicar las herramientas disponibles en el software de edición de imágenes para pintar y colorear.• Demostrar las funciones y las herramientas del software de edición fotográfica para el uso de los filtros.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de ilustración vectorial. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las funciones y las herramientas disponibles en el software de ilustración vectorial. • Determinar las herramientas de trabajo disponibles en el software de ilustración vectorial. • Describir las funciones que cumplen las opciones de la barra de trabajo en el software de ilustración vectorial. • Determinar las funciones básicas del ilustrador vectorial para la optimización de las imágenes. • Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del ilustrador vectorial. • Emplear las herramientas y las funciones disponibles para el manejo de texto en el software de ilustración vectorial. • Utilizar las funciones y las herramientas disponibles en el ilustrador vectorial para el uso de los tipos de filtros.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (320 horas)	Software de diagramación editorial. (72 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Describir las funciones y las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación. • Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo del software de diagramación editorial y de maquetación. • Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de las capas y las máscaras del diagramador editorial. • Emplear las herramientas disponibles en el software de diagramación editorial y de maquetación.
	Editor de texto. (16 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar las normas básicas para la digitación de textos.
	Diseño tipográfico. (32 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los elementos fundamentales para el uso de las herramientas computacionales en el diseño tipográfico. • Identificar las normas para el diseño tipográfico utilizando el software específico. • Aplicar las normas y las técnicas del diseño tipográfico utilizando las herramientas computacionales y el software específico.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for communication.
(80 Hours)

Safe work
10 hours

Cognitive Target: 1
Exchanging information about: safe and unsafe driving, accidents and job benefits

- Giving reasons for being late at work, school or meeting.
- Identifying different signs and prevention procedures.
- Describing consequences of accidents and prevention procedures at work.
- Identifying special clothes and equipment used at work.
- Scanning for specific information related to safety at work.
- Reading stories about accidents at work and prevention measures.
- Describing the advantages of working in a company.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Introductions in the
business activities.

10 hours

Cognitive Target: 2
Interprets and
communicates
information about:
business activities.

- Comparing the increasing profitability of department stores in our country.
- Discussing conditions for starting new business in public and private sector companies.
- Making predictions about products or services of the future.
- Reading about the development of industries.
- Providing advice for people who are starting new business by writing a letter.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Regulations, rules and
advice.

12 hours

Cognitive Target: 3

Interprets and
communicates
information about:
workplace rules and
following them.

- Discussing situations when foreign business people make a “cultural mistake.”
- Talking to a manager about not following rules by performing a conversation.
- Comparing companies’ regulations and giving advice.
- Learning about dress code in my country to put it into practice at school or work.
- Writing employee dress-code rules to be applied in a company.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Complaints and solving
problems
12 hours

Cognitive Target: 4

Exchanging information
about: making
complaints, apologizing
and solving problems.

- Learning how to deal with a complaint by voice mail and automated telephone information.
- Apologizing when it is required.
- Solving problems at the office.
- Dealing with problems, clients complains and giving apologize.
- Comprehending the usage of items in a first-aid kit.
- Writing about solutions to a problem at work or school.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Following instructions
from manual and
catalogs.

12 hours

Cognitive Target: 5

Interprets and
communicates
information about:
technical vocabulary
related to manuals and
catalogues instructions.

- Understanding or using appropriate language for informational purposes.
- Comparing equipment used in a job taken from different catalogues.
- Identifying different equipment and components in catalogues used in a specific field of study.
- Interpreting written instructions from a technical manual in a specific field of study

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Making telephone
arrangements.

12 hours

Cognitive Target: 6

Exchanging information
about: telephone calls
and arrangements.

- Exchanging information in telephone conversations.
- Expressing fluently to leave and take a message.
- Making an appointment by telephone.
- Comparing the different ways of communication people use in one culture such as expressions or gestures that people from another culture might not understand.
- Writing a paragraph about how culture affects business life.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
ELEVENTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for
communication.
(80 Hours)

Entertaining!

12 hours

Cognitive Target: 7

Demonstrate ability to
work cooperatively with
others.

- Entertaining guests and promote leisure activities.
- Listening to information about TV schedule.
- Discussing about corporate entertaining.
- Reading a journal about a trip on magazine descriptions.
- Organizing a conference at another country including a variety of aspects.

DUODÉCIMO

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Diseño editorial (30 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos. • Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética. • Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.
	Empaques y embalajes. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Localizar las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes. • Diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.
	Gestión didáctica empresarial. (120 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los elementos que constituyen la empresa de práctica. • Aplicar con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica. • Vivenciar experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño publicitario. (250 horas)	Cultura de la calidad. (50 horas)	<ul style="list-style-type: none">• Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.• Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.• Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.• Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Diseño de páginas Web. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web. • Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de internet. • Diseñar páginas para la publicación de información en internet.
	Software para animación vectorial. (80 horas)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial. • Utilizar las herramientas disponibles en animación vectorial. • Reconocer las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial. • Emplear las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes. • Operar las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Diseño digital. (200 horas)	Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas Web. (40 horas)	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar las herramientas disponibles en el diseño de página Web.• Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.• Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en el diseño de página Web.• Utilizar las funciones básicas del diseño para la creación de páginas y sitios Web.

**ESPECIALIDAD: DISEÑO PUBLICITARIO
MAPA CURRICULAR**

SUB-ÁREA	UNIDAD DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>Sistemas de impresión. (100 horas)</p>	<p>Procesos de impresión y ploteo. (40 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes métodos de impresión y ploteo. • Describir las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo. • Utilizar algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.
	<p>Pre-prensa digital. (60 horas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conceptos y los elementos básicos del proceso de pre-prensa digital. • Elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital. • Desarrollar artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Day to day work 10 hours	<p>Cognitive Target: 1</p> <p>Exchanging information about: day to day work.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asking and giving information about working routines. • Describing times and conditions of my job and daily routines. • Expressing likes and dislikes in my daily life. • Reading an advertisement about a new product • Writing a plan to improve safety in your home.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for communication
(50 Hours)

Customer service
10 hours

Cognitive Target: 2

Interprets and communicates information about: customer service

- Understanding specifications about the elements of effective telephone communications.
- Applying techniques to improve effectiveness as a listener.
- Defining the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers
- Understanding details from texts, passages and others.
- Stating the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA

UNITS

TARGET

**LINGUISTIC
ACHIEVEMENT**

English for communication
(50 hours)

Stand for excellence

10 hours

Cognitive Target: 3

Exchanging information about:
The ability to work cooperatively with others as a member of a team.

- Listening to a conversation between an employer and an employee and between coworkers.
- Expressing encouragement when talking about programs and courses.
- Reading and discussing about job skills.
- Organizing information regarding options between job benefits and personal qualities

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Travel 10 hours	Cognitive Target: 4 Interprets and communicates information about travelling	<ul style="list-style-type: none"> • Listening to statements about a map in order to get to any specific place. • Explaining leisure and entertainment possibilities to a visitor. • Discussing about weather concerns when travelling. • Reading a map from another country to find out cities and places. • Reading about environmental issues to take into account to visit a foreign country. • Revising a business plan to propose an international company. • Developing writing skills making, accepting or declining an offer.

**CURRICULAR MAP
ENGLISH FOR COMMUNICATION
TWELFTH LEVEL**

SUB-ÁREA	UNITS	TARGET	LINGUISTIC ACHIEVEMENT
English for communication (50 Hours)	Astounding future career 10 hours	<p>Cognitive Target: 5</p> <p>Interprets and communicates information about: applying or transferring skills learned in one job situation to another.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Listening to a discussion between two managers. • Discussing community problems and solutions by interviewing classmates. • Talking about life in a city and contrasting it with life in the country side. • Comparing and contrast the lives and goals of people regarding working conditions. • Developing consciousness about my skills, achievements and awards. • Organizing ideas to design an improvement plan to change in life.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

Duodécimo año

SUB-ÁREA: DISEÑO PUBLICITARIO

SUB-AREA: DISEÑO PUBLICITARIO

DESCRIPCIÓN:

Diseño tipográfico: el estudiante recibe los conocimientos, las habilidades y las diferentes técnicas de presentación en el medio del diseño publicitario, para la elaboración manual de proyectos tipográficos.

Mercadeo publicitario: promueve los elementos básicos del mercadeo y la comercialización de productos y diseños publicitarios.

Diseño de identidad corporativa: instruye en el o la estudiante los conocimientos necesarios para la aplicación y el manejo de las diferentes etapas y las técnicas utilizadas en el análisis organizacional, previo a la elaboración de la identidad corporativa en un ente determinado.

Planificación de proyectos publicitarios: promueve en los estudiantes el conocimiento, las habilidades y las destrezas para la planificación y el desarrollo de proyectos, a través de las estrategias publicitarias y las características del público meta.

Conformada por cuatro unidades de estudio, estructurada de forma tal que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante diez horas semanales, para un total de 250 horas anuales comprendidas durante las 25 semanas del curso lectivo. Esta sub-área está compuesta por las siguientes unidades de estudio:

- **Diseño editorial.**
- **Empaques y embalajes.**
- **Gestión didáctica empresarial.**
- **Cultura de la calidad.**

OBJETIVOS GENERALES:

Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para:

- Reconocer los elementos que intervienen en el proceso de la gestión empresarial en el ámbito del trabajo asociado a las artes gráficas.
- Desarrollar proyectos gráficos aplicando diferentes expresiones estilísticas.
- Aplicar los principios de tipografía en el diseño y el desarrollo de diferentes tipos de proyectos publicitarios.
- Tener en consideración los principios de cultura de la calidad en el diseño de proyectos publicitarios.
- Aplicar las técnicas de impresión, según lo establecido para los trabajos de Diseño Publicitario.
- Utilizar los conocimientos y los instrumentos necesarios para los trabajos de Diseño Publicitario.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO
DISEÑO PUBLICITARIO

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I.	Diseño editorial	30	3
II.	Empaques y embalajes	50	5
III.	Gestión didáctica empresarial	120	12
IV.	Cultura de la calidad	50	5
	TOTAL	250	25

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

UNIDAD DE ESTUDIO: DISEÑO EDITORIAL

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Diseño editorial.

Propósito: Desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para aplicar los principios relacionados con el diseño editorial en la elaboración de proyectos gráficos.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce con acierto los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Menciona con precisión las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Demuestra correctamente la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Define en forma correcta los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Describe con exactitud los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Ilustra con precisión los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética. 	Específica

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none">• Identifica en forma correcta los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Define con acierto las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Aplica correctamente los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
1 - 1	Aplicar los principios de diseño editorial.

Criterios de desempeño:

- Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
- Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.
- Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Reconoce los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
- Define los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos.
- Identifica los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico.

Evidencias de desempeño:

- Menciona las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos.
- Demuestra la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
- Describe los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico.
- Define las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico.

Evidencias de producto:

- Ilustra los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.
- Aplica los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño Publicitario

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Diseño editorial.

Tiempo estimado: 30 horas

Propósito: Desarrollar en el estudiante los conocimientos, las habilidades y destrezas para aplicar los principios relacionados con el diseño editorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos.	<ul style="list-style-type: none"> Componentes: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Características. Aplicación en el campo del diseño de proyectos. Principios. Diseño: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Características. Aplicación en el campo del diseño de proyectos. Principios. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Describe los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. Explica las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos. 	Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los conceptos y elementos básicos del proceso de pre - prensa digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño bidimensional. • Diseño tridimensional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplifica la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. <p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. • Menciona las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos. • Demuestra la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Aplicación en el diseño gráfico: <ul style="list-style-type: none"> • Componentes. • Tipos o estilos. • Criterios para su selección. • Uso de diferentes retículas en proyectos gráficos • Relaciones reticulares: <ul style="list-style-type: none"> • Tensión constructiva. • Descomposición: <ul style="list-style-type: none"> • Armónica. • Geométrica. • Construcción inversa de la espiral. • Sección áurea. • Proporcionalidad. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos. • Describe los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico. • Ilustra los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética. 	<p>Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo. • Movimiento. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos. • Describe los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico. • Ilustra los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Elementos. • Formas de presentación. • Metodología proyectual: <ul style="list-style-type: none"> • Métodos y técnicas de trabajo por proyectos. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico. • Describe las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico • Ejemplifica la aplicación de los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial. 	<p>Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico. • Define las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico • Aplica los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño editorial.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorios de cómputo

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Describe los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
- Explica las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos.
- Ejemplifica la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
- Define los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos.
- Describe los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico.
- Ilustra los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.
- Define los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico.
- Describe las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico.
- Ejemplifica la aplicación de los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Reconoce con acierto los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.			
• Menciona con precisión las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos.			
• Demuestra correctamente la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.			
• Define en forma correcta los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos.			
• Describe con exactitud los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustra con precisión los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en forma correcta los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Define con acierto las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica correctamente los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los componentes del diseño editorial de diferentes productos.	Identifica los componentes del diseño editorial de diferentes productos.	Reconoce los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.	Conocimiento	Reconoce con acierto los conceptos básicos y las características de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.
		Menciona las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos.	Desempeño	Menciona con precisión las aplicaciones y los principios fundamentales del diseño editorial de diferentes productos.
		Demuestra la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.	Desempeño	Demuestra correctamente la aplicación de los principios y de los componentes del diseño editorial de diferentes productos.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Analizar el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.	Analiza el proceso editorial de diferentes productos gráficos, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.	Define los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos.	Conocimiento	Define en forma correcta los conceptos y las características básicos del proceso editorial de diferentes productos gráficos.
		Describe los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico.	Desempeño	Describe con exactitud los componentes y los criterios para la selección de retícula en el diseño gráfico.
		Ilustra los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.	Producto	Ilustra con precisión los diferentes tipos o estilos de retículas usadas en el diseño gráfico, desde una perspectiva comunicacional, funcional y estética.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Elaborar proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.	Elabora proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.	Identifica los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico.	Conocimiento	Identifica en forma correcta los conceptos, las características y los elementos que conforman un proyecto gráfico.
		Define las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico	Desempeño	Define con acierto las estrategias básicas para la elaboración de proyectos gráficos con la metodología proyectual en el diseño gráfico.
		Aplica los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.	Producto	Aplica correctamente los métodos y técnicas de trabajo en proyectos gráficos reales que evidencien el proceso editorial.

UNIDAD DE ESTUDIO: EMPAQUES Y EMBALAJES

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Empaques y embalajes.

Propósito: Desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

<u>Título</u>	<u>Clasificación</u>
• Menciona acertadamente los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.	Específica
• Expone claramente la relación entre producto - empaque –embalaje.	Específica
• Aplica correctamente las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.	Específica
• Detalla con precisión las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.	Específica
• Nombra en forma correcta las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.	Específica
• Demuestra con precisión la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
1 - 2	Diseño de empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos

Criterios de desempeño:

- Localiza las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.
- Diseña empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Menciona los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.
- Detalla las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.

Evidencias de desempeño:

- Expone la relación entre producto - empaque –embalaje.
- Nombra las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.

Evidencias de producto:

- Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.
- Demuestra la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño Publicitario

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Empaques y embalajes.

Tiempo estimado: 50 horas

Propósito: Desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Localizar las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Empaques y embalajes: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Importancia y utilidad. • Relación producto - empaque – embalaje. • Tipos de empaques y embalajes. • Reglas y principios para el diseño. • Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje. • Explica la relación entre producto - empaque – embalaje. • Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes. 	Respeto: tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona	<ul style="list-style-type: none"> • Localiza las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Practicidad. • Adaptabilidad. • Costos de Producción. • Entre otros. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje. • Expone la relación entre producto - empaque – embalaje. • Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas del proceso de diseño. • Producto: <ul style="list-style-type: none"> • Características. • Mercado meta. • Necesidades que satisface. • Métodos de distribución. • Otros elementos determinantes. • Diseño: <ul style="list-style-type: none"> • Características. • Tamaño. • Forma. • Peso. • Entre otras. • Empaque y embalaje: <ul style="list-style-type: none"> • Análisis del producto. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje. • Describe las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto. • Ejemplifica la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto. 	<p>Respeto: tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño del empaque y embalaje. • Bocetos. • Presupuesto. • Selección de materiales y métodos de producción. • Construcción de modelos. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Detalla las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje. • Nombra las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto. • Demuestra la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Empaques y embalajes.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorios y aula.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Describe los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.
- Explica la relación entre producto - empaque –embalaje.
- Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.
- Menciona las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.
- Describe las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.
- Ejemplifica la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Menciona los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.			
• Expone la relación entre producto - empaque –embalaje.			
• Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.			
• Detalla las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.			
• Nombra las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.			
• Demuestra la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Localizar las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.	Localiza las características y los elementos utilizados en el diseño de empaques y embalajes.	Menciona los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.	Conocimiento	Menciona acertadamente los conceptos, las características, la importancia y la utilidad de empaques y el embalaje.
		Expone la relación entre producto - empaque –embalaje.	Desempeño	Expone claramente la relación entre producto - empaque –embalaje.
		Aplica las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.	Producto	Aplica correctamente las reglas y principios en el diseño de empaques y embalajes.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Diseñar empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.	Diseña empaques y embalajes de acuerdo con las características de productos específicos.	Detalla las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.	Conocimiento	Detalla con precisión las etapas del proceso de diseño, de empaques y de embalaje.
		Nombra las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.	Desempeño	Nombra en forma correcta las características, las estrategias y, los métodos para lograr el diseño, el empaque y el embalaje del producto.
		Demuestra la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.	Producto	Demuestra con precisión la aplicación de las etapas del proceso en el diseño de empaques y embalajes, de acuerdo con el producto.

