



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO
DE COSTA RICA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Viceministerio Académico

Dirección de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras

Unidad de Planificación y Diseño Curricular

Departamento de Especialidades Técnicas

PROGRAMA DE ESTUDIO

Diseño gráfico multimedia

Nivel ● ● ● Undécimo año

Educación Diversificada Técnica



Activar Windows
Ve a Configuración para

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. Sesión 38-2024,
acuerdo AC-CSE-0260-38-2024 del 11-07-2024



“ENCENDAMOS JUNTOS LA LUZ”

Créditos

El Ministerio de Educación Pública (MEP), como autor del presente programa de estudio, se reserva los derechos morales y patrimoniales de esta obra, siendo responsabilidad de cualquier usuario o entidad reconocer esta condición para utilizar, reproducir o citar este programa y su texto.

Autoridades

Ana Katharina Müller Marín. Ministra de Educación Pública de Costa Rica.

Leonardo Sánchez Hernández. Viceministro de Planificación Institucional y Coordinación Regional.

Sofía Ramírez González. Viceministra Administrativa.

Dirección de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras (DETCE)

Alberto Calvo Leiva. Director de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras.

Giselle Cruz Maduro. Subdirectora de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras.

Joyce Mejías Padilla. Jefa Departamento de Especialidades Técnicas.

Rocío Quirós Campos. Jefa Unidad de Planificación y Diseño Curricular.

Equipo técnico:

Elaboración del programa de estudio:

Rodolfo González Gutiérrez. Asesor Nacional de Dibujos y Diseños

Rocío Quirós Campos. Jefa Unidad de Planificación y Diseño Curricular

Asesor colaborador del Diseño Curricular

Randy Bermúdez Cerdas, Asesor Nacional de Educación Técnica

Elaboración Subject Area English Oriented to Multimedia Graphic Design:

Maricel Cox Alvarado. National English Advisor.

Coordinación general y revisión:

Fundamentación, enfoque curricular y modelo pedagógico del programa de estudio:

Rocío Quirós Campos. Jefa Unidad de Planificación y Diseño Curricular.

Validación de los elementos considerados en el diseño curricular:

Rocío Quirós Campos. Jefa Unidad de Planificación y Diseño Curricular.

Docentes colaboradores del diseño curricular:

Martha Elena Rodríguez Céspedes, Docente de Diseño Gráfico CTP San Isidro de Pérez Zeledón.

Oscar Armando Bolaños Morales, Docente de Diseño Gráfico CTP Don Bosco.

Yamil Zavaleta Abdallah, Docente de Diseño Gráfico CTP Aserri.

Gabriela Montero Brenes, Docente de Diseño Gráfico CTP José Daniel Flores Zavaleta

Gabriela Arroyo Lobo, Docente de Diseño Gráfico CTP San Isidro de Heredia.

Silvia Andrea Durán Porras, Docente de Diseño Gráfico CTP San Isidro de Pérez Zeledón.

Validación de los elementos considerados en el diseño curricular:

Asesores Nacionales Unidad de Planificación y Diseño Curricular

Línea gráfica del formato utilizado en el programa de estudio.

Heidy Cordonero Solano, Asesora Nacional, DETCE.

Colaboradora en la subárea Emprendimiento e Innovación aplicada a las especialidades técnicas:

Leydi Amador Castro, Asesora Nacional Departamento de Gestión de Empresas y Educación Cooperativa.

Instituciones u organizaciones colaboradoras:

Organización de Estados Iberoamericanos, OEI

Pago de consultoría para el diagnóstico y propuesta de ruta del diseño de la subárea Emprendimiento e Innovación para las especialidades técnicas.

Fundación Omar Dengo

Ariel Fernando Ramos Ortega, Productor Académico, Programación y Pensamiento Computacional, FOD.

Tabla de Contenidos

PRESENTACIÓN	8
DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA TÉCNICA	11
MODELO PEDAGÓGICO.....	14
PARADIGMA DE LA COMPLEJIDAD.....	16
HUMANISMO	17
RACIONALISMO.....	17
CONSTRUCTIVISMO SOCIAL.....	17
EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE	30
CIUDADANÍA PLANETARIA CON IDENTIDAD NACIONAL	31
CIUDADANÍA DIGITAL CON EQUIDAD SOCIAL	31
ENFOQUE CURRICULAR.....	43
PERFIL DE LOS ACTORES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	50
ESTUDIANTE.....	51
<i>Competencia General</i>	<i>51</i>
<i>Competencias específicas.....</i>	<i>53</i>
<i>Competencias Genéricas.....</i>	<i>53</i>
<i>Competencias para el Desarrollo Humano</i>	<i>55</i>
DOCENTE	56
DISEÑO CURRICULAR	59
ESQUEMA FORMATO DEL DISEÑO CURRICULAR.....	60
PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	61
ORIENTACIONES PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS FUERA DE LA INSTITUCIÓN	74
PRÁCTICA PROFESIONAL.....	75
PASANTÍA	75
GIRA	76
VISITA	76

PLANEAMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	77
PLAN ANUAL	77
<i>Esquema Formato Plan Anual.....</i>	<i>78</i>
PLAN DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA	78
<i>Esquema Formato del Plan de Práctica Pedagógica</i>	<i>81</i>
EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.....	83
TRABAJO COTIDIANO.....	89
TAREAS	90
PRUEBAS.....	90
PROYECTO	91
ASISTENCIA.....	91
ESTRUCTURA CURRICULAR	94
MAPA CURRICULAR	95
MALLA CURRICULAR	99
SUBÁREA PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO	119
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO	120
SUBÁREA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	136
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL	137
SUBÁREA MULTIMEDIA E IMPRESIÓN PARA DISEÑO GRÁFICO	151
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA MULTIMEDIA E IMPRESIÓN PARA DISEÑO GRÁFICO	152
SUBÁREA EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA	165
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA	166
SUBJECT AREA ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN	189
DESCRIPTION OF SUBJECT AREA ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN.....	190
CURRICULUM SCOPE AND SEQUENCE	234
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	288



REFERENCIAS GENERALES.....	288
REFERENCIAS ESPECÍFICAS	291
ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN.....	307
APÉNDICES.....	310
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	323

Presentación

La Educación Técnica Profesional (ETP) es un subsistema del sistema educativo formal. Constituye un pilar en la preparación de técnicos, que promueve el desarrollo social y económico del país a través de una oferta educativa flexible y dinámica. Proporciona igualdad de oportunidades en términos de acceso equitativo y no discriminatorio; y ofrece dirección en dos sentidos: exploración vocacional ubicada en el Tercer ciclo de la Educación General Básica (III Ciclo EGB) y formación en una especialidad técnica seleccionada por el estudiante en el nivel de la Educación Diversificada.