UNIDAD DE ESTUDIO: GESTIÓN DIDÁCTICA EMPRESARIAL

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Gestión didáctica empresarial.

Propósito: Aplicar un plan organizacional empresarial, teniendo en cuenta todos los aspectos administrativos de una empresa.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
• Describe claramente el concepto de empresa práctica.	Específica
• Demuestra con claridad la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.	Específica
• Determina eficientemente los productos esperados en cada empresa de práctica.	Específica
• Reconoce en forma correcta el concepto e importancia del comercio electrónico.	Específica
• Demuestra eficientemente el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.	Específica
• Manipula con eficacia internet para realizar comercio electrónico.	Específica

Título

Clasificación

- Reconoce correctamente la idea que dio origen a la empresa.
- Menciona correctamente las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa.
- Ejecuta con precisión las diversas labores, según el tipo de empresa.

Específica

Específica

Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
1 - 3	Aplicar los procesos administrativos para lograr un buen plan organizacional.

Criterios de desempeño:

- Identifica los elementos que constituyen la empresa de práctica.
- Aplica con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.
- Vivencia experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.

•
CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Describe el concepto de empresa práctica.
- Reconoce el concepto e importancia del comercio electrónico.
- Reconoce la idea que dio origen a la empresa.

Evidencias de desempeño:

- Demuestra la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.
- Determina los productos esperados en cada empresa de práctica.
- Demuestra el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.
- Manipula internet para realizar comercio electrónico.
- Menciona las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa.

Evidencias de producto:

- Ejecuta las diversas labores, según el tipo de empresa.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño Publicitario

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Gestión didáctica empresarial.

Tiempo estimado: 120 horas

Propósito: Aplicar un plan organizacional empresarial, teniendo en cuenta todos los aspectos administrativos de una empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los elementos que constituyen la empresa de práctica.	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de la empresa de práctica. • Proyecto Labor@: <ul style="list-style-type: none"> • Justificación. • Proyecto Labor@ en una institución. • Selección de participantes. • Formación de una empresa práctica (departamento, dinero de la empresa, contenidos mínimos). 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define el concepto de empresa práctica. • Justifica la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@. • Muestra los productos esperados en cada empresa de práctica. 	<p>Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos que constituyen la empresa de práctica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto de empresa práctica. • Demuestra la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@. • Determina los productos esperados en cada empresa de práctica. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Aplicar con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de los equipos: <ul style="list-style-type: none"> • Sumadoras. • Fax. • Equipo de cómputo y sus periféricos. • Fotocopiadoras. • Teléfonos. • Comercio electrónico: <ul style="list-style-type: none"> • Uso de internet como herramienta de comercio electrónico. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define el concepto e importancia del comercio electrónico. • Ejemplifica el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico. • Utiliza Internet para realizar comercio electrónico. 	<p>Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto e importancia del comercio electrónico. • Demuestra el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico. • Manipula Internet para realizar comercio electrónico. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Vivenciar experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una empresa simulada: <ul style="list-style-type: none"> • Origen de la idea empresarial. • Cualidades de la empresa, producto o servicio: <ul style="list-style-type: none"> • Descripción. • Ubicación y tamaño. • Misión y visión. • Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Corto plazo. • Mediano plazo. • Largo plazo. • Marco legal: <ul style="list-style-type: none"> • Acta constitutiva. • Cédula jurídica. • Patente municipal. • Hacienda. • Salud. • Proceso. • Catálogo de productos o de servicios. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica la idea que dio origen a la empresa. • Demuestra las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa. • Ejemplifica las diversas labores, según el tipo de empresa. 	<p>Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	<p>Vivencia experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.</p>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Administrativo: <ul style="list-style-type: none"> • Planear. • Organizar. • Dirigir. • Controlar. • Administración del personal: <ul style="list-style-type: none"> • Lista del personal de la empresa con su puesto y responsabilidad • Expedientes personales. • Manual descriptivo de puestos. • Manual de procedimientos: <ul style="list-style-type: none"> • Reclutamiento. • Selección. • Inducción. • Capacitaciones. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la idea que dio origen a la empresa. • Menciona las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa. • Ejecuta las diversas labores, según el tipo de empresa. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Expedientes personales. • Estructura organizacional (organigrama) • Diagrama de procesos. • Inventario de materiales y recursos de la empresa de productos a la venta. • Documentos comercial : <ul style="list-style-type: none"> • Órdenes de pedido. • Órdenes de compra. • Facturas. • Cheques. • Recibos. • Planilla (deducciones de ley). • Publicidad: <ul style="list-style-type: none"> • Desplegables. • Tarjetas. 			

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Volantes. • Página Web. • Promoción de ventas: <ul style="list-style-type: none"> • Marcas. • Etiquetas. • Empaques • Precios. • Presupuesto general de la empresa. • Registro de transacciones: <ul style="list-style-type: none"> • Control de entradas y salidas • Otros documentos comercial • Estado de resultado sencillo. • Primer análisis FODA. • Plan preventivo de salud ocupacional. 			

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Mercadeo e Investigación de mercados: <ul style="list-style-type: none"> • Ventajas competitivas y ventajas comparativas. • Plan de introducción al mercado (FODAR). • Consideraciones Tributarias: <ul style="list-style-type: none"> • Régimen que aplica según actividad comercial. • Costo de los productos: <ul style="list-style-type: none"> • Materia Prima. • Mano de Obra. • Carga Fabril. • Costo de los <ul style="list-style-type: none"> • Servicios. • Estructura de capital: <ul style="list-style-type: none"> • Préstamos • Bonos. • Acciones. 			

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Estados financieros (Balance de Situación, Estado de Pérdidas y Ganancias. • Contabilización de Caja chica. • Conciliaciones bancarias. • Análisis financiero. • Operación de la empresa: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la empresa afín a su especialidad. • Rotación de áreas de trabajo. • Requerimientos mínimos que debe tener la empresa. • Toma de decisiones según cotidianidad empresariales. 			

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Gestión didáctica empresarial.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Aula Labor@.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Define el concepto de empresa práctica.
- Justifica la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.
- Muestra los productos esperados en cada empresa de práctica.
- Define el concepto e importancia del comercio electrónico.
- Ejemplifica el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.
- Utiliza Internet para realizar comercio electrónico.
- Explica la idea que dio origen a la empresa.
- Demuestra las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa.
- Ejemplifica las diversas labores, según el tipo de empresa.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una "X" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Describe claramente el concepto de empresa práctica.			
• Demuestra con claridad la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.			
• Determina eficientemente los productos esperados en cada empresa de práctica.			
• Reconoce en forma correcta el concepto e importancia del comercio electrónico.			
• Demuestra eficientemente el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.			
• Manipula con eficacia internet para realizar comercio electrónico.			
• Reconoce correctamente la idea que dio origen a la empresa.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> Menciona correctamente las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa. 			
<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta con precisión las diversas labores, según el tipo de empresa. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los elementos que constituyen la empresa de práctica.	Identifica los elementos que constituyen la empresa de práctica.	Describe el concepto de empresa práctica.	Conocimiento	Describe claramente el concepto de empresa práctica.
		Demuestra la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.	Desempeño	Demuestra con claridad la naturaleza y las responsabilidades de los docentes y alumnos con el proyecto Labor@.
		Determina los productos esperados en cada empresa de práctica.	Desempeño	Determina eficientemente los productos esperados en cada empresa de práctica.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Aplicar con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.	Aplica con eficiencia equipos y otras herramientas en la empresa de práctica.	Reconoce el concepto e importancia del comercio electrónico.	Conocimiento	Reconoce en forma correcta el concepto e importancia del comercio electrónico.
		Demuestra el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.	Desempeño	Demuestra eficientemente el uso adecuado del equipo de cómputo, contrastando las ventajas y consecuencias del comercio electrónico.
		Manipula Internet para realizar comercio electrónico.	Desempeño	Manipula con eficacia internet para realizar comercio electrónico.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Vivenciar experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.	Vivencia experiencias educativas en ambientes laborales para oficinas de diseño publicitario.	Reconoce la idea que dio origen a la empresa.	Conocimiento	Reconoce correctamente la idea que dio origen a la empresa.
		Menciona las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa.	Desempeño	Menciona correctamente las cualidades para la creación de la estructura organizacional y otros aspectos administrativos de la empresa.
		Ejecuta las diversas labores, según el tipo de empresa.	Producto	Ejecuta con precisión las diversas labores, según el tipo de empresa.

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título:	Cultura de la calidad
Propósito:	Ejecutar sistemas de calidad que fortalezcan tanto la producción como el servicio al cliente, de acuerdo con la normativa nacional vigente.
Nivel de competencia:	Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
• Cita en forma correcta el concepto, las características y la importancia de calidad.	Específica
• Describe correctamente los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.	Específica
• Determina con claridad la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.	Específica
• Identifica con precisión los conceptos y las características de los grupos y equipos.	Específica
• Menciona con claridad las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.	Específica
• Indica con acierto procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.	Específica
• Reconoce con exactitud el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.	Específica
• Menciona con claridad las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas.	Específica

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none">• Utiliza sin error las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Menciona con facilidad los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Identifica en forma correcta los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Ilustra correctamente el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento
1 – 4	Aplicar sistemas de calidad que fortalezcan tanto la producción como el servicio al cliente.

Criterios de desempeño:

- Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.
- Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.
- Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.
- Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.

Campo de aplicación:

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica.

Evidencias de conocimiento:

- Cita el concepto, las características y la importancia de calidad.
- Identifica los conceptos y las características de los grupos y equipos.
- Reconoce el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.
- Menciona las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas.
- Menciona los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente.

Evidencias de desempeño:

- Describe los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.
- Determina la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.
- Menciona las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.
- Indica procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.
- Identifica los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas.

Evidencias de producto:

- Utiliza las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos.
- Ilustra el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario.

Sub-área: Diseño Publicitario.

Año: Décimo

Unidad de estudio: Cultura de la Calidad

Tiempo estimado: 50 horas

Propósito: Ejecutar sistemas de calidad que fortalezcan tanto la producción como el servicio al cliente, de acuerdo con la normativa nacional vigente.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.	<ul style="list-style-type: none"> Calidad: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Características. Importancia. Ventajas. Aporte a la empresa. Aplicación de la Calidad: <ul style="list-style-type: none"> En el servicio. En el trabajo en equipo. Personal. Productividad. Competitividad. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Explica el concepto, las características y la importancia de calidad. Determina los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa. Señala la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo. 	Respeto: Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cita el concepto, las características y la importancia de calidad. • Describe los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa. • Determina la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Importancia. • Actitudes y valores personales necesarios para el trabajo en equipo. • Elementos que influyen en el trabajo en equipo. • Grupo: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Diferencia entre grupo y equipo. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los conceptos y las características de los grupos y equipos. • Explica las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales. • Demuestra procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales. 	<p>Respeto: Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Negociación: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Principios. • Actitudes y valores personales necesarios para la negociación. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos y las características de los grupos y equipos. • Menciona las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales. • Indica procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mejoramiento continuo <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Importancia • Importancia de la medición de la calidad. • Herramientas básicas para el mejoramiento continuo: <ul style="list-style-type: none"> • Tormenta de ideas. • Diagrama de flujo. • Diagrama causa – efecto. • Histograma. • Diagrama de pareto. • Diagrama de dispersión. • Grafico de control. • Hoja de comprobación. • Matriz de responsabilidad. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica el concepto, la importancia del mejoramiento continuo. • Identifica las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas. • Emplea las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos. 	<p>Respeto: Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto, la importancia del mejoramiento continuo. • Menciona las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas. • Utiliza las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cliente: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Factores que lo condicionan. • Necesidades y expectativas. • Satisfacción del cliente: <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de cliente. • El ciclo del servicio (momentos de la verdad). • Consecuencias de no satisfacer al cliente. • Relaciones humanas. <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Empatía. • Valores. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente. • Clasifica los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas. • Ejemplifica el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer. 	<p>Respeto: Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Etiqueta y protocolo. • Reglas de conducta. <ul style="list-style-type: none"> • En la comunidad. • En la empresa. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente. • Identifica los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas. • Ilustra el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Cultura de la calidad

PRÁCTICA No. 1

Nombre:

Propósito:

Escenario: Laboratorios y aula.

Duración: (durante las mismas sesiones de trabajo)

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Explica el concepto, las características y la importancia de calidad.
- Determina los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.
- Señala la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.
- Describe los conceptos y las características de los grupos y equipos.
- Explica las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.
- Demuestra procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.
- Explica el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.
- Identifica las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas.
- Emplea las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos.
- Describe los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente.
- Clasifica los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas.
- Ejemplifica el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	--------

Nombre del estudiante:

<p>Instrucciones:</p> <p>A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del joven mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una "X" aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el joven durante su desempeño.</p>

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Cita en forma correcta el concepto, las características y la importancia de calidad.			
• Describe correctamente los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.			
• Determina con claridad la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.			
• Identifica con precisión los conceptos y las características de los grupos y equipos.			
• Menciona con claridad las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.			
• Indica con acierto procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.			
• Reconoce con exactitud el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> Menciona con claridad las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas. 			
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza sin error las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos. 			
<ul style="list-style-type: none"> Menciona con facilidad los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente. 			
<ul style="list-style-type: none"> Identifica en forma correcta los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas. 			
<ul style="list-style-type: none"> Ilustra correctamente el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.	Identifica la importancia de las técnicas de calidad, productividad y competitividad.	Cita el concepto, las características y la importancia de calidad.	Conocimiento	Cita en forma correcta el concepto, las características y la importancia de calidad.
		Describe los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.	Desempeño	Describe correctamente los aportes y las ventajas de una cultura de calidad en la empresa.
		Determina la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.	Desempeño	Determina con claridad la importancia de la calidad personal, de la calidad en el trabajo en equipo y los roles del individuo en el equipo.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Distinguir la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.	Distingue la importancia del trabajo en equipo en la toma de decisiones empresariales.	Identifica los conceptos y las características de los grupos y equipos.	Conocimiento	Identifica con precisión los conceptos y las características de los grupos y equipos.
		Menciona las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.	Desempeño	Menciona con claridad las circunstancias y elementos que pueden influir en el trabajo en equipo, teniendo en cuenta las actitudes y valores personales.
		Indica procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.	Desempeño	Indica con acierto procesos de trabajo en equipo y negociación eficientes para la toma de decisiones empresariales.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.	Utiliza herramientas y métodos con el fin de lograr un mejoramiento continuo en las diferentes áreas de acción.	Reconoce el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.	Conocimiento	Reconoce con exactitud el concepto, la importancia del mejoramiento continuo.
		Menciona las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas.	Desempeño	Menciona con claridad las diferentes herramientas básicas para el mejoramiento continuo y las situaciones en que es conveniente utilizar cada una de estas herramientas.
		Utiliza las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos.	Producto	Utiliza sin error las diferentes herramientas y métodos para la resolución de casos específicos.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Analizar la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.	Analiza la necesidad de satisfacer al cliente como condición indispensable en la competitividad de una empresa.	Menciona los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente.	Conocimiento	Menciona con facilidad los conceptos, las características y los factores que determinan el comportamiento del cliente.
		Identifica los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas.	Desempeño	Identifica en forma correcta los tipos de cliente y las formas en que se manifiestan las necesidades y expectativas.
		Ilustra el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer.	Producto	Ilustra correctamente el ciclo del servicio al cliente y cada uno de los momentos de la verdad y las consecuencias que puede tener para la empresa el no satisfacer.

SUB-ÁREA: DISEÑO DIGITAL

SUB-AREA: DISEÑO DIGITAL

DESCRIPCIÓN:

El arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción y plasmando las buenas ideas de nuestros clientes sobre el papel, en pantalla y también en Internet. Tanto si se desea visualizar un proyecto, existen técnicas modernas que le permiten el rescate de los valores artísticos más tradicionales.