De acuerdo con la Transformación curricular 2015, Fundamentación Pedagógica de la Transformación Curricular (2015), la educación técnica “Tiene como uno de sus propósitos dar respuesta a la carencia de talento humano técnico nacional y mundial actual, los cuales demandan respuestas proactivas; donde la educación es motor de cambio y catalizador para construir un mejor futuro, más sostenible y solidario” (p 15).

Asimismo, debe cumplir con un rol fundamental al ser la vía que faculte a las personas para la toma de decisiones informadas, asumir la responsabilidad de sus acciones individuales y su incidencia en la colectividad actual y futura, el desarrollo de sociedades con integridad ambiental, viabilidad económica y justicia social en el marco del respeto de la diversidad cultural y ética ambiental; cuya implementación debe ser el desarrollo de prácticas que posibiliten el aprovechamiento de las tecnologías digitales de la información (TI) para disminuir la brecha social y digital.

En Costa Rica se visualiza la educación como un derecho humano y constitucional, donde el sistema educativo favorece la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas, valores y actitudes, de manera que se promueve y

se estimula el desarrollo integral de los estudiantes y su participación en la sociedad civil y en la vida económica del país.

La Dirección de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras es el órgano técnico del Ministerio de Educación Pública de la República de Costa Rica, responsable de promover programas de educación y formación de un talento humano especializado, cuya formación técnica y profesional sea el puente que potencie su vinculación con los mercados laborales o el emprendimiento.

El presente programa de estudio favorece el desarrollo de procesos educativos con una estructura programática con resultados de aprendizaje, de manera que el docente, como mediador pedagógico, pueda guiar en forma ordenada el proceso de construcción de conocimientos en el aula y el entorno, y desarrolle competencias específicas, genéricas y para el desarrollo humano, que le permitan a la persona estudiante insertarse exitosamente en el mundo laboral de la carrera técnica seleccionada o desarrollar su propio emprendimiento para el cual se ha educado.

MACRO

CURRICULUM

Especialidad:
Diseño Gráfico
Multimedia

COMPONENTES:

- Descripción de la carrera técnica
- Modelo pedagógico
- Enfoque curricular
- Perfil de los principales actores del proceso de aprendizaje
- Diseño Curricular
- Principios Didácticos y estrategias metodológicas para la mediación pedagógica
- Planificación de la mediación pedagógica
- Evaluación de los aprendizajes

Descripción de la carrera técnica

El diseño gráfico está literalmente en todas partes: en la gigantografía arriba de un edificio, en las cajas de cereales, en las revistas, en la portada de los libros, en los menús de restaurantes, en las portadas de discos, en el afiche de una película, y en un sinnúmero de cosas. En la actualidad podemos observar creaciones de diseño gráfico en cualquier parte que miremos.

Tanto el diseño gráfico como el multimedia son creaciones visuales, donde se desarrolla la aplicación de los fundamentos del diseño universales, la creación de marca, estrategias de publicidad y la implementación de contenidos de audio, video y de animación.

El diseño gráfico se caracteriza por imágenes planas y sin movimiento, que comunica por medio de dibujos, fotografías, ilustraciones digitales, infografías, entre otras; encargándose de que todos los componentes que hay en ellas tengan un sentido, es decir, la combinación de colores, tipografía, logos, entre otros. El diseño multimedia es un tipo de diseño que presenta imágenes con relieve y movimiento, que además integra efectos de sonido y visuales, enriqueciendo el contenido y complementando el mensaje que se quiere comunicar.

El técnico en el nivel medio de la carrera técnica Diseño Gráfico Multimedia, desarrolla capacidades para desempeñarse en la combinación de estas dos ramas del diseño. Más que existir diferencias entre estos dos tipos de diseños, existe una relación de complemento que permiten crear proyectos más grandes y ricos visualmente.

El plan de estudio de la especialidad Diseño Gráfico multimedia se encuentra integrado por ocho subáreas: Principios y técnicas de Diseño gráfico, Diseño gráfico digital, Diseño de la Imagen, Multimedia e Impresión para el diseño,

Tecnología de la Información aplicada al Diseño Gráfico Multimedia, Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño gráfico multimedia, Marketing Digital e English Oriented to Multimedia Graphic Design, las cuales se imparten durante los tres años de formación con un equivalente de 2840 horas de formación técnica.

La persona técnica egresada, desarrolla capacidades en la creación de conceptos visuales, ya sea manualmente o mediante herramientas tecnológicas, para la comunicación de ideas que inspiran, informan y cautivan a los clientes. La persona técnica en el nivel medio en este campo, reúne las habilidades de diseño, animación y producción audiovisual para contar historias a través de imágenes, sonidos, videos o la combinación de todas estas. Sus competencias son cada vez más cotizadas en todas las industrias y empresas, ya que vivimos en la era de la publicidad y comercialización digital.

Por otra parte, poseen los conocimientos, habilidades y destrezas para apoyar procesos de construcción de marcas mediante logos y diseños que representan una idea particular, la creación de revistas, páginas web y videos promocionales. Así mismo, desarrolla competencias que les facultan para fundamentar, desarrollar y contextualizar proyectos de diseño contemporáneos, funcionales y organizados, considerando diferentes tópicos como antecedentes históricos y culturales, las connotaciones de forma y color, así como el uso de herramientas tecnológicas de innovación y de representación, la creatividad y la inteligencia artificial generando un aporte en el medio social y cultural con propuestas ajustadas a la realidad.

En la actualidad, la industria creativa y de comunicación constituyen parte de los campos profesionales de mayor demanda del sector empleador en el ámbito nacional e internacional. La carrera técnica Diseño Gráfico multimedia se encuentra dentro de las de mayor demanda en el sector empresarial del país; y constituye una de las carreras de mayor tendencia a nivel global.

Según datos del Banco Interamericano de Desarrollo, Costa Rica, Argentina, Chile y Uruguay, son los países con mayor desarrollo de la Economía Naranja. La especialización en áreas creativas con alta demanda laboral no solo beneficia la calidad de vida de los profesionales, también contribuye de manera positiva con el desarrollo país.

El propósito general del programa es desarrollar las competencias en las personas estudiantes, que los faculte para desarrollar productos multimedia impresos y digitales, mediante diversos recursos y en múltiples plataformas, según los objetivos planteados por el cliente, en la comunicación de un mensaje específico de acuerdo con patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral y comunicándose en forma respetuosa, asertiva y propositiva, con los niveles jerárquicos de la organización.

Finalmente, el diseño curricular propuesto responde a los requerimientos técnicos actuales que demanda el sector productivo de la industria creativa; y a su vez, promueve el desarrollo de competencias digitales, emprendedoras, éticas, culturales, sociales y emocionales, en las personas estudiantes que cursan la carrera técnica, potenciando su empleabilidad.