En la era digital actual, cabe rescatar la importancia de plasmar adecuadamente las ideas en imágenes, ya que una imagen son miles de buenas referencias para su empresa.

La sub área de Diseño Digital está conformada por tres unidades de estudio, estructurada de tal forma que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante ocho horas semanales, para un total de 200 horas anuales comprendidas durante las 25 semanas del curso lectivo.

Esta sub-área está integrada por tres unidades de estudio:

- **Diseño de páginas Web.**
- **Software para la animación vectorial.**
- **Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas Web.**

OBJETIVOS GENERALES:

Desarrollar en el grupo estudiantil los conocimientos, las habilidades y las destrezas para:

- **Diseñar sitios en Internet acordes con las reglas del Diseño Publicitario.**

- Diseñar diferentes sitios a partir de texto, sonido, imagen y animaciones.
- Diseñar páginas Web acordes con las normas predefinidas
- Utilizar las herramientas disponibles en un software específico para la creación de páginas Web.
- Utilizar las herramientas disponibles en un software específico para la creación de páginas Web.
- Diseñar páginas para la publicación de información en Internet acordes con las normas técnicas básicas
- Definir el rol de la tecnología digital en los procesos de diseño.
- Identificar la capacidad de acción de la tecnología digital en cada fase.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO

DISEÑO DIGITAL

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I.	Diseño de páginas Web.	80	10
II.	Software para animación vectorial.	80	10
III.	Las aplicaciones básicas para el diseño de página Web.	40	5
	TOTAL	200	25

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

UNIDAD DE ESTUDIO: DISEÑO DE PÁGINAS WEB

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Diseño de páginas Web.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para el diseño de páginas para la publicación de información en Internet acordes con las normas técnicas básicas.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

<u>Título</u>	<u>Clasificación</u>
• Determina claramente los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.	Específica
• Expresa con claridad los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.	Específica
• Explora eficientemente diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.	Específica
• Reconoce en forma correcta las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.	Específica
• Demuestra con claridad el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.	Específica

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none">• Ilustra correctamente los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Describe con eficacia los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Señala con precisión los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Construye en forma correcta páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
2 - 1	Diseñar páginas para la publicación de información en Internet acordes con las normas técnicas básicas.

Criterios de desempeño:

- Distingue los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web.
- Demuestra las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de internet.
- Diseña páginas para la publicación de información en internet.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Determina los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.
- Reconoce las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.
- Describe los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet.

Evidencias de desempeño:

- Expresa los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.
- Explora diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.
- Demuestra el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.
- Señala los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet.

Evidencias de producto:

- Ilustra los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio.
- Construye páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño digital.

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Diseño de páginas Web.

Tiempo estimado: 80 horas

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para el diseño de páginas para la publicación de información en Internet acordes con las normas técnicas básicas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1 Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web.	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de sitios: <ul style="list-style-type: none"> Comerciales. Informativas. Entretenimiento. Entre otros. Tipos de páginas <ul style="list-style-type: none"> Bienvenida Principales Salida Consideraciones previas: <ul style="list-style-type: none"> Usuarios. Accesibilidad. 	<u>El o la docente:</u> <ul style="list-style-type: none"> Señala los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet. Demuestra los aspectos más relevantes para el diseño de sitios. Examina diferentes sitios y páginas disponibles en Internet. 	Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.	<ul style="list-style-type: none"> Distingue los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad. • Velocidad para el • Acceso. • Tamaño. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Determina los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet. • Expresa los aspectos más relevantes para el diseño de sitios. • Explora diferentes sitios y páginas disponibles en Internet. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2 Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de Internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto <ul style="list-style-type: none"> • Fuentes. • Disposición del texto: <ul style="list-style-type: none"> • Alineación. • Interlineado. • Separación. • Definición de la jerarquía: <ul style="list-style-type: none"> • Títulos. • Subtítulos. • Párrafos. • Secciones. • Formateo de tablas. • Diseño de sitios. <ul style="list-style-type: none"> • Fondos. <ul style="list-style-type: none"> • Colores. • Formas. • Imágenes. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Examina las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet. • Explica el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios. • Enseña los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio. 	<p>Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de Internet.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Animaciones. <ul style="list-style-type: none"> • Sonidos. • Elementos de exploración. <ul style="list-style-type: none"> • Navegación. • Digitalización de imágenes y sonido. • Creación y manejo de animaciones. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet. • Demuestra el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios. • Ilustra los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3 Diseñar páginas para la publicación de información en Internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de diseño. • Funciones: <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones. • Herramientas disponibles. • Menús. • Ventanas de trabajo. • Edición de páginas. • Inserción de texto. • Inserción de imágenes, sonidos y animaciones. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Detalla los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet. • Demuestra los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet. • Elabora páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet. 	<p>Humildad: Conciencia acerca de los que somos, de nuestras fortalezas y debilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña páginas para la publicación de información en Internet.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet. • Señala los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet. • Construye páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Diseño de páginas Web.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorios de cómputo.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Señala los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.
- Demuestra los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.
- Examina diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.
- Examina las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.
- Explica el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.
- Enseña los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio.
- Detalla los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet.
- Demuestra los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet.
- Elabora páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Determina claramente los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.			
• Expresa con claridad los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.			
• Explora eficientemente diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.			
• Reconoce en forma correcta las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.			
• Demuestra con claridad el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustra correctamente los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Describe con eficacia los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Señala con precisión los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Construye en forma correcta páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web.	Distingue los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas Web.	Determina los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.	Conocimiento	Determina claramente los conceptos básicos, las características y los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet.
		Expresa los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.	Desempeño	Expresa con claridad los aspectos más relevantes para el diseño de sitios.
		Explora diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.	Desempeño	Explora eficientemente diferentes sitios y páginas disponibles en Internet.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de Internet.	Demuestra las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de Internet.	Reconoce las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.	Conocimiento	Reconoce en forma correcta las reglas básicas, los diferentes aspectos para la disposición del texto y las opciones para el manejo de tablas en el diseño y construcción de sitios de Internet.
		Demuestra el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.	Desempeño	Demuestra con claridad el procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido, el uso de animaciones y las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios.
		Ilustra los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio.	Producto	Ilustra correctamente los diferentes aspectos para el manejo de elementos y el proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Diseñar páginas para la publicación de información en Internet.	Diseña páginas para la publicación de información en Internet.	Describe los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet.	Conocimiento	Describe con eficacia los procedimientos para el uso de las herramientas y las funciones disponibles para la publicación de información en Internet.
		Señala los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet.	Desempeño	Señala con precisión los menús y ventanas de trabajo disponibles para la publicación de información en Internet.
		Construye páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet.	Producto	Construye en forma correcta páginas con la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones; para la presentación de información en Internet.

UNIDAD DE ESTUDIO: SOFTWARE PARA LA ANIMACIÓN VECTORIAL

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Software para animación vectorial.

Propósito: Utilizar las funciones y herramientas existentes en el software para animación vectorial en la edición y manipulación de imágenes y textos.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none"> Describe acertadamente las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Estima con certeza los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Examina eficientemente el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce con precisión los menús disponibles en la animación vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Describe acertadamente las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Manipula en forma correcta las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Describe correctamente los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> Menciona con claridad las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial. 	Específica

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica acertadamente el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce correctamente los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra eficientemente el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra con precisión el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Determina con precisión el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Expone claramente el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial. 	Específica
<ul style="list-style-type: none"> • Muestra en forma correcta el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial. 	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
2 - 2	Aplicar el software para animación vectorial en la edición y manipulación de imágenes y texto.

Criterios de desempeño:

- Identifica las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial.
- Utiliza las herramientas disponibles en animación vectorial.
- Reconoce las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.
- Emplea las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.
- Opera las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Describe las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial.
- Reconoce los menús disponibles en la animación vectorial.
- Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial.
- Reconoce los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial.
- Determina el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial.

Evidencias de desempeño:

- Estima los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial.
- Examina el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Describe las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial.
- Manipula las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial.
- Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial.
- Demuestra el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial.
- Demuestra el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial.
- Expone el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial.

Evidencias de producto:

- Aplica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial.
- Muestra el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño digital.

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Software para animación vectorial.

Tiempo estimado: 80 horas

Propósito: Utilizar las funciones y herramientas disponibles en la animación vectorial para la edición y manipulación de imágenes y textos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial.	<ul style="list-style-type: none"> • Software para animación vectorial. <ul style="list-style-type: none"> • Características. • Usos y aplicaciones. • Requerimientos de hardware. • Proceso de compra y licenciamiento del software. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial. • Enumera los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial. • Examina el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual. 	<p>Respeto:</p> <p>Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial. • Estima los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial. • Examina el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Utilizar las herramientas disponibles en la animación vectorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menús: <ul style="list-style-type: none"> • Archivo. • Edición. • Tipo. • Filtros. • Efectos. • Vistas. • Ventana. • Ayuda. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expone los menús disponibles en la animación vectorial. • Explica las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial. • Utiliza las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial. 	<p>Respeto:</p> <p>Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas disponibles en la animación vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los menús disponibles en la animación vectorial. • Describe las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial. • Manipula las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Reconocer las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Botones de la barra de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> • Selección. • Selección directa. • Lazo. • Lazo directo. • Pluma. • Tipo. • Elipse. • Rectángulo. • Pincel. • Lápiz. • Rotar. • Escala. • Reflejar. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial. • Demuestra las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial. • Muestra el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial. 	<p>Respeto:</p> <p>Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Transformación libre. • Gráfico. • Gradientes. • Gotero. • Tijera. • Mano. • Zoom. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial. • Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial. • Aplica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Emplear las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste del color: <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio del color. • Brillo y contraste. • Tono y saturación. • Pintar o colorear. • Fondos. • Texturas. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial. • Ilustra el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial. • Ejemplifica el proceso para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial. 	<p>Respeto:</p> <p>Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial. • Demuestra el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial. • Demuestra el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>5. Operar las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capas: <ul style="list-style-type: none"> • Uso. • Visualización. • Creación y eliminación. • Duplicar y eliminar. • Opciones de capa. • Mover las capas. • Máscaras <ul style="list-style-type: none"> • Uso de máscaras. • Aplicación de máscaras. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial. • Explica el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial. • Enseña el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial. 	<p>Respeto:</p> <p>Tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Opera las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Determina el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial. • Expone el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial. • Muestra el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Software para animación vectorial.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorio de cómputo.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Identifica las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial.
- Enumera los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial.
- Examina el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.
- Expone los menús disponibles en la animación vectorial.
- Explica las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial.
- Utiliza las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial.
- Identifica los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial.
- Demuestra las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial.
- Muestra el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial.
- Describe los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial.
- Ilustra el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial.
- Ejemplifica el proceso para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial.
- Describe el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial.
- Explica el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial.
- Enseña el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Describe acertadamente las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial.			
• Estima con certeza los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial.			
• Examina eficientemente el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.			
• Reconoce con precisión los menús disponibles en la animación vectorial.			
• Describe acertadamente las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial.			
• Manipula en forma correcta las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial.			
• Describe correctamente los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Menciona con claridad las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial.			
• Aplica acertadamente el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial.			
• Reconoce correctamente los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial.			
• Demuestra eficientemente el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial.			
• Demuestra con precisión el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial.			
• Determina con precisión el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial.			
• Expone claramente el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial.			
• Muestra en forma correcta el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial	Identifica las funciones y las herramientas disponibles para la animación vectorial	Describe las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial.	Conocimiento	Describe acertadamente las características, los usos y las principales aplicaciones del Software para animación vectorial.
		Estima los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial.	Desempeño	Estima con certeza los requerimientos de hardware que tiene el software para animación vectorial.
		Examina el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.	Desempeño	Examina eficientemente el proceso de compra y la importancia del licenciamiento en el marco de la Ley de Propiedad Intelectual.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas disponibles en la animación vectorial.	Utiliza las herramientas disponibles en la animación vectorial.	Reconoce los menús disponibles en la animación vectorial.	Conocimiento	Reconoce con precisión los menús disponibles en la animación vectorial.
		Describe las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial.	Desempeño	Describe acertadamente las aplicaciones y los procedimientos para el uso de las paletas y menús en la animación vectorial.
		Manipula las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial.	Desempeño	Manipula en forma correcta las aplicaciones y usos de los menús del animador vectorial.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Reconocer las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.	Reconoce las funciones que cumplen los botones de la barra de trabajo de la animación vectorial.	Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial.	Conocimiento	Describe correctamente los diferentes botones que conforman la barra de trabajo de la animación vectorial.
		Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial.	Desempeño	Menciona con claridad las funciones que realiza cada uno de los botones en el animador vectorial.
		Aplica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial.	Producto	Aplica acertadamente el procedimiento para la utilización de los diferentes botones en el animador vectorial.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Emplear las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.	Emplea las funciones básicas del animador vectorial para la optimización de imágenes.	Reconoce los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial.	Conocimiento	Reconoce correctamente los tipos de ajustes (herramientas) que se pueden utilizar en el color de una imagen en el animador vectorial.
		Demuestra el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial.	Desempeño	Demuestra eficientemente el procedimiento para realizar diferentes ajustes de color en el animador vectorial.
		Demuestra el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial.	Desempeño	Demuestra con precisión el procedimiento para la utilización de las diferentes herramientas para el ajuste de color en el animador vectorial.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Operar las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial	Opera las herramientas y las funciones para el manejo de capas y fotogramas del animador vectorial	Determina el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial.	Conocimiento	Determina con precisión el concepto de capas y fotogramas del animador vectorial.
		Expone el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial.	Desempeño	Expone claramente el procedimiento para el uso de los tipos de capas y fotogramas del animador vectorial.
		Muestra el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial.	Producto	Muestra en forma correcta el procedimiento para el uso de capas y fotogramas del animador vectorial.

**UNIDAD DE ESTUDIO: LAS APLICACIONES BÁSICAS PARA EL DISEÑO
DE PÁGINAS WEB**

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas Web.

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para el uso de las herramientas disponibles en un software específico para la creación de páginas Web.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

<u>Título</u>	<u>Clasificación</u>
• Identifica eficientemente los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web.	Específica
• Menciona con certeza las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.	Específica
• Opera con precisión las herramientas disponibles en el diseño de página Web.	Específica
• Describe en forma correcta los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web.	Específica
• Menciona correctamente las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web.	Específica
• Indica en forma correcta el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web.	Específica

Título	Clasificación
<ul style="list-style-type: none">• Reconoce correctamente las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Describe con precisión el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Muestra en forma correcta las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Detalla con claridad los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Distingue en forma correcta las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web.	Específica
<ul style="list-style-type: none">• Aplica eficientemente las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
2 - 3	Aplicar diferentes herramientas para la creación de páginas Web.

Criterios de desempeño:

- Utiliza las herramientas disponibles en el diseño de página Web.
- Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.
- Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes los elementos en el diseño de página Web.
- Utiliza las funciones básicas del diseño para la creación de páginas y sitios Web.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Identifica los conceptos básicos y sus características en el diseño de página web.
- Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página web.
- Reconoce las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página web.
- Detalla los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web.

Evidencias de desempeño:

- Menciona las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página web.
- Opera las herramientas disponibles en el diseño de página web.
- Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página web.
- Indica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página web.
- Describe el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página web.
- Muestra las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página web.
- Distingue las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web.

Evidencias de producto:

- Aplica las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Diseño Publicitario

Sub-área: Diseño digital.

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Las aplicaciones básicas para el diseño de páginas Web.

Tiempo estimado: 40 horas

Propósito: Desarrollar en el o la estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para el uso de las herramientas disponibles en un software específico para la creación de páginas Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Utilizar las herramientas disponibles en el diseño de página Web.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones básicas: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Ambiente de trabajo. • Herramientas. • Funciones. • Entre otras. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web. • Describe las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web. • Utiliza las herramientas disponibles en el diseño de página Web. 	<p>Laboriosidad:</p> <p>Esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas disponibles en el diseño de página Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web. • Menciona las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web. • Opera las herramientas disponibles en el diseño de página Web. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones y herramientas: <ul style="list-style-type: none"> • Cuadros de diálogo. • Menús. • Barras de herramientas. • Botones. • Teclas rápidas. • Herramienta de ayuda. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web. • Demuestra las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web. • Muestra el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web. 	<p>Laboriosidad:</p> <p>Esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web. • Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web. • Indica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el diseño de página Web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones y herramientas: <ul style="list-style-type: none"> • Menús • Cuadros de diálogo • Ventanas • Botones • Teclas rápidas • Selección de opciones • Funciones. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web. • Demuestra el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web. • Utiliza las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web. 	<p>Laboriosidad:</p> <p>Esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el diseño de página Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web. • Describe el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web. • Muestra las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>4. Utilizar las funciones básicas de diseño para la creación de páginas y sitios Web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas y funciones: <ul style="list-style-type: none"> • Menús. • Cuadros de diálogo. • Ventanas. • Botones. • Teclas rápidas. • Selección de opciones. 	<p><u>El o la docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web • Identifica las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web • Utiliza las funciones y herramientas para la creación de páginas Web. 	<p>Laboriosidad:</p> <p>Esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las funciones básicas de diseño para la creación de páginas y sitios Web.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Detalla los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web • Distingue las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web • Aplica las funciones y herramientas para la creación de páginas Web. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Las aplicaciones básicas para el
diseño de páginas Web.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorio de cómputo.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Define los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web.
- Describe las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.
- Utiliza las herramientas disponibles en el diseño de página Web.
- Identifica los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web.
- Demuestra las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web.
- Muestra el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web.
- Describe las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web.
- Demuestra el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.
- Utiliza las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web.
- Describe los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web
- Identifica las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web
- Utiliza las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Identifica eficientemente los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web.			
• Menciona con certeza las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.			
• Opera con precisión las herramientas disponibles en el diseño de página Web.			
• Describe en forma correcta los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web.			
• Menciona correctamente las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web.			
• Indica en forma correcta el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Reconoce correctamente las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web.			
• Describe con precisión el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.			
• Muestra en forma correcta las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web.			
• Detalla con claridad los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web.			
• Distingue en forma correcta las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web.			
• Aplica eficientemente las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas disponibles en el diseño de página Web.	Utiliza las herramientas disponibles en el diseño de página Web.	Identifica los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web.	Conocimiento	Identifica eficientemente los conceptos básicos y sus características en el diseño de página Web.
		Menciona las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página web.	Desempeño	Menciona con certeza las funciones y el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.
		Opera las herramientas disponibles en el diseño de página Web.	Desempeño	Opera con precisión las herramientas disponibles en el diseño de página Web.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.	Identifica las funciones que cumplen los botones de la barra del diseño de página Web.	Describe los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web.	Conocimiento	Describe en forma correcta los diferentes botones que conforman la barra de trabajo del diseño de página Web.
		Menciona las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web.	Desempeño	Menciona correctamente las funciones que realiza cada uno de los botones del diseño de página Web.
		Indica el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web.	Desempeño	Indica en forma correcta el procedimiento para la utilización de los diferentes botones del diseño de página Web.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el diseño de página Web.	Utiliza las herramientas y las funciones para el manejo de diferentes elementos en el diseño de página Web.	Reconoce las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web.	Conocimiento	Reconoce correctamente las herramientas y las funciones básicas relacionadas con diseño de página Web.
		Describe el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.	Desempeño	Describe con precisión el ambiente de trabajo utilizado en el diseño de página Web.
		Muestra las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web.	Desempeño	Muestra en forma correcta las herramientas y las funciones disponibles en el diseño de página Web.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar las funciones básicas de diseño para la creación de páginas y sitios Web.	Utiliza las funciones básicas de diseño para la creación de páginas y sitios Web.	Detalla los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web	Conocimiento	Detalla con claridad los conceptos básicos relacionados con el diseño para la creación de páginas Web.
		Distingue las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web	Desempeño	Distingue en forma correcta las herramientas y funciones disponibles con el diseño en la creación de páginas Web.
		Aplica las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.	Producto	Aplica eficientemente las funciones y herramientas para la creación de páginas Web.

SUB-ÁREA: SISTEMAS DE IMPRESIÓN

SUB-AREA: SISTEMAS DE IMPRESIÓN

DESCRIPCIÓN:

En la actualidad el concepto de impresión es más amplio debido a la evolución de diversas tecnologías que hoy hacen posible múltiples métodos de impresión y reproducción, como es el caso de la flexografía, la serigrafía, el Hecograbado, el alto grabado, la fotografía electrolítica, la fotolitografía, la litografía, la impresión offset, la xerografía, junto con los métodos digitales actuales.

La sub área de Sistemas de impresión en duodécimo año está conformada por dos unidades de estudio, estructurada de tal forma que los aspectos teórico-prácticos, se desarrollen durante cuatro horas semanales, para un total de 100 horas anuales comprendidas durante las 25 semanas del curso lectivo.

Las unidades de estudio de esta sub-área corresponden:

- **Procesos de impresión y ploteo.**
- **Pre-prensa digital.**

Con la llegada de la impresión digital, además del ahorro de tiempo y los costos ofrecidos por las nuevas técnicas digitales valen también para la industria editorial que se beneficia de la rapidez y amplias posibilidades que la impresión digital ofrece:

- **Inversión optimizada:** uno de los mayores problemas de la industria editorial es que si el volumen de tirada de un libro no es rentable, ese libro nunca será publicado. Ahora con la impresión digital también las tiradas cortas pueden ser rentables, permitiendo así una mayor "democracia de publicación".
- **Reimpresión:** esto significa que no solo será posible obtener un coste muy bajo en el caso de nuevas impresiones, si no también para reimpresiones bajo demanda. Esto permite una ulterior ventaja productiva: producir menos libros para ahorrar gastos y publicar otros.

- Además de las ventajas directas, la impresión digital nos abre un nuevo mundo: gracias a ella es posible:
 - Enviar pedidos por correo electrónico,
 - Imprimir online,
 - Copiar textos en cuestión de segundos,
 - Hacer comunicaciones rápidas y
 - Utilizar formatos universales como el PDF.

OBJETIVOS GENERALES:

- Distinguir los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.
- Seleccionar los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.
- Identificar los conceptos y características de la pre - prensa digital.
- Reconocer los principios fundamentales de la pre - prensa digital
- Distinguir los elementos que intervienen en el proceso de pre - prensa digital.
- Identificar los conceptos y características de los proyectos gráficos
- Reconocer los criterios técnicos para la construcción de proyectos gráficos.
- Aplicar las técnicas del proceso de pre - prensa digital en la construcción de proyectos gráficos.
- Aplicar los criterios para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.
- Aplicar los procedimientos para la utilización de los diferentes sistemas de impresión.

DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE ESTUDIO SISTEMAS DE IMPRESIÓN

Unidades	Nombre	Tiempo estimado en horas	Tiempo estimado en semanas
I.	Procesos de impresión y ploteo	40	10
II.	Pre-prensa digital	60	15
	TOTAL	100	25

Fórmula: horas de unidad / horas semanales = tiempo estimado en semanas

UNIDAD DE ESTUDIO: PROCESOS DE IMPRESIÓN Y PLOTEO

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Procesos de impresión y ploteo.

Propósito: Desarrollar en el estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para aplicar diferentes técnicas de impresión y ploteo.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
• Reconoce en forma correcta los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.	Específica
• Distingue con claridad las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.	Específica
• Ilustra con facilidad el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.	Específica
• Enumera en forma correcta las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.	Específica
• Describe con facilidad las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.	Específica
• Expone sin error el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.	Específica
• Menciona con acierto las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión.	Específica
• Describe con claridad el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión.	Específica
• Ilustra correctamente los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
3 - 1	Aplicar diferentes técnicas de impresión y ploteo.

Criterios de desempeño:

- Identifica los diferentes métodos de impresión y ploteo.
- Describe las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.
- Utiliza algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Reconoce los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.
- Enumera las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.
- Menciona las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión.

Evidencias de desempeño:

- Distingue las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.
- Describe las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.
- Expone el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.

Evidencias de producto:

- Ilustra el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.
- Ilustra los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Dibujo publicitario

Sub-área: Sistemas de Impresión

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Proceso de impresión y ploteo.

Tiempo estimado: 40 horas

Propósito: Desarrollar en el estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas para aplicar diferentes técnicas de impresión y ploteo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los diferentes métodos de impresión y ploteo.	<ul style="list-style-type: none"> Métodos de Impresión. Concepto. Características. Clasificación. Materiales. Tipos: <ul style="list-style-type: none"> Impresión directa. (Tipografía). Impresión en pantalla (serigrafía). 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Menciona los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo. Identifica las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo. Ejemplifica el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo. 	<p>Laboriosidad: esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los diferentes métodos de impresión y ploteo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión en hueco (huecograbado). • Flexografía. • Impresión. • Planográfica indirecta (offset.) 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo. • Distingue las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo. • Ilustra el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Describir las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impresión y ploteo. <ul style="list-style-type: none"> • Consideraciones técnicas. • Requerimientos. • Materiales. • Técnicas de impresión. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir. • Identifica las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión. • Explica el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas. 	<p>Laboriosidad: esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enumera las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir. • Describe las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión. • Expone el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Utilizar algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Métodos de Impresión: • Directa (tipografía). • En pantalla (serigrafía). • En hueco (hucograbado). • Flexografía. • Planográfica indirecta (offset). 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión. • Menciona el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión. • Ejemplifica los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión. 	<p>Laboriosidad: esfuerzo que se realiza para conseguir algo por uno mismo o con la ayuda de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión. • Describe el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión. • Ilustra los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Proceso de impresión y ploteo.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorios de cómputo.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Menciona los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.
- Identifica las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.
- Ejemplifica el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.
- Menciona las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.
- Identifica las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.
- Explica el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.
- Explica las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión.
- Menciona el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión.
- Ejemplifica los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

<p>Instrucciones: A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.</p>
--

DESARROLLO	SI	NO	NO APLICA
• Reconoce en forma correcta los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.			
• Distingue con claridad las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.			
• Ilustra con facilidad el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.			
• Enumera en forma correcta las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.			
• Describe con facilidad las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.			

DESARROLLO	SI	NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> • Expone sin error el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Menciona con acierto las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Describe con claridad el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Ilustra correctamente los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Identifica los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Reconoce los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.	Conocimiento	Reconoce en forma correcta los conceptos asociados a las técnicas de impresión y ploteo.
		Distingue las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.	Desempeño	Distingue con claridad las características de cada una de las técnicas de impresión y el ploteo.
		Ilustra el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.	Producto	Ilustra con facilidad el procedimiento y las consideraciones técnicas para la impresión y el ploteo.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Describir las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Describe las aplicaciones de los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Enumera las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.	Conocimiento	Enumera en forma correcta las características de cada uno de los materiales utilizados para imprimir.
		Describe las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.	Desempeño	Describe con facilidad las consideraciones técnicas para la selección de los materiales utilizados para imprimir de acuerdo con la técnica de impresión.
		Expone el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.	Desempeño	Expone sin error el procedimiento para la preparación de los materiales, de acuerdo con los tipos y características de los trabajos que se pueden imprimir con cada uno de los materiales y técnicas.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Utilizar algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Utiliza algunos de los diferentes métodos de impresión y ploteo.	Menciona las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión.	Conocimiento	Menciona con acierto las consideraciones técnicas para la selección de las técnicas de impresión.
		Describe el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión.	Desempeño	Describe con claridad el procedimiento para el trabajo con cada una de las técnicas de impresión.
		Ilustra los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.	Producto	Ilustra correctamente los procesos y elementos de cada una de las técnicas de impresión.

UNIDAD DE ESTUDIO: PRE-PRENSA DIGITAL

NORMA TÉCNICA DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

DATOS GENERALES

Título: Pre-prensa digital.

Propósito: Desarrollar en los estudiantes los conocimientos, habilidades y destrezas para elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital.

Nivel de competencia: Básica

UNIDADES DE COMPETENCIA LABORAL QUE CONFORMAN LA NORMA

Título	Clasificación
• Reconoce con claridad los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital.	Específica
• Menciona con certeza las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.	Específica
• Utiliza eficientemente los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.	Específica
• Menciona acertadamente los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.	Específica
• Explica con claridad las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.	Específica
• Construye en forma correcta proyectos gráficos aplicando los procesos de pre . prensa digital.	Específica
• Menciona claramente los conceptos y las características de las técnicas de montaje.	Específica
• Identifica con certeza los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.	Específica
• Expone acertadamente los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión.	Específica

ELEMENTOS DE COMPETENCIA

Referencia	Título del elemento.
3 - 2	Aplicar los procesos de pre-prensa digital.

Criterios de desempeño:

- Identifica los conceptos y los elementos básicos del proceso de pre-prensa digital.
- Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital.
- Desarrolla artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.

CAMPO DE APLICACIÓN

Categoría

Clase

Servicios

Prestación de servicios de Educación Técnica

Evidencias de conocimiento:

- Reconoce los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital.
- Menciona los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.
- Menciona los conceptos y las características de las técnicas de montaje.

Evidencias de desempeño:

- Menciona las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.
- Utiliza los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.
- Explica las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.
- Identifica los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.
- Expone los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión.

Evidencias de producto:

- Construye proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.

PROGRAMA DE ESTUDIO

Modalidad: Industrial

Especialidad: Dibujo publicitario

Sub-área: Impresión

Año: Duodécimo

Unidad de estudio: Pre-prensa digital

Tiempo estimado: 60 horas

Propósito: Desarrollar en el estudiante los conocimientos, las habilidades y destrezas para elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre-prensa digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Identificar los conceptos y elementos básicos del proceso de pre - prensa digital.	<ul style="list-style-type: none"> Pre - prensa digital: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Características. Aplicación en el campo del diseño de proyectos. Principios. Equipo y herramientas: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Características. Aplicación en el campo del diseño de proyectos. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Define los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital Describir las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital. Aplica los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos. 	Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los conceptos y elementos básicos del proceso de pre - prensa digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
	<ul style="list-style-type: none"> • Principios • Normas para el uso, cuidado y mantenimiento. 	<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital • Menciona las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital. • Utiliza los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>2. Elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Componentes. • Tipos o estilos. • Criterios para su confección. • Proceso de pre -prensa digital. • Etapas del proceso: <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de bocetos. • Construcción de originales para la reproducción. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos. • Ejemplifica las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos. • Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital. 	<p>Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos. • Explica las etapas del proceso de pre - prensa digital en el diseño de proyectos gráficos. • Construye proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital. 		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
<p>3. Desarrollar artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de montaje: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Componentes. • Tipos o estilos. • Principios técnicos. • Sistemas de impresión. • Reglas para su aplicación. • Especificaciones. • Requisitos técnicos de los artes finales. 	<p><u>El docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Define los conceptos y las características de las técnicas de montaje. • Describe los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje. • Demuestra los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión. 	<p>Prudencia: tener conciencia de todo aquello que nos rodea con la capacidad de anticiparse a los hechos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
		<p><u>El o la estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona los conceptos y las características de las técnicas de montaje. • Identifica los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje. • Expone los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión. 		

PRACTICAS Y LISTAS DE COTEJO

DESARROLLO DE LA PRACTICA

UNIDAD DE ESTUDIO: Pre-prensa digital.

PRÁCTICA No. 1

Propósito:

Escenario: Laboratorios de cómputo.

Duración:

MATERIALES	MAQUINARIA	EQUIPO	HERRAMIENTA

Procedimientos

El o la docente:

- Define los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital
- Describir las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.
- Aplica los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.
- Define los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.
- Ejemplifica las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.
- Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de pre . prensa digital.
- Define los conceptos y las características de las técnicas de montaje.
- Describe los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.
- Demuestra los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión.

LISTA DE COTEJO SUGERIDA	Fecha:
---------------------------------	---------------

Nombre del estudiante:	
-------------------------------	--

Instrucciones:
A continuación se presentan los criterios que van a ser verificados en el desempeño del estudiante mediante la observación del mismo. De la siguiente lista marque con una “X” aquellas observaciones que hayan sido cumplidas por el estudiante durante su desempeño.

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
• Reconoce con claridad los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital.			
• Menciona con certeza las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.			
• Utiliza eficientemente los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.			
• Menciona acertadamente los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.			
• Explica con claridad las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.			
• Construye en forma correcta proyectos gráficos aplicando los procesos de pre . prensa digital.			

DESARROLLO	SI	AÚN NO	NO APLICA
<ul style="list-style-type: none"> Menciona claramente los conceptos y las características de las técnicas de montaje. 			
<ul style="list-style-type: none"> Identifica con certeza los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje. 			
<ul style="list-style-type: none"> Expone acertadamente los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización de las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión. 			