Modelo Pedagógico

Las políticas educativa y curricular – aprobadas por el CSE – establecen el modelo educativo en el que se enmarcan los programas de estudio de la ETP. Al configurar las bases teóricas, las formas y los fines del aprendizaje, la persona docente y estudiante, el contexto y el saber se relacionan entre sí a partir del marco teórico de referencia que fundamenta el modelo pedagógico y el conjunto de intereses propios del contexto (sociales, institucionales, individuales y de mercado), los cuales median en el ejercicio de la educación o la formación de los individuos en la sociedad.

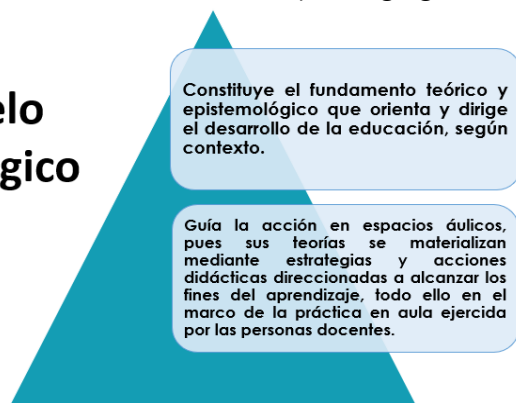
El modelo pedagógico concibe la educación como un proceso integral que se desarrolla a lo largo de la vida, y promueve el progreso de la sociedad, facilitando la igualdad de condiciones de hombres y mujeres y el desarrollo pleno de sus potencialidades (Gómez et al., 2019).

Como podemos ver en la Figura 1, el modelo pedagógico constituye el fundamento teórico y epistemológico que orienta y dirige el desarrollo de la educación, según contexto, guiando la acción en espacios áulicos. Desde el punto de vista inductivo, estos modelos y teorías se materializan mediante estrategias y acciones didácticas direccionadas a alcanzar los fines del aprendizaje, todo ello en el marco de la práctica en aula ejercida por las personas docentes.

Figura 1

Conceptualización del modelo pedagógico

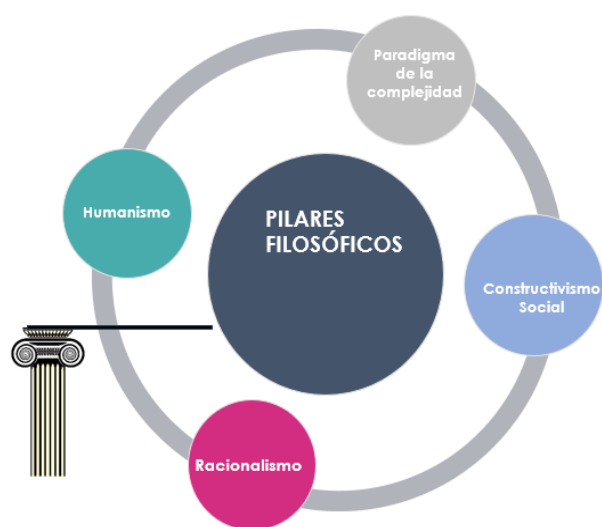
Modelo Pedagógico



Tal y como lo evidencia la Figura 2, el diseño curricular e implementación de los programas de estudio de la ETP se sustenta en los pilares filosóficos establecidos en el modelo pedagógico planteado en la política educativa.

Figura 2

Paradigmas de la Política educativa y Curricular del Ministerio de Educación Pública



"Encendamos juntos la luz"

La política educativa La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad se sustenta en los siguientes paradigmas:

Paradigma de la Complejidad

Plantea que el ser humano es un ser autoorganizado y autorreferente; es decir, tiene conciencia de sí mismo y de su entorno, su existencia cobra sentido dentro de un ecosistema natural social- familiar y como parte de la sociedad. En cuanto a la adquisición de conocimiento, este paradigma toma en cuenta que las personas estudiantes se desarrollan en un ecosistema bionatural, (que se refiere al carácter biológico del conocimiento en cuanto a formas cerebrales y modos de aprendizaje) y en un ecosistema social que condiciona la adquisición del conocimiento.

En referencia al ecosistema bionatural, nuestro cerebro está diseñado para aprender y adaptarse a partir de la información que recibimos del mundo que nos rodea. Las neurociencias han demostrado cómo las conexiones neuronales se fortalecen o debilitan en función de la experiencia y la exposición a estímulos, lo que subraya la base biológica del aprendizaje.

El ser humano se caracteriza por tener autonomía e individualidad; establecer relaciones con el ambiente; poseer aptitudes para aprender, inventiva, creatividad, capacidad de integrar información del mundo natural y social y la facultad de tomar decisiones.

En el ámbito educativo, el paradigma de la complejidad permite ampliar el horizonte de formación, pues considera que la acción humana, por sus características, es esencialmente incierta, llena de eventos imprevisibles, que

requieren que la persona estudiante desarrolle la inventiva y proponga nuevas estrategias para abordar una realidad que cambia a diario.

Humanismo

Se orienta hacia el crecimiento personal y por lo tanto aprecia la experiencia de la persona estudiante, incluyendo sus aspectos emocionales. Cada persona se considera responsable de su vida y de su autorrealización. La educación, en consecuencia, está centrada en la persona, de manera que sea ella misma evaluadora y guía de su propia experiencia, a través del significado que adquiere su proceso de aprendizaje.

Cada persona es única, diferente; con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar actividades y solucionar problemas creativamente.

Racionalismo

El racionalismo se sustenta en la razón y en las verdades objetivas como principios para el desarrollo del conocimiento válido, ha sido fundamental en la conceptualización de las políticas educativas costarricenses.

Constructivismo Social

Propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses de las personas estudiantes, según el aprendizaje en el contexto de una sociedad, tomando en cuenta las experiencias previas y las propias estructuras

mentales de la persona que participa en los procesos de construcción de los saberes. Es parte y producto de la actividad humana en el contexto social y cultural donde se desarrolla la persona (CSE; MEP, 2016, p 8-10).

Los paradigmas epistemológicos fundamentan el modelo pedagógico y orientan los cambios pedagógicos desde el modelo conductista, centrado en la persona docente que enseña, a uno centrada en la persona estudiante. Este cambio requiere de un cambio fundamental en el papel del educador, desde un docente trasmisioncita a uno facilitador del aprendizaje. En este sentido, su función será orientar, guiar, moderar y facilitar el aprendizaje acudiendo al estudiantado y ofreciéndoles información cuando la necesitan. Su rol principal pasa de ser un protagonista, a ofrecerle al estudiantado diversas oportunidades de aprendizaje, colaborando con estos para que piensen de forma crítica, argumenten y reflexionen.

La persona estudiante dejará su papel pasivo, en el cual recibía información y luego memorizaba, pero de manera simultánea olvidaba rápidamente. El modelo establece que el estudiantado asuma un papel activo, que lo motive a aprender más, integrar los conocimientos, tener una actitud receptiva hacia el intercambio de ideas, compartir información y aprender de los demás, ser autónomo en el aprendizaje y trabajar con diferentes grupos gestionando los posibles conflictos que surjan (Zubiría, J.2010).