OBSERVACIONES:

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Identificar los conceptos y elementos básicos .del proceso de pre - prensa digital.	Identifica los conceptos y elementos básicos .del proceso de pre - prensa digital.	Reconoce los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital	Conocimiento	Reconoce con claridad los conceptos básicos relacionados con la pre – prensa digital.
		Menciona las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.	Desempeño	Menciona con certeza las características, los principios y las aplicaciones de la pre - prensa digital.
		Utiliza los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.	Desempeño	Utiliza eficientemente los principios de la pre- prensa digital en proyectos gráficos.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Elaborar proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.	Elabora proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.	Menciona los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.	Conocimiento	Menciona acertadamente los conceptos básicos, las características y los componentes asociados con la elaboración de proyectos gráficos.
		Explica las etapas del proceso de pre - prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.	Desempeño	Explica con claridad las etapas del proceso de pre -prensa digital en el diseño de proyectos gráficos.
		Construye proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.	Producto	Construye en forma correcta proyectos gráficos aplicando los procesos de pre - prensa digital.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	TIPO	SUFICIENCIAS DE EVIDENCIA
Desarrollar artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.	Desarrolla artes finales mediante directrices técnicas de montaje para diferentes sistemas de impresión.	Menciona los conceptos y las características de las técnicas de montaje.	Conocimiento	Menciona claramente los conceptos y las características de las técnicas de montaje.
		Identifica los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.	Desempeño	Identifica con certeza los criterios básicos asociados para la aplicación de las diferentes técnicas de montaje.
		Expone los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión.	Desempeño	Expone acertadamente los procedimientos, las etapas y los criterios para la utilización las diferentes técnicas de montaje de acuerdo con los sistemas de impresión.

EDUCACIÓN TÉCNICA PROGRAMA DE ESTUDIO



INGLES PARA LA COMUNICACIÓN

**DÉCIMO, UNDÉCIMO Y DUODÉCIMO
PARA LAS ESPECIALIDADES TÉCNICAS**

English classes have given me confidence in the four skills, no matter what profession I choose!

“Al desarrollo por la educación “

M.Ed. Lizzette M. Vargas Murillo
Asesora Nacional de Inglés

SAN JOSÉ- COSTA RICA
SETIEMBRE, 2009

SUB – AREA: ENGLISH FOR COMMUNICATION

TWELFTH LEVEL



English classes have given me confidence in the four skills, no matter what profession I choose!

DISTRIBUTION OF UNITS ENGLISH FOR COMMUNICATION

Twelfth Level

Unit	Name of the unit	Estimated time in hours	Amount of weeks per unit
1	Day to day	10 hrs	5 weeks
2	Customer service	10 hrs	5 weeks
3	Stand for excellence	10 hrs	5 weeks
4	Travel	10 hrs	5 weeks
5	Astounding Future Career	10 hrs	5 weeks
	Total	50 hrs	25 weeks

Sub-área: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 1 : Day to Day Work	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Exchanging information about: day to day work.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Asking and giving information about working routines. Describing times and conditions of my job and daily routines. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressing likes and dislikes in my daily life. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Asking questions regarding working routines. Talking about your daily working schedule. Describing likes and dislikes. Examining job skills and qualifications. Making wise choices. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Talk about which hours you prefer to work based on the business hours around the world. Role play people saying what they like about their jobs. Classify a list of items connected with work which are important and not important to you. 	<ul style="list-style-type: none"> Observe critically. Exercises leadership 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ask and give information about working routines. Describe times and conditions of my job. Express likes and dislikes in my daily life.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading an advertisement about a new product <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Writing a plan to improve safety in your home. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Prepositions. Adverbs of frequency. Phrasal Verbs. Verbs followed by –ing. Reported speech Reported speech with say and tell. Used to, be used. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reading an online advertisement. Read with understanding. Planning for a safe environment. Write a short letter describing the working conditions in a company you work. Convey ideas in writing. 	<ul style="list-style-type: none"> Guide others. Planning ahead of time. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Read an advertisement about a new product. Write a plan to improve safety in your home.

Sub-área: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 2 : Customer service	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: customer service	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Understanding specifications about the elements of effective telephone communications. Applying techniques to improve effectiveness as a listener. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Defining the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying elements of effective telephone communication. Managing to ensure courtesy in business telephone contacts. Smiling before you pick up the phone. Leaving a good last impression. Letting customers know you want to help. Asking the customer to repeat if the message is not clear. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to oral techniques about courtesy Comprehend how to determine the customer needs Role play how to treat every caller as a welcome guest activity Development of skills to become a good clerk in customer service by attending the telephone 	<ul style="list-style-type: none"> Respect for different styles, methods and procedures. Understand and be understood by others 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Understand specifications about the elements of effective telephone communications. Apply techniques to improve effectiveness as a listener. Define the importance of proper telephone techniques in providing excellent service to customers

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Understanding details from texts, passages and others <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Stating the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Define service mentality? What is a customer? How many customers do you think you can attend by day? Which is the most important key in the service mentality? Callers can hear your smile even when they can't see it Give every caller the same courteous, friendly, professional treatment. Take the initiative. Greet the caller with a pleasant buffer. Ask don't demand. Politeness is never out of style. Don't make or take calls anonymously 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Development of skills to become a better clerk in customer service. Completion of charts by listening to people speaking about the service attitude to provide high quality customer service. 	<ul style="list-style-type: none"> Learn from experience Empathy Enthusiasm Ownership Responsibility Adaptability 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Understand details from text, passages and others. State the importance of attitude and creativity in providing high quality customer service.

Sub-área: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 3 : Stand for excellence	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Exchanging information about: the ability to work cooperatively with others as a member of a team.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to a conversation between an employer and an employee and between coworkers. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Expressing encouragement when talking about programs and courses 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Discussing about adult education. Describing types of coursework. Identifying job skills. Defining feelings. Stating work communication. Defining job training. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Acquire and evaluate information. Listen actively conversations among different people in order to take notes. Role play a conversation between a parent and a child. Interpret and communicate information. 	<ul style="list-style-type: none"> Plan for the future. Take responsibility for learning. Cooperate with others. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to a conversation between an employer and an employee and between coworkers. Express encouragement when talking about programs and courses

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reading and discussing about job skills. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizing information regarding options between job benefits and personal qualities 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simple present and present continuous. • Correlative conjunctions. • Expressing future time with will, be going to, and the present continuous. • Part time clauses with after, when, as soon as, before, and until. • Simple past and present perfect. • Express similarities with so, too, either and neither. • Reductions with n´ t. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reading a career school advertisement. • Reading an email from a teacher. • Reading a job evaluation form. • Reading notes from an interview. • Reading a letter requesting a raise. • Write statements about yourself. • Make a list of programs and courses of interest to you. • Write a letter to a professor. • Fill out a work schedule. • List personal qualities on a chart. • Write a persuasive letter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Solve problems. • Make decisions. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Read and discussing about job skills. • Organize information regarding options between job benefits and personal qualities.

Sub-área: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 4 : Travel	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about travelling.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to statements about a map in order to get to any specific place. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Explaining leisure and entertainment possibilities to a visitor. Discussing about weather concerns when travelling. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Finding out about a city. Making offers. Thanking Making recommendations. Travelling for business and pleasure. Copying with difficult travel situations. Doing flight reservation. Renting a car. Giving and asking for directions. Attending business events. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to statement about what people are doing in a business travel. Role play about a visitor that is coming from abroad to your international marketing company and you are going to help organize her/his visit. Discuss with a partner about entertainment and leisure activities for a visitor in a foreign country. Pretend your work for a broadcast and you are giving the weather report. 	<ul style="list-style-type: none"> Social and cultural background of people from different countries. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to statements about a map in order to get to any specific place. Explain leisure and entertainment possibilities to a visitor. Discuss about weather concerns when travelling.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reading a map from another country to find out cities and places. • Reading about environmental issues to take into account to visit a foreign country. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revising a business plan to propose an international company. • Developing writing skills making, accepting or declining an offer. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> • You ´re interested in...you should... • If you like.... You should... • Types of transportation. • Learning about culture. • Types of restaurants • Talk about weather. • Sightseeing. • Day trips. • Tipping • Prices in dollars and cents. • I´d like... I´d prefer. • I´d like a single room. • I´d prefer a nonsmoking room. • Questions: How long How do I get to there? How will you be paying? How long will you be staying? 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Develop different reading skills interpreting information related to travelling • Write a short note suggesting what someone might enjoy in Costa Rica and offering your help while a business travel. • Writing about severe weather conditions 	<ul style="list-style-type: none"> • Cultural aspects presented at each country while you are in a business travel. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Read a map from another country to find out cities and places. • Read about environmental issues to take into account to visit a foreign country. • Revise a business plan to propose to an international company. • Develop writing skills making, accepting or declining an offer.

Sub-área: English for Communication	Level: Twelfth
Unit 5: Astounding Future Career	Hours per unit: 10 hours
Cognitive target: Interprets and communicates information about: applying or transferring skills learned in one job situation to another.	

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>LISTENING</p> <ul style="list-style-type: none"> Listening to a discussion between two managers. <p>SPEAKING</p> <ul style="list-style-type: none"> Discussing community problems and solutions by interviewing classmates. Talking about life in a city and contrasting it with life in the country side. 	<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying career skills. Attending to a job fair. Participating a in job interview. Defining the strengths and weaknesses. Describing future plans. Recognizing work standards. Expressing emotions. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identify how to interview appropriately. Use sources of information about job opportunities such as job descriptions, job ads, and online searches and about job market. Respond appropriately to common personal information questions. Role play a conversation on how to relax before a job interview. 	<ul style="list-style-type: none"> Doing field work. State goals for the immediate future. Find problems in your community. 	<p>The students:</p> <ul style="list-style-type: none"> Listen to a discussion between two managers. Discuss community problems and solutions by interview classmates. Talk about life in a city and contrasting it with life in the country side.

LINGUISTIC ACHIEVEMENTS	CONTENT (FUNCTIONS AND LANGUAGE)	PROCEDURES	VALUES AND ATTITUDES	LEARNING OUTCOMES
<p>READING</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparing and contrast the lives and goals of people regarding working conditions. <p>WRITING</p> <ul style="list-style-type: none"> Developing consciousness about my skills, achievements and awards. Organizing ideas to design an improvement plan to change in life. 	<p>Language</p> <ul style="list-style-type: none"> Real conditionals present and future. Present unreal conditional. Future continuous. Infinitives of purpose. Infinitives that follow adjectives. 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Demonstrate the ability to apply or transfer skills learned in one job situation to another. Read about careers and skills. Read about how have a successful interview. Read a resume from a job seeker. Read an employer´s campaign to improve work conditions. Make notes about your skills, achievements and awards. Write a resume for themselves. Write about how employees feel at work based on field work. Write a paragraph with your goals for next five years. 	<ul style="list-style-type: none"> Exercise leadership. Allocate time 	<p><u>The students:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Compare and contrast the lives and goals of people regarding working conditions. Develop consciousness about my skills, achievements and awards. Organize ideas to design an improvement plan to change in life.

BIBLIOGRAPHY

- Armstrong, Thomas. *7 Kinds of Smart: Identifying and developing your many Intelligences.* New York: Dutton /Signet, 2000.
- Bain, Richard. *Reflections: Talking about Language.* St. Edmundsbury Press. London. 1999
- Brown, Douglas. *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy.* Longman. 2000
- Brumfit, C.J y K. Johnson (eds.) *The Communicative Approach to Language Teaching.* Oxford University Press. 2000
- Campbell, Linda, Bruce Campbell, and Dee Dickinson. *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences.* Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campbell, Bruce. *Multiple Intelligences Handbook.* Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campos, F & Viquez O. *102 Communicative Activities.*
- Dudley-Evans, T., & St John, M.. *Developments in ESP: A multi-disciplinary approach.* Cambridge: Cambridge University Press. 1998
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 1 : Language Skills for Success:* Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 2 : Language Skills for Success:* Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 3 : Language Skills for Success:* Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 4 : Language Skills for Success:* Mc Graw Hill, 2008
- Gardner, Howard. *Frames of Mind : The theory of Multiple Intelligences.* New York : Basic Books, 1998.
- Gardner, Howard *Multiple Intelligences: The Theory in Practice.* New York: Basic Books, 2000.
- Gatehouse, Kristen. Key Issues in English for Specific Purposes (ESP) Curriculum Development. The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001
- Haggerty, Brian. *Nurturing Intelligences.* Menlo Park, CA : Addison Wesley, 2000
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching.* Longman Handbook for Language Teachers. 2000.

- Johns, A., & Dudley-Evans, T. English for Specific Purposes: International in scope, specific in purpose. **TESOL Quarterly**, 2. 1991
- Jones, G. ESP textbooks: Do they really exist?
English for Specific Purposes, 9, 1990
- Larsen- Freeman, Diane. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford University Press. 2000.
- Lazear, David. **Seven Ways of Knowing : Teaching for Multiple Intelligences**. Palatine, I L: Skylight Pubs.,2001.
- Littlewood, W.T. **Communicative Language Teaching**. Cambridge University Press. 2000.
- Ministerio de Educación Pública. **Programas de Inglés I y II Ciclos**. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. **Programas de Inglés III Ciclo y Ed. Diversificada**. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. **Sub-area de Inglés Conversacional del programa de Ejecutivo para Centros de Servicio**. Costa Rica: 2006.
- Nunan, D. **The teacher as curriculum developer: An investigation of curriculum processes within the Adult Migrant Education Program**. South Australia: National Curriculum Resource Centre. 2000
- Nunan, D. (Ed.). **Collaborative language learning and teaching**. New York: Cambridge University Press. 1995
- Pauline Robinson. **ESP Today: A Practitioner's Guide**. Prentice Hall, 1991
- Richards, Jack and S. Rodgers. **Approaches and Methods in Language Teaching**. Cambridge, London 2005.
- Terrox Georges and Woods Howard. **Teaching English in a World at Peace. Professional Handbook**. McGill University. 1990.
- White, Ronald V. **New Ways in Teaching Writing**. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. **New Ways in Teaching Speaking**. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. **New Ways in Teaching Reading**. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. **New Ways in Teaching Reading**. TESOL:1995
- White, Ronald V. **New Ways in Teaching Writing**. TESOL:1995

Electronic References

Time for English Net: From teachers to teachers: <http://www.timeforenglish.net/resources/index.htm>

For English teachers of the world: [www.english](http://www.english.to) to go.com

The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001

<http://iteslj.org/> <http://iteslj.org/Articles/Gatehouse-ESP.html>

ANNEXES

ANNEX 1

Pasos para diseñar el Portafolio de Evidencia para la sub-área de “ENGLISH FOR COMMUNICATION”

Para la sub-área de inglés los estudiantes van a trabajar en las cuatro habilidades: Listening, Speaking, Reading y Writing.

El objetivo del uso del portafolio consiste en recopilar a través del proceso de enseñanza- aprendizaje todas las estrategias desarrolladas así como el conocimiento obtenido en cada una de las habilidades.

Por lo tanto el portafolio debe tener una introducción o comentario y luego las cuatro secciones debidamente rotuladas con las evidencias del aprendizaje del idioma en cada habilidad, así como reporte de actividades significativas, documentos, proyectos u otros. Puede tener una sección para los mejores trabajos y otra para los trabajos en proceso.

Se debe hacer una breve descripción del proceso y del sistema de evaluación que el docente utiliza, generalmente se hacen tres tipos de evaluación, una del docente, la segunda es una evaluación de un compañero de clase (como retroalimentación para mejorar la calidad de los trabajos realizados) y tercero una autoevaluación. La número uno y tres son obligatorias, la segunda es optativa.

Recordar que el docente debe sentarse continuamente con el estudiante a revisar el progreso y monitorear la evolución del estudiante, brindándole retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje así como una evaluación constante del desempeño del joven. La creatividad es fundamental en este proceso.

Es importante que el docente elabore una escala holística para evaluar las cuatro secciones del portafolio como un todo. Utilizando la escala, el docente podrá evaluar todas las secciones, documentos y proyectos unificando así el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Se debe negociar y determinar con el estudiante los criterios de evaluación que se utilizaran para el portafolio.

¿Qué tipo de documentos y trabajos se incluyen en el portafolio?

Se debe incluir la lista de cotejo para evaluar trabajo cotidiano, trabajo extra clase, las dos pruebas como mínimo, lista de escala holística para la evaluación de trabajo de la sub-área

Rúbricas que demuestren adquisición de conocimiento, desempeño adquirido entre otros: ejemplares de escritura, listas de libros que han sido leídos por los estudiantes, reportes de algún libro, grabaciones hechas por el estudiante, los trabajos favoritos. Todo tipo de trabajo que ilustre la adquisición de alguna competencia en determinada habilidad. Normalmente se asocia el portafolio con el lenguaje escrito, sin embargo también pueden incluirse grabaciones con ejemplos de la producción oral.

Cuidado con la selección de trabajos que se incluyan. El portafolio no se debe convertir en una gaveta para almacenar todo tipo de copia que el estudiante reproduce.

Cada trabajo que se incluya en el portafolio debe tener la fecha con una breve descripción de por qué se incluyó, qué le gustó al estudiante o cualquier comentario pertinente.