La comparación entre el modelo conductista y el constructivismo social se presentan en la Tabla 1, según el objetivo del aprendizaje, el rol de la persona docente y estudiante, los contenidos, la metodología, los recursos educativos y la evaluación.

Tabla 1

Aspectos diferenciadores entre el modelo conductista y el constructivismo social

Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
Objetivo del aprendizaje	Se perfilan como conductas observables y se plantean como objetivos generales y específicos para la medición de sus alcances	Constituyen los aprendizajes que construirá el estudiantado. Se consideran los conocimientos previos de la persona estudiante en su elaboración. Se produce la construcción del conocimiento cuando esto lo realiza en la interacción con otros. El conocimiento proviene de la interacción del individuo y su entorno. Las construcciones no están unidas a uno u otro factor, sino que reflejan las consecuencias de las contradicciones mentales que resultan de las interacciones con el medio.
Rol de la persona estudiante	Los estudiantes son vistos como “tabula rasa”, lo cual se refiere a la idea de que las personas estudiantes comienzan su proceso de aprendizaje sin ningún conocimiento previo. Esta perspectiva sugiere que las personas docentes deben partir de la base de que los estudiantes carecen de	Es el responsable directo de la construcción del conocimiento. La persona estudiante debe asumir un rol activo en el aprendizaje, requiere ser libre al tomar decisiones, investigar y explorar por sí mismo, aceptar sus errores como constructos, confiar en su capacidad y desarrollo, además de proponer nuevas situaciones para el aprendizaje.

Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
	<p>conocimientos previos del tema que se está enseñando y que es su responsabilidad proporcionarles la información y las experiencias necesarias para adquirir conocimientos y habilidades.</p> <p>El estudiantado cumple órdenes, obedece, requiere constante aprobación, depende de la persona docente, por lo cual se considera que posee un rol pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Realiza tareas en las cuales el comportamiento pueda ser observado, medido, evaluado directamente</p>	<p>Debe ser protagonista de su propio aprendizaje, empoderándose y comprometiéndose con la actividad intelectual necesaria para asumir la construcción del conocimiento. El estudiantado debe ser capaz de trabajar en equipo, aprendiendo a argumentar, a resolver problemas y a respetar las ideas de otros, pues es en la interacción en donde se construye una actitud ante el conocimiento, buscando información y comprometiéndose con la resolución de problemas reales y de su medio más cercano. El estudiantado está invitado a crear y a producir ideas. Es fundamental desarrollar la creatividad y ganar confianza en lo que se sabe y en lo que se puede hacer, pues no deben asumir un rol pasivo ante los hechos, sino más bien activos ante las propuestas a las que se vean enfrentados.</p>
Rol de la persona docente	<p>Es considerado el proveedor del conocimiento.</p> <p>Constituye la figura central del proceso.</p>	<p>La persona docente debe ser promotor del desarrollo y de autonomía de los educandos. Es necesario que explore, descubra y construya, y que pueda implantar una nueva manera de</p>



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
	<p>En él se centraliza la autoridad y las decisiones. En este marco, la persona docente realiza las siguientes funciones o tareas:</p> <p>Diagnosticar las necesidades instruccionales (objetivos medibles), diseñar y crear condiciones para la instrucción, mantener y conducir la instrucción, manejar las técnicas de evaluación.</p>	<p>pensar en la enseñanza. Requiere conocer las características del aprendizaje del alumnado, etapas y estadios del desarrollo cognoscitivo.</p> <ul style="list-style-type: none">· Guía el proceso de aprendizaje para procurar la construcción del conocimiento· Promueve un clima de reciprocidad, de respeto y autoconfianza.· Procura la enseñanza directa y planteamiento de problemas cognoscitivos.· No debe ser autoritario para no fomentar la dependencia y heteronomía moral e intelectual.· Debe respetar los errores de los que se puede aprender.· Debe respetar las estrategias propias de los alumnos.· Promueve el aprendizaje activo.· No debe utilizar la recompensa y el castigo, como mucho las sanciones por reciprocidad, para fomentar la construcción de reglas de conducta morales.



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
		<ul style="list-style-type: none">· Fomenta el diálogo y la colaboración entre las personas estudiantes y el profesorado.· Investiga constantemente e investiga previamente los conceptos a compartir con los alumnos· Fomenta la participación del estudiantado.· Realizar evaluaciones para comprobar necesidades de los alumnos <p>El papel de la persona docente en este entorno ha de replantearse desde las condiciones muy peculiares con que se diferencia de los más convencionales contextos de aprendizaje.</p> <p>Los materiales, las actividades, el encuadre general del proceso, la función orientadora; y, en su caso, directiva, la secuenciación de los contenidos, así como otras funciones, adquirirán perfiles muy característicos que han de estar delimitados con atención al medio y respeto al proceso muy personal de aprendizaje que requiere el entorno. Podría decirse que, en cierto modo, pierde algo de su relevancia la necesaria</p>



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
		<p>competencia científica del profesor para quedar más resaltada la delicada función de mediador de los aprendizajes.</p> <p>Favorece el pensamiento reflexivo y crítico, ejerciendo la difícil tarea de mantener viva y estimular la motivación, así como mantener la atención orientada a los núcleos de los asuntos estudiados va a requerir del profesorado de este entorno, nuevos hábitos y habilidades poco comparables a los comunes en los medios presenciales.</p>
Contenidos	El contenido se valora como un fin en sí mismo. Se emplean medios tecnológicos que garanticen su eficaz transmisión.	<p>Se concibe como un elemento en construcción y no como información procesada.</p> <p>Se incluye información, procedimientos, actitudes y valores. Se privilegia la existencia de conocimientos previos con los cuales se pueden crear redes conceptuales.</p>
Metodología	Métodos de enseñanza rígidos, poco flexibles, empleando la enseñanza instruccional y programada.	Se basa en estrategias que permitan la construcción del conocimiento, como aprender a aprender, metodologías activas que promuevan



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
		<p>la resolución de problemas, aprendizaje basado en retos y la indagación entre otros.</p> <p>Se da un aprendizaje significativo para designar el proceso a través del cual la información nueva se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento de la persona estudiante.</p> <p>El centro de las actividades está en la interacción de la persona estudiante con los demás, el entorno, la cultura; estableciendo aprendizajes como consecuencia de su desarrollo y su relación con otros.</p>
Recursos educativos	Se valoran como propiciadores del aprendizaje y efectividad del proceso de enseñanza.	Se utiliza recursos que colaboren con el estudiantado en la construcción del conocimiento (no recursos acabados o decorativos. Los recursos permiten comprobar una idea, o brindar una posible respuesta o solución a un problema, valorando como recurso el entorno natural o social.



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
Evaluación	<p>En el marco del modelo conductista se parte del supuesto de que todas las personas estudiantes son iguales; por lo tanto, todos reciben la misma información.</p> <p>El estudiantado se evalúa generalmente de la misma manera, con los mismos instrumentos y pautas establecidas para calificarlos.</p> <p>La evaluación se centra en el producto, es decir, en las ejecuciones mecánicas de las acciones repetitivas sin dar cabida a la reflexión sobre la conducta ejecutada, las cuales deben ser medibles y cuantificables y el criterio de comparación a utilizar para su valoración son los objetivos establecidos.</p> <p>La evaluación tiene como propósito recoger los resultados finales del proceso y valorar la eficacia de este, en función de los porcentajes de obtención de los objetivos prefijados.</p>	<p>Se pone énfasis en la evaluación de los procesos de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se da la autoevaluación de las personas estudiantes, como capacidad de autorregulación y autoevaluación. <p>Se evalúa el proceso y el resultado de su propio aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> · La evaluación depende del proceso de construcción de significados y de los contenidos. · A través de la evaluación se comprueba el grado de significatividad · Se consideran las actividades de evaluación parciales, se supone que se aprende más de lo que se capta · Se aconseja utilizar variedad de actividades de evaluación dado que el contexto de aprendizaje así lo requiere por su importancia: funcionalidad de los aprendizajes · Se evalúa la capacidad de utilizar el aprendizaje para construir otros significados



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
	La evaluación centrada en el logro de los objetivos ha hecho de las pruebas escritas y orales las herramientas por excelencia para medir la cuantía de aprendizajes (conocimientos) que el alumnado demostrará como evidencia de su rendimiento o capacitación.	<ul style="list-style-type: none">· Se evalúa el control y la responsabilidad de los alumnos en la realización de una actividad· Evaluación diferencial de los contenidos de aprendizaje.

Es importante analizar los elementos del constructivismo social, las cuales brindan el marco referencial del modelo pedagógico, mediante el cual se diseña e implementan los planes de estudio propuestos para la ETP. En este sentido, Lev Vygotsky, citado por Molina (2018), considera que el constructivismo social:

- toma en cuenta el nivel de desarrollo; es decir, la persona estudiante posee una zona de desarrollo real definida como las acciones que el estudiantado se encuentra en capacidad de desarrollar de forma independiente. En este sentido, resulta relevante destacar la importancia de la función diagnóstica de la evaluación en el proceso de aprendizaje, pues su aplicación nos permite obtener la información de la zona de desarrollo real con la que inician las personas estudiantes el nivel educativo.
- fomenta un rol activo del estudiantado en su aprendizaje, ya que el alumnado no posee un rol pasivo respecto al proceso de su desarrollo, sino que es él quien, estimulado por el medio, compone y construye su propio tejido, conceptual y simbólico, y desarrolla así las propias condiciones de su aprendizaje. Actúa sobre la realidad, la transforma y es transformado por ella.

La importancia de esta característica se acrecienta con la naturaleza de la ETP, pues durante el proceso de formación, la persona estudiante tiene la oportunidad de aprender en entornos reales de trabajo, mediante la exposición a tareas auténticas, así como la estimulación del medio al que se ve expuesto durante la implementación de visitas técnicas, giras, pasantías y el desarrollo de la práctica profesional. Esto le permite, ser artífice de su propio conocimiento, así como de transformar su espacio.

- enfatiza la importancia de la interacción, lo que significa que el modelo pedagógico debe potenciar la interacción de la persona estudiante con el entorno y su relación con otros, pues el factor social juega un papel determinante en la construcción del conocimiento. Desde la óptica de la ETP este aspecto es preponderante, debido a que ésta tiene como parte de sus fines, el desarrollo de competencias en la persona estudiante, que le permitan vincularse con éxito al mercado laboral. Esta vinculación solo será posible en la medida en que las competencias que desarrolle el estudiantado respondan a las necesidades de los sectores productivos, los cuales se caracterizan por ser dinámicos, vertiginosos y con un fuerte impacto ocasionado por el desarrollo de la inteligencia artificial, la revolución 4.0, la automatización, y el uso de la tecnología.

En el contexto actual de la ETP, resulta imprescindible una mediación pedagógica que privilegie el contacto de las personas estudiantes con el entorno laboral, con el fin de promover el aprendizaje basado en actividades realistas, con uso de herramientas y tecnología, en actividades que propicien la motivación en entornos empresariales y faciliten la experiencia de brindar solución a problemas del mundo real o de un entorno laboral específico.

Adicionalmente, otro elemento por considerar es la construcción del conocimiento que se produce gracias a la interacción social con las personas; y muy especialmente al papel que ejercen algunos actores clave que participan del proceso educativo de este subsistema.

Evidentemente, la enseñanza de una carrera técnica debe tener lugar en el contexto de problemas del mundo real o de la práctica profesional. La mediación pedagógica que se implemente debe promover el autoaprendizaje, la ejecución de estrategias colaborativas y cooperativas, además de potenciar situaciones de aprendizaje lo más cercanas posibles al contexto profesional en que el estudiantado se desarrollará en el futuro; de tal manera, que se brinden espacios en los cuales las personas estudiantes se enfrenten a problemas reales, con un nivel de dificultad y complejidad similares a los que se encontrarán en el entorno laboral.

Así mismo, es importante indicar la importancia de los recursos educativos y la función de la persona docente. Los recursos educativos constituyen los medios mediante los cuales la persona docente construye el “andamiaje” por medio del cual se apoya para conducir el aprendizaje e independencia de las personas estudiantes. Sin duda alguna, la educación dirigida a preparar a las personas para el mundo del trabajo requiere de recursos que brinden el soporte adecuado, para el alcance de las competencias que demanda en mercado laboral.

En este aspecto, la persona docente debe considerar con detenimiento las necesidades particulares de sus estudiantes, observando sus diferencias conceptuales, ritmos y estilos de aprendizaje su inclusión y capacidades excepcionales. Del mismo modo, conforme la persona estudiante se vuelve más diestra, la persona docente va retirando el andamiaje para que se desenvuelva de manera independiente.

Por otra parte, cabe considerar que, desde los fundamentos que plantea el constructivismo social, es de vital importancia el desarrollo de actividades y apoyos que pueda brindar el profesorado. Si analizamos la relación teórico-práctica que caracteriza la ETP, orientada a la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes en un campo profesional específico; la asistencia y soporte educativo que brinden las personas docentes promueve

que las personas estudiantes puedan ir adquiriendo más posibilidades de actuación autónoma y uso independiente ante situaciones y tareas nuevas, cada vez más complejas.