Por razones prácticas el número de trabajos en el portafolio debe ser limitado para facilitar su revisión y evaluación.

El uso del portafolio convierte al estudiante en agentes de reflexión y toma de decisiones, además les da el control de su propio aprendizaje.

ANNEX 2

Communicative Activities

SPEAKING ACTIVITIES

Activity 1

Name: A day in the life.

Topic: Asking about events.

Materials: A piece of paper for each group.

Objectives: To practice asking questions in the past tense.

Process: The class is divided into groups. One member of each group leaves the room. The remaining group members decide on how the person who is outside spent the previous day. They draw up an exact time schedule from 8am to 8pm and describe where the person was, what he did, who he talked to. The people who were outside are called back in. There they try to find out, how the group thinks they spent the previous day. Then he gives the correct responses.

Taken from Cambridge University Press.

Activity 2

Name: Chit Chat

Topic: Personal information

Materials: Design a questionnaire sheet and one information sheet with name of people, age, country, marital status, job, hobbies

Objectives: The objective of the game is practice questions to find all people described in the questionnaire.

Process: The game may be played with any number. If there are more than 16 students in the class, the activity must be practiced in two groups. Copy one role card and one questionnaire for each student in the class. Distribute one role card to each student and allow a little time for them to become familiar with the information, then give each student the questionnaire. Each student must move around the room asking each other questions until they have found all the people described on the questionnaire.

Example:

QUESTIONNAIRE	ROLE CARD
A technician with two children. A grandmother who lives in ... A 24 year old nurse An electrician who plays the guitar	John Peter Age:26 Lives in London Married Two children:Tim and Andy Job: technician Hobbies: tennis, football

Taken from Oxford University Press

Activity 3

Name: Looking for a job

Topic: Talking about abilities

Language: Use of can to express ability.

Materials: A set of cards for each student in the class.

Objectives: To practice the use of can + abilities.

Vocabulary: Abilities.

Process: The game may be played with any number of students. Copy enough cards for everyone in the class, make sure that for every employee's card there is a corresponding employer's card. Give out one card to everyone in the class. The object of the game is for every employee to find a job, and for every employer to find a suitable person for the job. To do this, employers will have to move around the class, interviewing candidates for the jobs. They should only take candidates who fulfill all the requirements listed on the advertisement. The game is finished when everyone has a job. If you have an odd number of students in the class, either one student will be left without a job, or, if you think this is too cruel, you should alter one of the advertisements to read.

Example:

<p>You can:</p> <p>swim draw and paint speak French play the piano type sing</p>	<p>WANTED: <i>KINDER GARDEN TEACHER</i></p> <p><i>Must be able to:</i></p> <p><i>Swim, sing</i> <i>Speak French, play the piano</i></p>
<p>You can:</p> <p>Take shorthand type Play the piano drive Speak French and German swim</p>	<p>WANTED: SECRETARY</p> <p><i>Must be able to</i></p> <p>Type Take shorthand Speak French and German</p>

Taken from Oxford University Press.

Activity 4

Name: Job Prestige
Topic: Occupations
Materials: Prepare a list with 15 different occupations, give a list to every student.
Objectives: To practice speaking about occupations.

Process: Outline the task. Give a list of occupation to each students and tell them to rank them according to two criteria. First arrange them in the order in which these jobs are regarded and paid for in our society. Secondly make a list according to the importance of the job. Divide the class in pairs, let students compare their lists and priorities, ask them why do they agree or disagree with their classmate list. Write the differences on the board to discuss with the rest of the class.

Taken from Cambridge University Press.

Activity 5

Name: Secret Topic
Topic: Arguing, Expressing one's opinions
Materials: A piece of paper with a topic on it.
Objectives: To discuss and express one's opinions about a specific topic.

Process: Two students agree on a topic they want to talk about without telling the others what it is. The students start discussing their topic without mentioning it. The others listen. Anyone in the rest of the group who thinks he knows what they are talking about, joins in their conversation. When about a third or half of the class have joined in the game is stopped.

Taken from Cambridge University Press.

LISTENNING ACTIVITIES

Activity 1

- Name: Debate the Issue
Topic: Discussion
Materials: Select a sequence which features a controversial issue.
Objectives: To promote communicative competence.

Process: Write a motion on the board related to the topic of the video. for example: everyone should have the right to possess a gun for self protection. Tell the students that you are going to play a sequence related to that motion. As they watch the video, they are to decide how they feel about the motion, play the sequence, tell the students that they are now going to participate in a debate, Ask for volunteers to argue 'pro' and 'con'. Select an equal number of students between 2 and 4, to form two debating teams. Appoint one student from each team to act as captain. Captains will give their presentations first and summarize their team's argument at the end. If there is time, play the sequence again.

Taken from Prentice Hall Regents.

Activity 2

- Name: Assemble the script/video
Topic: Listening comprehension
Materials: Select a sequence in which the dialogue provides several clues to the action, and the picture frequently suggest what is being said. You will need two rooms and an audiocassette recorder. Before class, record the sound track of the sequence onto an audiocassette.
Objectives: To practice listening, speaking and writing.
Process: Divide the students into two teams and possibly into subgroups. Tell the students that you are going to play a short sequence. Explain that one team will have the soundtrack only. They must imagine the pictures. The other team will have the video without the sound, they must write the dialogue script. If necessary, give a very brief hint about the subject-matter of the sequence, the names of characters, etc. Team 1 takes the audiocassette recorder to the other

room, they play the soundtrack and write down what they think the situation is, who the characters are, what happens during the sequence. Stay with team 2, play the complete sequence with the sound turned down, they play it shot by shot without sound, pausing to allow the team to write the dialogue. Bring team 1 back into the classroom. Divide the students into pairs with one member from team1 working with one member from team 2. Each pair takes a piece of paper with a line down the middle. They must now write the script (short description on the left of the line, dialogue on the right).

Taken from Prentice Hall Regents.

Activity 3

Name: Analyzing Commercials/video

Topic: Discussion, Listening, Note-taking

Materials: Select one or more commercials which provide enough relevant information and discussion points for this activity.
Duplicate the handout, make one copy for each student.

Objectives: To discuss, to listen and take notes about a tv commercial.

Process: In class: Distribute the handout. Go over it with the students to make sure they understand the kind of information required. Tell the students that you are going to play a TV commercial. Their task is to complete the chart with information from the commercial. Play the commercial, several times if necessary. The students work individually to complete the chart, as they finish, ask the students to compare their answers with those of another student. Play the commercial again. The students confirm or modify their answers.

Taken from Prentice Hall Regents.

READING ACTIVITIES

Activity 1

Name: Ten things to Do Before Reading

Topic: Practice previewing

Material: Reading passages from students' books

Objective: To preview a reading to see what students already know in terms of content and vocabulary.

Process: Ask students to brainstorm for answers to the following questions, then write ideas on the board.

1. Look at the title and the heading for each section. What do you think this passage is going to be about?
2. Look at the pictures. What do you think this passage is going to be about?
3. Read the first and last paragraphs and the first sentence of each paragraph. What do you think this passage is going to be about?
4. Read the title. Now quickly scan the passage and circle all the words that have a connection to the title.
5. Scan the passage and cross out all the words you don't know. After you read the passage again carefully, look up the words in a dictionary.
6. After looking at the title, pictures, and so on, brainstorm the specific words you expect to see in the passage.
7. After looking at the title and pictures, make up some questions you think this passage might answer.
8. What kind of passage is this? (fiction?-nonfiction?-what kind?) Why would somebody read this? For information? Pleasure?
9. Choose words from the passage and write them on the board. Ask students to scan the passage and circle them.
10. Tell a story about the background of the reading passage, or summarize the passage itself. Ask students to take notes or draw a picture of the story as you speak.

HAVE EVERYONE READ THE PASSAGE.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

Activity 2

Name: Newspaper Posters

Topic: Encourage students to read different sections of a newspaper.

Material: Articles from newspapers. Large poster boards, scissors, glue and markers.

Objective: Understanding the content of the sections in a newspaper is essential to give students access to more of the English-speaking world around them.

Process: Clip an assortment of articles and other items from newspapers. Be sure to include enough items from all parts of the papers for all the groups to have plenty to choose from.

Provide a list of all categories to be included in the posters. For example: Front page, metro, business, sports, lifestyles, entertainment, classifieds.

Put the students into groups. Each group uses a poster board and creates a poster that represents the various items found in the different sections, choosing from the articles and items you provide. Ask the students to label the categories.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

Activity 3

Name: Monitoring Comprehension

Topic: Monitor students comprehension while reading

Material: Article with long, descriptive paragraphs.

Objective: Allow students to reflect on their understanding of the article at different stages, to predict what may come next and to evaluate how well they are reading while they are engaged in doing it.

Process: Using the article you have selected, prepare questions for each paragraph that the students have to answer: Ask readers to reflect on what may come next, and draw on previous cultural and personal experience. Include some questions specifically about monitoring, in addition to the questions about comprehension, for example: *When you ran into a difficult word or meaning, what did you do? Did you reread the word? Read ahead hoping to find the answer? Look in a dictionary? Ask someone else?* Cut the reading passage into paragraph pieces that you can tape in different places around the classroom in random order. Group the students and send them around the classroom together, with each group starting at a different location. Encourage students to work together and answer the questions as a group. They should discuss how they understood the text in order to answer the questions about comprehension and monitoring. Have each group piece together the reading text in the correct order. A general discussion at the end may focus on the main ideas, how students felt as they read each paragraph, and what strategies they used to figure out the paragraph order. After each paragraph, insert a clue, rather than a question, to find the next paragraph. Clues could include pieces from the next or last paragraph.

Taken from new Ways in Teaching Reading.

WRITING ACTIVITIES

Activity 1

Name: Letters to complaint

Topic: Learn to complain in writing

Material: Chalkboard or overhead projector (OHP).

Objective: Sensitizes students to the differences in register between written and spoken forms, focusing on different language functions, for example, apologizing, giving invitations, offering congratulations, and offering condolences.

Process:

1. Ask students if they have ever written a letter of complaint. Elicit from students what kind of things people complain about in writing, for example, faults in new consumer products, poor services, incorrect bills. Write these up on the board.
2. Using some of the examples on the board, establish who the students would write to if they were to write a letter of complaint. For example, about a faulty CD player, they would write to the shop manager.
3. In pairs ask students to simulate
 - (a) a conversation with a friend about a CD player they have just bought, but which doesn't work properly.
 - (b) a phone call between a consumer with a complaints and the official person they are complaining to, for example, someone who has just bought a CD player that doesn't work properly and the manager of the shop they bought if from.
4. Ask students to write a letter of complaint to the manager of the shop.
5. In pairs ask students to discuss the differences between complaining: orally to a friend, orally to an official person and in writing to an official person.
6. Elicit differences from students and write them on the board in three columns: oral/friend, oral/official, written/official. The differences should include actual examples of language used.
7. Highlight the differences that have emerged among the three columns and focus on forms that would be appropriate for the letter. Then ask students to write another letter of complaint.

Taken from new Ways in Teaching Writing.

Activity 2

Name: Practical Business Writing

Topic: Inform some or request information

Material: Paper, appropriate addresses and references. Three standard business letters.

Objective: Give students a formula or a template for business letters, you foster confidence and facility with the language in a realistic situation while teaching both the process and the product

Process: 1. Present the following 10 principles to summarize the basics of business letter writing:

- Write concisely, eliminating stock phrases that serve no purpose, and using reasonably short sentences. Avoid jargon in favor of common words and phrases.
 - Consider the reader's background and expected attitude toward the message, tailoring the words to the reader's situation and level of understanding.
 - Write positively, eliminating negative words from the message.
 - Strive for clarity, using familiar words and ensuring that grammar, punctuation, and spelling are correct.
 - Check that the information in the message is accurate.
 - Look for omissions and inconsistencies to ensure completeness.
 - Strive for concreteness with specific amounts and figures, rather than abstract concepts.
 - Use active, rather than passive, constructions to foster clarity as well as brevity.
 - Ensure fairness-avoid evidence of stereotyping and prejudice.
 - Finally, practice ethicality, ensuring that no impossible promises are made, no matter how much goodwill they might create.
2. Present a business letter format and guidelines for one of these three basic business letters: Inquiry letter, Order letter, Request for Assistance
3. Ask students to write a letter.
4. Have students evaluate their own or a peer's paper using the guidelines for the type of letter and also the 10 principles.

Activity 3

Name: Authentic Texts for Writing

Topic: Organize an effective memorandum

Material: Sample office memoranda. An editing checklist

Objective: Produce writing that reflects the conventions of professional communication.

- Process:
1. Collect examples of effective office memoranda of the type you want your students to practice writing themselves (About six examples are sufficient). Collect poorly written or weakly organized ones as well for text-revising practice. In addition, find an example of a checklist for writing effective memorandum that you feel will be useful to your students (see Appendix)
 2. Distribute copies of the memorandum to pairs or groups of students.
 3. Ask students to examine and compare the memoranda and to answer questions such as the following:
 - Where can you find information about the sender and receiver of the message?
 - What function does the subject heading serve?
 - How many paragraphs are there in the example? Are the paragraphs long and short?
 - Reading only the first paragraph, can you tell the main subject of concern in each example?
 - Do the sentences vary in the length and type?
 - Do the writers use different tenses in their writing?
 - Can you spot any grammatical or spelling errors?
 - Compare the examples, how do the writers end the memo?
 4. As the students work through the memoranda and the questions, ask them to develop the checklist that they think captures the essence of an effective memorandum. The check list should consider issues of content, grammar, clarity, conciseness and style.
 5. Allow students up to 45 minutes for this activity and then have groups presents their information.

6. Now distribute copies of your own editing checklist or writing guide.
7. Review the checklist and compare what each element includes with the information students have produced.
8. Summarize the main points of writing an effective memorandum and prepare students for the writing task.
9. Distribute copies of poorly written memorandum for the groups to analyze, using the checklist to guide them.
10. Each group should suggest how the memorandum can be improved.
11. After discussion, students should rewrite the weak examples on group or individual basis.

SAMPLE EDITING CHECKLIST

Content

- Use informative and specific headings
- Paragraph by idea.
- Retain first choice words.
- Eliminate unnecessary details.
- Proportion should match emphasis.
- Check accuracy and completeness of factual information.

Grammar

- Do not write fragments for sentences.
- Avoid run-on or fused sentences.
- Do not dangle verbal.
- Use parallel structure.
- Make pronouns agree with their antecedents.
- Make verbs agree with their subjects.
- Do not change tenses or words unnecessarily.
- Punctuate correctly.
- Choose appropriate words and phrases.
- Spell correctly.

Style

- Vary sentences patterns and length.
- Substitute stronger verbs for weak ones.
- Prefer a personal, conversational tone.
- Adjust the tone and formality to suit the purpose and audience.
- Clarity

- Prefer short sentences and simple words.
- Use concrete words and phrases over vague general ones.
- Sequence ideas to indicate emphasis.
- Link properly to show relationship.
- Show clear transitions between ideas.
- Use clear references.
- Place modifiers correctly.
- Conciseness
- Prefer active-voice verbs and action verbs.
- Be emphatic and to the point.
- Highlight the main verbs of sentences.
- Cut clichés, redundancies and little-word padding.
- Eliminate needless repetition.

Taken from new Ways in Teaching Writing.

ANNEX 3

LISTENING TASKS

1. Outstanding researchers have referred to the development of this skill as the most important when babies start learning their native language. Non native speakers of any language, need to follow the same process when learning that language.

(Source: D. Nunan 1998 *Second Language Teaching and Learning* . Boston: Heinle & Heinle.)

WHY SPEAKING DELAY?

- Some people believe that learning a language is building a *map of meaning in the mind*. However, talking is not the best way to build up this cognitive map in the mind. To do this, the best method is to practice meaningful listening.
- *The listening-only period* is a time of observation and learning which provides the basis for the other language skills. It builds up the necessary knowledge for using the language.
- When this knowledge is clear and complete, the *learner can begin to speak*.

FIVE CONDITIONS FOR LANGUAGE LEARNING TO OCCUR:

- **The Message:**

The learners' attention is focused on the message (function), not on grammatical rules because language acquisition is considered to be an unconscious process. The form of the message requires:

1. The application of conscious language rules,
2. Lots of time to analyze the process of the rules and exceptions, consciously or by heart.

- **Understanding:**

The learner must infer the meaning of most of the message through techniques of simplification of grammar and vocabulary and by using organizational and contextual aids to understanding.

- **Quantity:**

It is necessary a great deal of listening activity before learners feel ready to speak.

- **Interest:**

The learners would like to listen to a relevant message related to their interests.