Este acompañamiento, por parte de la persona docente, es trascendental en el proceso educativo de una carrera técnica, debido a que, durante la mediación pedagógica y la ejecución de visitas técnicas, giras, pasantías y prácticas profesionales en la empresa, las personas estudiantes tienen la oportunidad de hacer uso de equipos, herramientas y tecnología en general, como parte de los recursos que brindan el andamiaje al proceso educativo, mediado con la supervisión y seguimiento de expertos.

De acuerdo con la Figura 3, el constructivismo social presenta las siguientes características:

Figura 3

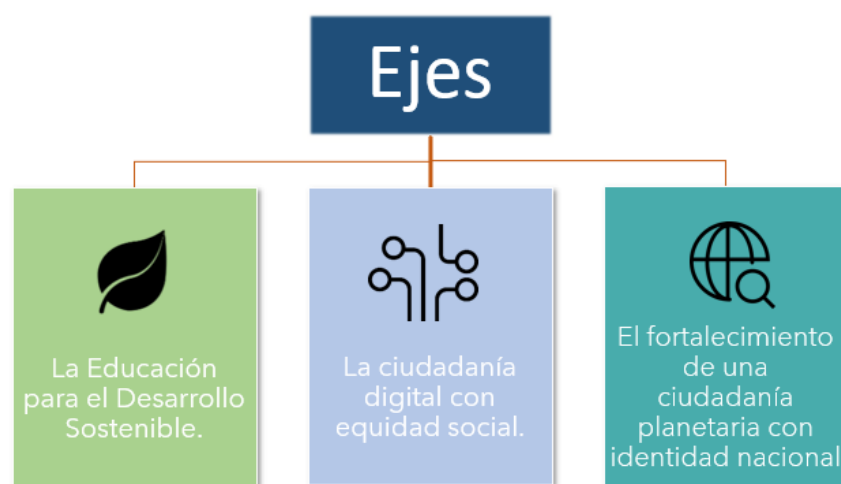
Características del constructivismo social que sustentan el modelo pedagógico de la ETP



En concordancia con los elementos que integran el modelo pedagógico, la Figura 4 presenta los ejes transversales del diseño curricular, los cuales permean el plan de estudio propuesto y las situaciones desarrolladas en el contexto educativo.

Figura 4

Ejes de la política educativa y curricular del Ministerio de Educación Pública



Este eje torna a la educación en la vía de empoderamiento de las personas, a fin de que tomen decisiones informadas, asuman la responsabilidad de sus acciones individuales y su incidencia en la colectividad actual y futura. En consecuencia, contribuyan al desarrollo de sociedades con integridad ambiental, viabilidad económica y justicia social para las presentes y futuras generaciones.

Ciudadanía planetaria con identidad nacional

Fortalece la toma de conciencia de la conexión e interacción inmediata que existe entre personas y ambientes en todo el mundo, así como la incidencia de las acciones locales en el ámbito global y viceversa. Además, implica retomar nuestra memoria histórica, con el propósito de ser conscientes de quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde queremos ir.

Ciudadanía digital con equidad social

Eje que busca el desarrollo de un conjunto de prácticas orientadas a la disminución de la brecha social y digital mediante el uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales (CSE; MEP, 2016, p 10-12).

Desde la perspectiva de una educación enfocada en competencias, se integran las cuatro dimensiones que promueve la Transformación Curricular: Educar para una nueva ciudadanía (2015):

- Formas de pensar: se refiere al desarrollo cognitivo de cada persona, por lo que implica las competencias relacionadas con la generación de conocimiento, la resolución de problemas, la creatividad y la innovación.
- Formas de vivir en el mundo: conlleva el desarrollo sociocultural, las interrelaciones que se tejen en la ciudadanía global con el arraigo pluricultural y la construcción de los proyectos de vida.
- Formas de relacionarse con otros: se relaciona con el desarrollo de puentes que se tienden mediante la comunicación y lo colaborativo.
- Herramientas para integrarse al mundo: es la apropiación de las tecnologías digitales y otras formas de integración, así como la atención que debe prestarse al manejo de la información (MEP, 2015, p 33-37).

Adicionalmente, resulta imprescindible que la ETP – como pilar fundamental para la equidad, productividad y sostenibilidad del país – contribuye a la mejora de acceso igualitario a la educación, empleo, emprendimiento y trabajo decente.

En la Tabla 2 y el Diagrama 1 se visualizan los elementos de mayor relevancia del modelo pedagógico de la ETP, con sus respectivas características: políticas educativas vigentes, gestión curricular y administrativa, rol de la persona estudiante y docente, así como mediación pedagógica.

Tabla 2

Elementos y características del modelo pedagógico de la ETP, modalidad regular

Elementos por considerar	Características
Políticas educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en los pilares epistemológicos, ejes, principios y dimensiones establecidos en las políticas educativas vigentes aprobadas por el CSE. • Plantea un modelo educativo integral, humanista, racionalista y complejo, basado en el constructivismo social, sin dejar de lado la importancia de la aplicación de las normas técnicas. • Promueve la inclusión, la equidad de género, la creatividad, innovación, reflexión, pensamiento crítico, multilingüismo, con capacidades emprendedora y compromiso con la sostenibilidad, la sociedad costarricense y la ciudadanía planetaria y digital.
Gestión curricular	<ul style="list-style-type: none"> • Los planes de estudio se diseñan con un enfoque por competencias desde la perspectiva formativa, considerando tanto, el saber saber y saber hacer (estado del arte de la técnica), como el saber ser y el saber convivir con los demás.



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Diseño curricular a partir de estándares de cualificación, los cuales se implementan con una metodología que se fundamenta en el análisis del contexto educativo y laboral establecida por el MNC-EFTP-CR, brindando información sobre los requerimientos del sector productivo al que pertenece la cualificación, tanto en el contexto nacional como el internacional.• Promueve una oferta educativa que responda a las necesidades de los sectores productivos y favorezca la empleabilidad y la continuidad de estudios de educación superior en las personas estudiantes, en concordancia con los continuos avances de la tecnología, la inteligencia artificial y el impacto de la revolución 4.0.• Promueve la gestión del talento humano docente, desarrollando las capacidades requeridas para el alcance de las competencias del estudiantado, según contexto.
Gestión administrativa	<ul style="list-style-type: none">• Promueve la articulación de los actores que integran el Sistema Nacional de Educación y Formación Técnica Profesional.• Establece alianzas estratégicas entre los diversos actores de la EFTP.• Gestiona los recursos financieros necesarios para dotar a las personas estudiantes que lo requieran de incentivos económicos (becas), servicios de alimentación y transporte que garanticen su permanencia y éxito educativo.• Promueve el desarrollo de procesos de formación en las personas docentes, de acuerdo con las necesidades del contexto.
Mediación pedagógica	<ul style="list-style-type: none">• Propone estrategias pedagógicas centradas en el aprendizaje.



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Promueve que la persona estudiante construya conocimiento de forma autónoma mediante su relación con otros colaboradores.• Potencia el abordaje metodológico orientado a la acción mediante la implementación de metodologías activas, centradas en el estudiantado, y caracterizadas por concebir el aprendizaje como proceso y no únicamente como una recepción y acumulación de información.• Propone que las actividades se basan en la interacción de la persona estudiante con los demás, el entorno, la cultura; estableciendo aprendizajes como consecuencia de su desarrollo y su relación con otros• Plantea el desarrollo de actividades complejas requeridas para la vida y para el mundo del trabajo, mediante la planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje auténticas. Se considera relevante para la implementación de la mediación pedagógica de la carrera técnica Diseño Gráfico Multimedia, la aplicación de una estrategia de mediación pedagógica que incluya: aprendizaje basado en proyectos, simulaciones, la demostración, el desarrollo de talleres, además de la experimentación activa entre otros. La simulación es una técnica que permite recrear situaciones o establecer la factibilidad de un experimento. A partir de la simulación, se logra visualizar a un sistema físico, haciendo una conexión entre lo abstracto y la realidad. Las simulaciones generan un ambiente de aprendizaje interactivo, lo que permite a los estudiantes explorar la dinámica de un proceso.



Elementos por considerar	Características
	<p>En el caso de la experimentación activa, el estudiantado aprende y desarrolla capacidades a través de la experiencia en el mundo real. El aprendizaje constituye el proceso por el que se crea conocimiento mediante la transformación de la experiencia. Se fundamenta en la idea que el conocimiento se produce a través de las acciones provocadas por una experiencia concreta, la cual se transforma en una conceptualización abstracta y permite aplicarse a nuevas situaciones, formando un proceso continuo e interactivo que genera nuevos aprendizajes. El aprendizaje es un proceso de relación mutua entre experiencia y teoría. La experimentación activa, propicia el aprendizaje mediante el diseño de experimentos en laboratorio y en la empresa. En este sentido, no basta con una experiencia para producir conocimiento, es necesaria la modificación de las estrategias cognitivas de la persona estudiante. Por lo tanto, la experiencia cobra sentido cuando se vincula con el conocimiento previo y se desarrollan andamiajes conceptuales que permitan aplicar el nuevo conocimiento a nuevas situaciones. El proyecto como estrategia de aprendizaje permite que las personas estudiantes tomen una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje aplicando en situaciones contexto real, las competencias adquiridas en el proceso educativo. Mediante su aplicación, se busca enfrentar al estudiantado a experiencias de aprendizaje que los lleven a rescatar, comprender y aplicar los aprendizajes adquiridos, como herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en el entorno en donde se desenvuelven. Así mismo, propicia que las personas estudiantes se involucren en la solución de problemas y otras</p>



Elementos por considerar	Características
	<p>tareas significativas, permitiéndole trabajar de manera autónoma en la construcción de su propio aprendizaje.</p> <p>La demostración es una técnica empleada tanto para enseñar como para evaluar habilidades, herramientas y aprendizajes específicos. Implica que el estudiantado exponga, explique o aplique, ante la persona docente y una audiencia particular, el procedimiento, el proceso de un tema o el tópico bajo estudio, en forma concreta. Es decir, mediante una demostración la persona estudiante realiza una ejecución real o simulada ante otros. La demostración permite valorar la apropiación, comprensión o capacidad de aplicación de una teoría, método, técnica o algún instrumento por parte del estudiantado. Además de poder apreciar la definición propia de conceptos, actitudes y habilidades relacionadas con la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva. Esto permite involucrar al alumnado como monitor de su propio aprendizaje, fomentando la metacognición.</p> <ul style="list-style-type: none">• Propicia la motivación en el estudiantado al comprometerse en actividades que tienen una clara importancia en entornos empresariales y en los cuales se facilita la aplicación de su aprendizaje, en la solución a problemas del mundo real o de un entorno laboral específico.• Potencia el aprendizaje en entornos reales de trabajo, utilizando el equipo, recursos educativos tecnológicos, insumos, herramientas y otros de la empresa formadora.
Rol de la persona estudiante	<ul style="list-style-type: none">• Constituye el responsable directo en la construcción del conocimiento.• Cumple un papel activo y protagonista en el aprendizaje.



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra capacidades para trabajar en equipo, argumentar, resolver problemas y respetar las ideas de otros.• Interactúa con otros y con su entorno para la construcción de aprendizajes significativos.• Crea y conduce su propia experiencia de aprendizaje.• Investiga y explora por sí mismo, comprometiéndose con la resolución de problemas reales y de su medio más cercano.• Asume con compromiso la actividad intelectual necesaria para la construcción del conocimiento.• Desarrolla capacidades de autorregulación y metacognición, que les permita reflexionar sobre lo que saben y sobre cómo aprenden. El propósito es que sea consciente de sí mismo como aprendiz, de forma que sean capaces de controlar su cognición y motivación para mejorar su aprendizaje. Las personas estudiantes autorreguladas, saben cómo planificar eficazmente su aprendizaje y cómo monitorear su comprensión de forma eficiente, saben cuándo no entienden y tienen estrategias que les permita revisar y corregir los aspectos que no han comprendido. Saben cómo evaluar su aprendizaje con precisión y eficacia.• Comparte conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes con la persona docente y el estudiantado, propiciando situaciones de aprendizaje multidireccionales y dinámicas, que surgen de su interacción con el entorno empresarial.
Rol de la persona docente	<ul style="list-style-type: none">• Guía y orienta el proceso de aprendizaje.• Promueve la innovación, el desarrollo y autonomía del estudiantado.



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Enseña a aprender a aprender, mediante estrategias que estimulen la creatividad, favorezca el movimiento, la exploración, la construcción y la motivación, en concordancia la mediación pedagógica.• Mantiene comunicación con la coordinación con la empresa y el sector empresarial en relación con el desempeño del estudiantado durante el desarrollo de actividades pedagógicas fuera del centro educativo.• Brinda y da seguimiento a los apoyos educativos que en materia de estrategias metodológicas y de evaluación requiera la persona estudiante.• Guarda confidencialidad acerca de la información de carácter industrial o comercial a la que tenga acceso, durante el desarrollo de actividades pedagógicas fuera del centro educativo.• Propicia el desarrollo de emociones positivas en la clase o más específicamente de la motivación, a través de la curiosidad, la indagación y el papel activo de los educandos como insumo fundamental para el logro de la atención ejecutiva, la formación de nuevas redes neuronales (neuroplasticidad), y la consolidación de memorias de largo plazo; procesos inherentes al aprendizaje, en concordancia con lo derivado de investigaciones en la actualidad en el ámbito de las neurociencias cognitivas.• Promueve el aprendizaje autorregulado y maximiza el compromiso cognitivo del estudiantado, comprendiendo la naturaleza de las actividades de aprendizaje que les proporciona, así como los lineamientos utilizados al presentar esas actividades de aprendizaje.