- **Low Anxiety:**

Listening is a receptive skill. The learners see the learning experiences very easy and relaxed. There is no reason for fears to arise.

Adapted from Nord, J. R. *Developing Listening Fluency before Speaking*, 1980: p.17

MULTIPLE INTELLIGENCES THEORY

Verbal/linguistic	Logical/mathematical	Visual spatial	Bodily/ kinesthetic	Musical/rhythmic	Interpersonal	Intrapersonal
<ul style="list-style-type: none"> • Reading • Vocabulary • Formal Speech • Journal/Diary Keeping • Creative Writing • Poetry • Verbal Debate • Impromptu Speaking • Humor/Jokes • Storytelling 	<ul style="list-style-type: none"> • Abstract Symbols/Formulas • Outlining • Graphic Organizers • Number Sequences • Calculation • Deciphering Codes • Forcing Relationships • Syllogisms • Problem Solving • Pattern 	<ul style="list-style-type: none"> • Guided Imagery • Active Imagination • Color Schemes • Patterns/ Designs • Painting • Drawing • Mind-Mapping • Pretending • Sculpture • Pictures 	<ul style="list-style-type: none"> • Folk/Creative Dance • Role Playing • Physical Gestures • Drama • Martial Arts • Body Language • Physical Exercise • Mime • Inventing • Sports Games 	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmic Patterns • Vocal Sounds/Tones • Music Composition/Creation • Percussion Vibrations • Humming • Environmental Sounds • Instrumental Sounds • Singing • Tonal Patterns • Music Performance 	<ul style="list-style-type: none"> • Giving Feedback • Intuiting Others' Feelings • Cooperative Learning Strategies • Person-to-Person Communication • Empathy Practices • Division of Labor • Collaboration Skills • Receiving Feedback • Sensing Others' Motives • Group Projects 	<ul style="list-style-type: none"> • Silent Reflection Methods • Met cognition Techniques • Thinking Strategies • Emotional Processing • "Know Thyself" Procedures • Mindfulness Practices • Focusing/ Concentration Skills • Higher-Order Reasoning • Complex Guided Imagery • "Centering" Practices

GLOSSARY

Some terms have been used in this Syllabus, which may be unfamiliar to you. Simple definitions are included for this purpose.

Activity	Situation in which a lot of things are being done, usually in order to achieve a particular purpose.
Assessment	The learner's ability to reflect on the results of his/her learning process.
Attitudes	Expressions of positive or negative feelings towards the learning of a foreign language.
Awareness	Acquaintance, consciousness with knowledge.
Communication	Activity or process of giving information to other people or other living thing, using signals such as speech, body movements or radio signals.
Communicative Competence	The ability not only to apply the grammatical rules of a language in order to form grammatically correct sentences, but also to know when and where to use these sentences and to whom. It includes knowledge of the grammar and vocabulary of the language. Knowledge of rules of speaking, (knowing how to begin and end conversations, what topics may be talked about in different times of speech events, knowing which address forms should be used with different persons.) Knowing how to use language appropriately.
Curriculum	Knowledge, skills, materials, learning activities and terminal behavior required in teaching of any subject.
Cultural Component	The part of the language which includes the total set of beliefs, attitudes, customs, behavior, social habits, etc. Of the members of a particular society.
Evaluation	The whole process of determining the effectiveness of teaching and learning.
Feedback	Monitoring and adapting one's actions on the basis of the perceived effect on the environment. In Language activities, it is a response to the reactions of listeners and readers.
Formal Component	The part of the language which includes the linguistic patterns (structures).
Formative Evaluation	A learning activity through which the students learn from their own mistakes.

Function	A Communicative purpose of a piece of language.
Functional Component	A part of the language which refers to it as an instrument of social interaction rather than a system that is viewed in isolation. Language is often expressive and social. Language is often described as having three main functions: descriptive, expressive and social.
Global Development	The insertion of individual and national working forces into the world development.
Group work	Work in which the class is broken into small groups of few students. They may work simultaneously on the same topic but with different material on each table.
Input	Oral or visual stimuli from the formal or informal learning setting.
Integration of Skills	The teaching of the language skills in conjunction with each other, as when a lesson involves activities that relate listening and speaking.
Interaction	Communication between two people.
Learner	A person who is learning a subject or a skill.
Learning Strategy	A way in which a learner attempts to work out the meanings and uses of words, grammatical rules, and other aspects of language.
Learning Styles	The particular way in which the learner tries learning new things. There are four different learning styles.
Mediation	Action of changing events, experiences or sets of circumstances.
Methodology	The study of the whole process of language teaching with the aim of improving its efficiency.
Monitoring	Learners try to any correct errors what they have just said. The teacher may help them to do it by imitating her/him.
Pair-work	Work in which two students perform a task or different tasks simultaneously.
Principle	General rule you follow to achieve something.
Procedure	Action or series of actions to be completed in order to carry out a process.

Process	A series of actions that are carried out in order to achieve a particular result.
Profile	Amount of language learned at the end of the process.
Role –Play	Drama-like classroom activities in which the students take the roles of different participants in the situations. They may act out which might typically happen in that situation.
Skill	Knowledge and ability that enables you to do something well. Linguistic skills enable you to fulfill the communication needs.
Student/Learner	In a communicative approach, a student/learner is the person on whom the learning process is centered. The student learns by doing. She/he becomes an independent and interdependent learner.
Sub-Skills	A division of the skills, such as discriminating sounds in connected speech, understanding relations within a sentence identifying the purpose and scope of a presentation.
Syllabus	An educational program which states: a.) The educational purpose of the program (the ends). b.) The content, teaching procedures and learning experiences which will be necessary to achieve this purpose. c.) Some means for assessing whether or not the educational ends have been achieved.
Tasks	Steps or actions, which are carried out during an activity.
Warm-up	To stimulate the interest and the participation of the learner in an activity.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Allan, Pipes, El Diseño tridimensional, del boceto a la pantalla.
- Ames, Jin, Color theory made easy. New York, Watson-Guption Publications, 1996.
- Anatomía para el artista, Colección Leonardo.
- Anne and Henry Emvlen, Packaging 2 prototypes. Roto Visión .S.A., 2000.
- Arrellano, F. Jaime. Los elementos de Investigación. Editorial UNED, San José, 1991-
- Asti Vera, Armando. Metodología de la Investigación. 5ta. Edición, Editorial Kapeluz, Argentina, 1973.
- Baena, Guillermina. Manual para Elaborar Trabajos de Investigación, Documental, 5ta. Edición, Editores Mexicanos Unidos, 1986.
- Bainet, D, Dibujo Creador Básico.
- Blanc Masías, Marcelo. Cómo Investigar, Editorial UNED, San José 1984.
- Bonilla M. Vladich, S. Recursos Audiovisuales. San José.
- Boston, Gary David y otros. (2001): Edición Especial Photoshop 6, Pearson Educación S.A.
- Brenes Chacón, Albam. Los Trabajos Finales de Graduación, su elaboración y presentación en las ciencias sociales. San José.
- Brenes, Carlos, Fotomecánica.
- Camp, Jeffry, Dibujar con los Grandes Maestros, Hermann, Blune Ediciones, Primera Edición, Impreso en España, 1982.
- Caricaturas, Colección Leonardo.
- Casalvolone, Carmen María. El Proceso de Investigación. Editorial Nueva Década, San José, 1984.
- Castro de Bravo, Bertha. Technical English For Business. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1980.
- Centro de investigación y Perfeccionamiento para Educación Técnica (CIPET). Seguridad e Higiene Ocupacional. Costa Rica, 1981.
- Cirlot, J.E., Diccionario de Símbolos, Labor, 1985.
- Clerc J.M. Introducción a las condiciones y medio ambiente de trabajo OIT: 1987.
- Colección Leonardo
- Consejo Salud Ocupacional, Ministerio de Educación Pública. Antología Salud Ocupacional. Costa Rica: 1993.
- Conway, Lloyd Morgan, Diseño de empaques, Index Bookc, 1997.
- Cosmo H., Gregory (1997): Técnicas de collage con Photoshop TM, Prentice-Hall Hispanoamericana, S.A. México.
- Dalley, Terence: Guía completa de Ilustración y de diseño. Técnicas y los materiales. Primera edición. H. Blume Ediciones. 1981.
Impreso en España.
- Dawson, John: Guía completa de Grabado e Impresión. Técnicas y los materiales. Primera Edición. H. Blume Ediciones. 1982.
Impreso en España.
- Desnudos y la Estructura del cuerpo humano, colección Leonardo.
- Di Mare Mota, Cecilia. La formación y la vivencia de los valores en las Escuelas Costarricenses. San José, Costa Rica. Litográficos Profesionales S.A. 1994.
- Dodd, Eugenie, Tipografía decorativa.
- Doerner, Max, Los materiales de pintura y su empleo en el arte.
- Dondis, D.A., La sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, 1997.
- Dooley, Brian J., El camino fácil a Windows. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.

- Droblas G., Adele y Grenberg Seth (2001): Premiere 6, Anaya Multimedia, Madrid.
- Droblas G., Adele y Grenberg Seth. (1994): Manual de Photoshop, Osborne/McGraw-Hill, Madrid.
- Eco, Umberto, La estructura Ausente, Lúmen, 1977.
- Eco, Umberto, Tratado de Semiótica General, Lúmen 1974.
- Edwards, Betty, Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, tercera edición, Ediciones Urag S.A., 1994.
- El dibujo Animado y humorístico. Colección Leonardo.
- Enciclopedia Multimedia. ENCARTA. CD-Microsoft 1997-1998.
- Escarpit, Robert, Teoría General de la Comunicación y la Información, Icaria, 1976.
- Fernández, Antonio Corral, El laboratorio en blanco y negro, Barcelona 2001.
- Freedman, Alan. Diccionario de computación Inglés/Español - Español/Inglés. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Freedman, Alan. Diccionario de computación. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Friedrich, Fridi, Typo y tipografyc.
- Gordon, Maggie, Tipografía decorativa.
- Gottardello, C & M, Técnicas de la Impresión Ofset.
- Gubern, Román, La Mirada Opulenta, Gustavo Gili, 1987.
- Gunter H., Magnus, Manual para dibujantes e ilustradores.
- H. Kueppers, Color: orígenes, metodología, sistematización aplicación, Primera edición en español, 1973, Editorial Lectura, Caracas.
- H. Koppers, Atlas de los colores, Editorial Gustavo Gili.
- Hareh, Pathak, Structural package design, The Pepin press, 1999.
- Hayes, Colin: Guía completa de Pintura y Dibujo. Técnicas y los materiales. Tercera edición H. Blume Ediciones. 1985. Impreso en España.
- Hedgecoe, Jhom El Retrato.
- Hedgecoe, Jhom, Técnicas de laboratorio. Barcelona: Ediciones CEAC, 1991.
- Hedgecoe, Jhom. Fotografía básica. Barcelona: Ediciones CEAC, 1994.
- Hedgecoe, Jhom. Nuevo manual de fotografía. Barcelona: Ediciones CEAC, 1994.
- Hernández Castro, Franklin, Fundamentos del diseño tridimensional, Editorial Instituto Tecnológico de Costa Rica, Cartago, 1995.
- Hernández Sampiere, Roberto, Metodología de la Investigación. Editorial Mac Graw-Hill México 1991.
- Hernández, Carlos, Guía Moderna del fotógrafo. Barcelona: Editorial De Vecchi, S.A. 1992.
- Hicks, Rogers, Food Shots Técnicas de Iluminación para fotografía.
- Hofmann, Armin, Manual del diseño gráfico.
- Hogarth, Burne. Dibujo de la cabeza humana a su alcance. Benedickt Taschen, Alemania 1996.
- Holscher, Eberhard, Dibujo utilitario en Alemania.
- Horenstein, Henry, Beyond basic photography a technical manual. Boston Little, Brown and company. 1977.
- Horenstein, Henry, Color Photography-A working Manual
- Howe, Rogu S, y otros. Ponga la calidad a Prueba. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1994.
- Hugh, Marshall, Diseño Fotográfico.
- Ian, Simpton, Técnicas de Ilustración.

- Jamsa, Pris. La magia de multimedia. México: Editorial
- Januszczak, Waldemar: Técnicas de los Grandes Pintores. Primera edición. H. Blume Ediciones. 1980. Impreso en España.
- Kandinsky, W, Punto y línea sobre el plano, Barral-Labor, España.
- Knapp, Mark L., La comunicación no verbal, Piados, 1982.
- Krol, Ed. Conéctate al Mundo de Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Langford, Michael. La fotografía paso a paso. Madrid Hermann blume, 1979.
- Las bases del Comics, Colección Leonardo.
- Las bases del Dibujo I, Colección Leonardo.
- Las bases del Dibujo II, Colección Leonardo.
- Las bases del Dibujo II, Colección Leonardo.
- Las bases del Dibujo III, Colección Leonardo.
- Las bases del Dibujo III, Colección Leonardo.
- Lasijani L. Realidad virtual. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Letayf Acar, Jorge y Carlos González González. Seguridad, Higiene y Control Ambiental. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1994.
- Levi, Gutiérrez, Guillermo. Los elementos de computación. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1993.
- Lois Monserrat, Carlos Roche, Manuel Úbeda, La fotografía Digital, equipos, técnicas y las aplicaciones básicas. Barcelona, 2001.
- López de Fernández, Ligia María. Investigación Bibliográfica. 2da. Edición Editorial UNED, San José 1981.
- Lorenz, Konrad, La Otra Cara del Espejo, Planza & Janés, 1974.
- Los animales de M. Meheut, Colección Leonardo.
- Llovet, Jordi, Ideología y metodología del diseño. Gustavo Gili, 1981.
- Magnuss, G. Manual para dibujantes e ilustradores. Editorial Gustavo Gil.
- Manual del Programa Quark Xpress.
- Marshall Mc Luhan y Bruce R. Power La Aldea Global. Editorial Gedisa, Barcelona 1995.
- Marshall, Hugh. Diseño fotográfico. Barcelona: Editorial Gustavo Gill, S.A. 1993.
- Martín, Gerard, Problemas de imprimibilidad, primera edición en español, 1967, Publicaciones FOCET , Barcelona, España.
- Martínez Leal, Luisa, Treinta siglos de tipos y letras, UAMA, México.
- Méndez A. Carlos. Metodología. Editorial Mac. Graw-Hill. 1997.
- Michael Freeman. Guía completa de fotografía (nueva edición revisada y actualizada), Barcelona, 2000.
- Michael Langford. La fotografía paso a paso: un curso completo. Madrid 1990.
- Ministerio de Ciencia y Tecnología. Apuntes éticos para la calidad. Costa Rica: 1995.
- Modern School, Curso de Dibujo.
- Mora G, Guillermo. Valores humanos y actitudes positivas. Colombia: Editorial MCGRAW-HILL, 1989.
- Mulherin, J., Técnicas de representación para el artista gráfico.
- Muller Brokmann, Josef, Historia de la comunicación visual.
- Muller, Rudolf, Luz y visión.
- Nicolaus, Typo y tipografyc.
- Ortiz, Giorgina, El significado de los colores, Editorial Trillas.

- Panosfsky, El significado de las artes visuales.
- Peirce, Ch. S., La Ciencia de la Semiótica, Nueva Visión, 1974.
- Perspectiva y teoría de las Sombras, Colección Leonardo.
- Phil Metzger. La perspectiva a su alcance, tomo I y tomo II. Ever Green, Alemania 1991.
- Rainwater, Clarence, Luz y color.
- Reirs, Ler. Navegue en Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Risk Eduard. The black book . del año.
- Rock, Irvin, La Percepción, Labor, 1985.
- Ronald P. Lovell, Fred C. Zwaheln. James A. Folts, Manual completo de fotografía. España, 1998.
- Russell, Dale, El libro amarillo
- Russell, Dale, El libro azul.
- Russell, Dale, El libro blanco y negro.
- Russell, Dale, El libro rojo.
- Russell, Dale, El libro verde.
- Salomón, Paul R. Informes de Investigación. Trillas, México 1989.
- Salva, Gemma, Como combinar y elegir colores para el diseño.
- Shamms Mortiner, R. (1999) Adobe Alter Effects 4, Anaya Multimedia. Madrid.
- Sin autor, (2000): Diccionario de Informática. Computer Hoy, Ediciones Hobby Press, S.A., Madrid.
- Sin autor. (2000): 201 trucos para Photoshop, Folleto de Revista Arte y de diseño por ordenador, 10, Barcelona.
- Software arts factory, Dibuje con lápiz y papel frente al ordenador. Ubi Soft. Sant Cugat del Vallés, Barcelona.
- Software Fábrica de Caricaturas, PC Magazine, Edición Española.
- Sontag, Susan, Sobre fotografía. Editorial Sudamericana.
- Sott, Robert, Fundamentos del diseño, México, 1991.
- Spenser, Herbert, Pion, tipografía moderna, Editorial Gustavo Gili, México 1995.
- Stein, Bernard, Typo y tipografyc.
- Swann, Alan, Bases del diseño gráfico.
- Swann, Alan, La creación de bocetos gráficos, Manuales de diseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990.
- Tenorio Bahena, Jorge. Técnicas de Investigación Documental. 2da. Edición, Editorial Mac. Graw-Hill. 1983.
- Terence Gordon y Susan Wilmarth Mc Luhan Principiantes. Editorial Errepar. 1997.
- Tim, Daly, Manual de fotografía digital. Kölm, 2000.
- Tipo de maquinaria y los materiales para las Artes Gráficas, USA Nathional Paper Type Company.
- Vanghan, Tay. Todo el poder de multimedia. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Varios (2001): Experto Universitario en Diseño por ordenador, Revista Ns. 1, 4, 10, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 27, Barcelona.
- Varios (2001): Experto Universitario en Diseño y Construcción de las páginas www. (1ª. Edición), Mimeógrafo, Universidad de Granada, Granada.
- Varios. (2000-2002) Arte y de diseño por ordenador, Revista Ns. 1, 4, 10, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 27, Barcelona.
- Vela, Gabriel, Técnicas del impresor y el litógrafo.

- Venegas Jiménez Pedro. Algunos los elementos de Investigación. Editorial UNED, San José 1981.
- Verlagsgesellschaft. Escuela de dibujo de anatomía. Könnemann, 1996.
- Walte, Charlie, 100 fotos de paisaje, Barcelona: Ediciones CEAC, 1992
- Weinmann, Elaine y Lourekas, Meter. (2001): Ulustrador 9 para Windows y Macintosh, Pearson Educación, S.A, Madrid.
- Wong, Wucius, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Barcelona, 1986.
- Wong, Wucius, Principios del diseño en color.
- Wyatl, Allen L. La magia de Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Nicolaus, Typo y tiphogfyc.
- Quirós Valverde, Luis, Diseño, teoría, acción, sentido.
- Revista conversión y empaque, varios volúmenes
- Salva, Gemma, Como combinar y elegir colores para el diseño.
- Sawahatea, Lesa, Paper. Building great designs whith paper, Graphic Idea Resource, 1998.
- Spencer, Herbert, Pion, tipografía moderna, Editorial Gustavo Gili, México, 1995.
- Stafford, Cliff, Diseño de escaparates y puntos de venta.
- Stein, Bernard, Typo y tiphografyc.
- Sott, Robert, Fundamentos del diseño, México, 1991.
- Barthes, Roland, (1989).La Cámara Lúcida, ediciones Paidós Comunicación, sétima edición, Barcelona,
- Caballero, José. (1981). Morfología, Simbólica, Alegórica y Síginica, Gráfica San Julián, Polígono Congost – Barcelona España,
- Dondis,A., Dondis. (1988). La Sintaxis de la Imagen, GG Diseño, España,
- Gauthier, Guy. (1996). Veinte lecciones lo relacionado con la imagen y el sentido, Ediciones Cátedra S.A., tercera edición, Madrid, España,
- GROUPE μ, (1993).Tratado del signo visual, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, España,
- Ledo, Margarita (1998). Documentalismo fotográfico, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, España.
- Souquez, Marie-Loup, (2006).Historia de la fotografía, Ediciones Cátedra, décima edición, Madrid.
- Vilches, Lorenzo (1993) Teoría de la imagen periodística, Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2ª edición, Barcelona, España.
- Vilches, Lorenzo, La lectura de la imagen – prensa, cine y televisión, Ediciones Paidós Ibérica S.A., Barcelona, España.
- Armstrong, Thomas. *7 Kinds of Smart: Identifying and developing your many Intelligences*. New York: Dutton /Signet, 2000.
- Bain, Richard. *Reflections: Talking about Language*. St. Edmundsbury Press. London. 1999
- Brown, Douglas. *Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Longman. 2000
- Brumfit, C.J y K. Johnson (eds.) *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford University Press. 2000
- Campbell, Linda, Bruce Campbell, and Dee Dickinson. *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*. Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campbell, Bruce. *Multiple Intelligences Handbook*. Tucson, AZ : Zephyr Press, 2000.
- Campos, F & Viquez O. *102 Communicative Activities*.
- Dudley-Evans, T., & St John, M.. *Developments in ESP: A multi-disciplinary approach*. Cambridge: Cambridge University Press. 1998
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 1 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008

- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 2 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 3 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- Forstrom J, Vargo M, Pitt, M & Valsco S. *Excellent English 4 : Language Skills for Success*: Mc Graw Hill, 2008
- Gardner, Howard. *Frames of Mind : The theory of Multiple Intelligences*. New York : Basic Books, 1998.
- Gardner, Howard *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books, 2000.
- Gatehouse, Kristen. Key Issues in English for Specific Purposes (ESP) Curriculum Development. *The Internet TESL Journal*, Vol. VII, No. 10, October 2001
- Haggerty, Brian. *Nurturing Intelligences*. Menlo Park, CA : Addison Wesley, 2000
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. Longman Handbook for Language Teachers. 2000.
- Johns, A., & Dudley-Evans, T. English for Specific Purposes: International in scope, specific in purpose. *TESOL Quarterly*, 2. 1991
- Jones, G. ESP textbooks: Do they really exist?
English for Specific Purposes, 9, 1990
- Larsen- Freeman, Diane. *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford Univesity Press. 2000.
- Lazear, David. *Seven Ways of Knowing : Teaching for Multiple Intelligences*. Palatine, I L: Skylight Pubs.,2001.
- Littlewood, W.T. *Communicative Language Teaching*. Cambridge University Press. 2000.
- Ministerio de Educación Pública. *Programas de Inglés I y II Ciclos*. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. *Programas de Inglés III Ciclo y Ed. Diversificada*. Costa Rica: 2005.
- Ministerio de Educación Pública. *Sub-area de Inglés Conversacional del programa de Ejecutivo para Centros de Servicio*. Costa Rica: 2006.
- Nunan, D. *The teacher as curriculum developer: An investigation of curriculum processes within the Adult Migrant Education Program*. South Australia: National Curriculum Resource Centre. 2000
- Nunan, D. (Ed.). *Collaborative language learning and teaching*. New York: Cambridge University Press. 1995
- Pauline Robinson. *ESP Today: A Practitioner's Guide*. Prentice Hall, 1991
- Richards, Jack and S. Rodgers. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge, London 2005.
- Terroux Georges and Woods Howard. *Teaching English in a World at Peace. Professional Handbook*. McGill University. 1990.
- White, Ronald V. *New Ways in Teaching Writing*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. *New Ways in Teaching Speaking*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. *New Ways in Teaching Reading*. Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc: 1995
- White, Ronald V. *New Ways in Teaching Reading*. TESOL:1995
- White, Ronald V. *New Ways in Teaching Writing*. TESOL:1995
- Electronic References
- Time for English Net: From teachers to teachers: <http://www.timeforenglish.net/resources/index.htm>
- For English teachers of the world: [www.english to go.com](http://www.english.to.com)
- The Internet TESL Journal, Vol. VII, No. 10, October 2001
<http://iteslj.org/> <http://iteslj.org/Articles/Gatehouse-ESP.html>

A N E X O

Anexo 1

PORTAFOLIOS DE EVIDENCIA

1. CONCEPTO

La integración del Portafolios de Evidencias es el proceso mediante el cual se realiza la recopilación de instrumentos de acuerdo con la Norma Técnica de Competencia Laboral que se evalúa y que permiten demostrar la competencia de un estudiante.

El portafolio de evidencias es un archivo de evidencias conformado por el mismo alumno, con la guía del docente. Es un instrumento que auxilia en la organización de las evidencias recabadas durante la evaluación y de otros documentos o materiales que son prueba de la demostración del desempeño competente del estudiante. El análisis de las evidencias recabadas en el portafolio, sirve de base para determinar los logros obtenidos por el alumno en cuanto a una competencia o una unidad de competencia determinada.

Es una herramienta que le permite al docente tener una completa colección de instrumentos de verificación de las evidencias allegadas para poder compararlas con las especificaciones de la norma de competencia con la que está trabajando; y a partir de la información recopilada emitir un juicio de competente o aún no competente para cada estudiante en particular.

2. CARACTERÍSTICAS

- Permite reunir información relacionada tanto con los logros y fortalezas, como con aquellos aspectos que se debe mejorar.
- Es un instrumento que permite implementar procesos de evaluación formativa, permitiendo orientar tanto al docente como al estudiante hacia una toma de decisiones efectiva.
- Facilita la realimentación del proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando al mismo tiempo las potencialidades como las debilidades del mismo; con esto contribuye con el mejoramiento continuo del mismo.
- Supone un proceso de recolección de información, sistematización, valoración y toma de decisiones.

3. USOS Y LAS APLICACIONES

- **Para el docente**
 - Permitirá realizar una toma de decisiones más pertinente y acorde con las características particulares de cada estudiante.
 - Facilitará el seguimiento del progreso y alcance de los resultados de aprendizaje para cada estudiante.
 - Posibilitará el desarrollo de un proceso de formación y desarrollo de competencias continuo e individualizado.
- **Para el estudiante**
 - Permite una participación más activa y responsable en la construcción de sus conocimientos, las habilidades y las destrezas.
 - Posibilita el desarrollo de procesos de autoevaluación, objetivos y acordes con los resultados de aprendizaje que se proponen para cada área de aprendizaje.

4. ESTRATEGIAS PARA SU CONFORMACIÓN

Algunos de los elementos que se deben considerar a la hora de construir el portafolio de evidencias son:

- **Evidencias directas**
 - Prácticas.
 - Listas de cotejo, hojas de observación, escalas de calificación.
 - Producto realizado.
- **Evidencias indirectas**
 - Reportes.
 - Informes.
 - Proyectos.
- **Evidencias complementarias**
 - Entrevistas (preguntas orales).
 - Cuestionarios.
 - Ensayos.
 - Simulaciones.

Es importante recordar que el portafolio de evidencias es un medio para reunir información que luego permita realizar una toma de decisiones acertada. Por esto es necesario que:

- Diseñar un modelo de fácil construcción y bajo costo para el estudiante.
- Explicar a los estudiantes al inicio del curso lectivo las reglas básicas para su construcción.
- Informar por escrito, utilizando algún medio para la verificación, a los padres de familia de la importancia y uso que se hará de este material dentro del proceso de evaluación del estudiante.
- Definir las normas por las cuales se registrará el uso, transporte y manejo del portafolio de evidencias por parte de los estudiantes o docentes.

Se debe tener presente que, los portafolios de evidencias pueden ser diferentes tanto en su contenido como en su forma de presentación, pero debe existir una normalización con respecto a los materiales mínimos que deberán integrarlo, de modo que:

- El docente tenga una idea clara de que los elementos va a requerir para poder emitir un juicio con respecto a la competencia del estudiante, de modo que pueda diseñar una estructura organizativa completa y atinente para el portafolio.
- Se le permita al estudiante manejarlo como un instrumento personal, y que por ende refleje su creatividad. Para esto debe considerarse como un instrumento flexible.

5. ESTRUCTURA BÁSICA DEL PORTAFOLIO

Se recomienda que como mínimo el portafolio de evidencias contenga los siguientes los elementos:

- **PORTADA**
- **TABLA DE CONTENIDOS**
- **INFORMACIÓN GENERAL**
 - Nombre del Colegio Técnico Profesional.
 - Nombre de la especialidad.
 - Nivel.
- **INFORMACIÓN GENERAL DE LA SUB – ÁREA**
 - Nombre de la sub – área.
 - Nombre del docente que desarrolla la sub – área.
 - Número de horas.

- **INFORMACIÓN GENERAL DEL ESTUDIANTE**
 - Nombre y apellidos.
 - Dirección exacta de la residencia.
 - Teléfonos (casa, celular, otros).
 - Correo electrónico.
 - Nombre de los padres de familia o encargados.
 - Teléfonos donde ubicar, los padres de familia o encargados.
- **ANTECEDENTES ACADÉMICOS**
 - Cursos recibidos.
 - Pasantías realizadas.
 - Prácticas empresariales.
- **DIAGNÓSTICO**
 - Pruebas.
 - Cuestionarios.
 - Entrevistas.
- **PLAN DE EVALUACIÓN**
 - Desglose de la evaluación para la sub – área, entregada por el docente al inicio del curso lectivo.
- **EVIDENCIAS**
 - **Conocimiento**
 - Cuestionarios.
 - Pruebas escritas.
 - Otros.
 - **Desempeño**
 - Prácticas de laboratorio o taller.
 - Pruebas de ejecución.
 - Otros.
 - **Producto**
 - Muestras de productos desarrollados.
 - Hojas de verificación.
 - Otros.

- **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
 - Trabajo cotidiano – solo las listas de calificación o las hojas de cotejo.
 - Trabajos extraclase – solo las listas de calificación o las hojas de cotejo.
 - Otros instrumentos utilizados.
- **INSTRUMENTOS DE REVISIÓN DEL PORTAFOLIO**
 - Hojas o instrumentos utilizados por el docente para la revisión del portafolio.
- **OTROS MATERIALES RELEVANTES**

6. REVISIÓN DEL PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

El docente deberá establecer un cronograma para las revisiones del portafolio, de modo que se haga de forma periódica; este cronograma debe ser entregado al estudiante al inicio del curso lectivo, conjuntamente con el desglose de los criterios de evaluación para la sub – área.

Se deben diseñar herramientas específicas para la revisión del portafolio, de modo que se disponga de un instrumento completo y objetivo para la realización de esta tarea. Estos documentos, una vez aplicados, serán entregados al estudiante para que los adjunte en su portafolio de evidencias.

EJEMPLO
FORMATO PARA LA CONSTRUCCIÓN
DE UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN TÉCNICA
COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL.....**

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS
PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Estudiante:

Lugar y fecha

TABLA DE CONTENIDOS

PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Colegio Técnico Profesional:	
Especialidad:	
Nivel:	
Sub – área:	
Unidad de Estudio:	
Número de horas:	

Nombre y apellidos del o la docente:

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES
• Nombre:
• Fecha de nacimiento:
• Dirección:
• Teléfono:
• Correo electrónico:
• Nombre de los padres de familia o encargado:
• Dirección y teléfono de los padres de familia o encargado:

ANTECEDENTES ACADÉMICOS
• Escuela:
• Colegio:
• Cursos recibidos: 1. 2.

PASANTÍAS Y PRÁCTICAS EMPRESARIALES	
Empresa:	
Dirección:	
Teléfono:	
Actividades desempeñadas:	

EVIDENCIAS

En las siguientes hojas se introducen todas las evidencias necesarias para que el o la estudiante demuestre su competencia.

Cada evidencia según corresponda (conocimientos, desempeño y producto) se incluye en la tabla de contenidos.

HOJA DE COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Unidad de estudio					
Título:					
Propósito:					
Resultado de aprendizaje	Criterios de desempeño	Evidencias	Competente		
			Sí	Aún no	
Nombre del o la estudiante:			Firma:		
Nombre del o la docente:			Firma:		
Lugar y fecha de revisión:					

HOJA DE CONCLUSIONES

Observaciones:

1. De acuerdo con la revisión de las evidencias presentadas por (nombre del estudiante) y después de haber hecho la comparación con los resultados de aprendizaje, se puede afirmar lo siguiente:
 - Para el resultado de aprendizaje (escribir el resultado de aprendizaje), quedó demostrado que ...

Sugerencias:

Estas sugerencias deben ir en dos sentidos y de acuerdo con la evaluación realizada:

- A. Validación del alcance de los resultados de aprendizaje, según conclusiones
- B. Recomendación de medidas de refuerzo, especificando cuál es la o las debilidades y el tipo de estrategias pedagógicas: participar en alguna actividad específica, recibir un reforzamiento por parte del docente, realizar más prácticas o la que se estime pertinente, hasta que presente la evidencia para demostrar que ha desarrollado el conocimiento, habilidad o destreza requerida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bertrand, Olivier. Evaluación y certificación de competencias y cualificaciones profesionales. IBERFORP. 1997.
CONALEP. Formación de Formadores - Módulo 4: Evaluación. México. 2000.

REFERENCIAS EN INTERNET

Crispín, María Luisa y otra. El portafolio como herramienta para mejorar la calidad. Publicación Web – Universidad Iberoamericana. 2005.
Feixas, Mónica y Otro. El portafolio como herramienta. Publicación WEB de Universidades de Barcelona y Cataluña. OEI. 2005.
OEI. Las 40 preguntas más frecuentes con respecto a EBNC. - www.oei.org