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Realiza el proceso de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.• Promueve situaciones de aprendizaje multidireccionales y dinámicas, a partir de su interacción con: la persona estudiante, personas mentoras y el entorno de las empresas formadoras a las cuales asiste el estudiantado a su cargo, durante los procesos de alternancia.
Rol del centro educativo	<ul style="list-style-type: none">• Propicia mecanismos para la planificación y el financiamiento de la ETP, para disponer de infraestructura, equipamiento, herramientas e insumos que faciliten el mejoramiento y fortalecimiento de la calidad del servicio educativo y la mediación pedagógica de las carreras técnicas, en concordancia con las demandas del contexto.• Establece comunicación con los sectores ´productivos para el desarrollo de visitas técnicas, giras, pasantías y prácticas profesionales, así como realimentación del proceso educativo.• Promueve y supervisa el desarrollo de la evaluación educativa según la normativa y políticas vigentes.• Establece puentes de comunicación efectivos, con la persona encargada de la persona estudiante.• Promueve y supervisa el desarrollo de una mediación pedagógica de calidad de conformidad con lo establecido en las políticas educativas vigentes.• Implementa protocolos que aseguren la permanencia de las personas estudiantes en el centro educativo y el éxito académico.

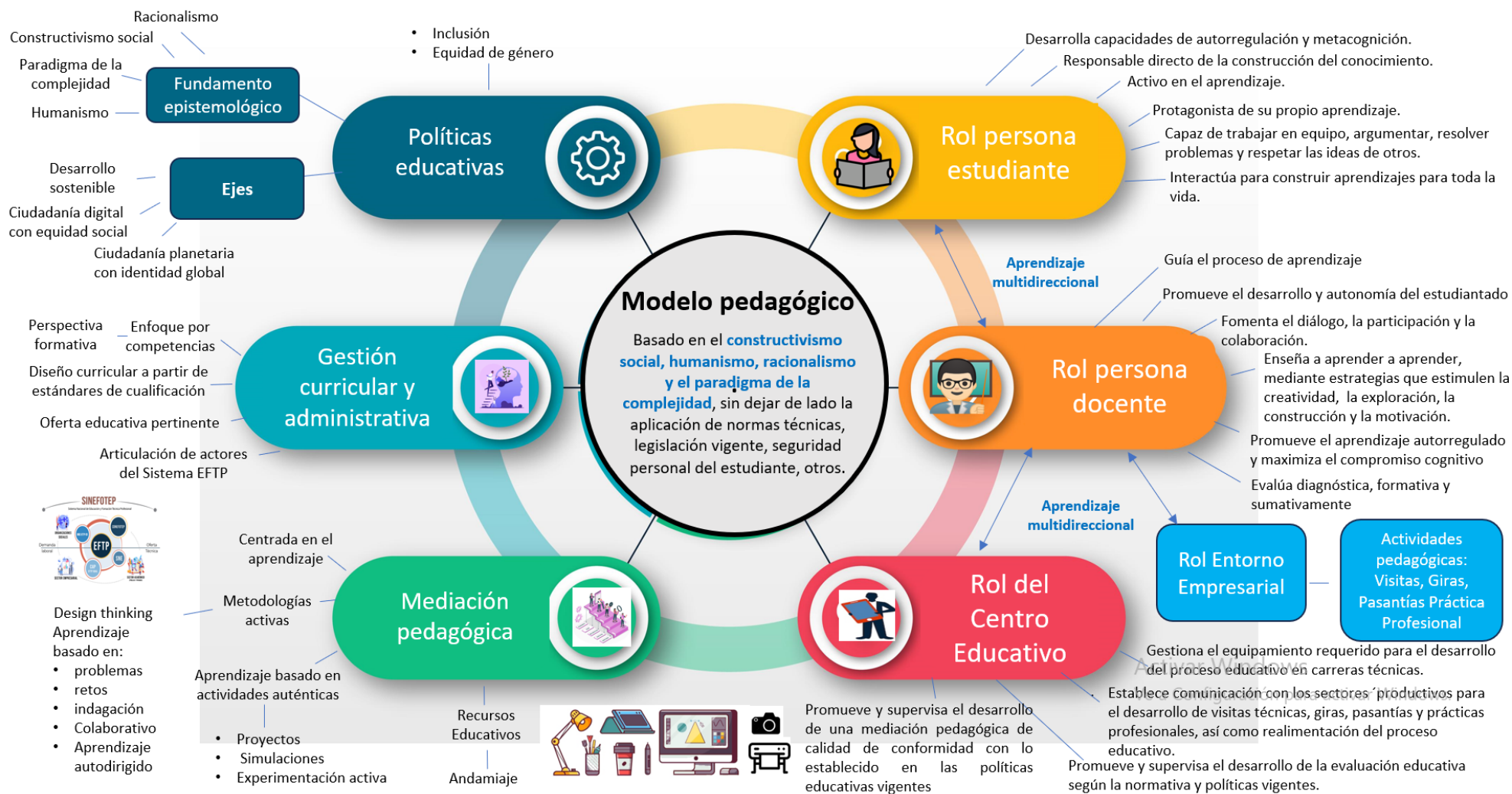


Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none">• Gestiona procesos administrativos con otras dependencias del MEP, que garanticen el funcionamiento del centro educativo, así como los mecanismos de control y seguimiento que se requieran.

Diagrama 1

Elementos y características del modelo pedagógico de la ETP, modalidad regular

MODELO PEDAGÓGICO CARRERA TÉCNICA DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA



“Encendamos juntos la luz”



Adicionalmente, es importante recalcar, que el diseño curricular de los programas de estudio responde a las necesidades de la educación técnica y formación profesional demandadas por el contexto laboral actual; y que, en el marco de la atención de las recomendaciones dadas al país por la OCDE, se implementa el Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica (MNC-EFTP-CR), el cual constituye la estructura reconocida nacionalmente, que norma las cualificaciones y las competencias asociadas a partir de un conjunto de criterios técnicos contenidos en los descriptores.

Para finalizar, es importante señalar que por primera vez los programas de estudio tienen los estándares de cualificación como uno de sus insumos, por lo que una vez que se implemente el plan de estudio, el diploma de técnico en el nivel medio tendrá equivalencia con el nivel de cualificación 4, establecido en el MNC-EFTP-CR.

Enfoque Curricular

Las nuevas tendencias que hoy caracterizan la organización del mercado de trabajo y la demanda de nuevos perfiles profesionales, en el marco de la globalización económica y de la sociedad de la información y el conocimiento, provocaron una transformación en materia de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes requeridos por el talento humano técnico, el cual representa uno de los perfiles de mayor demanda según los empleadores, tanto en el mercado laboral, nacional como internacional.

Posiciones especializadas como técnicos, representantes de ventas, electricistas, mecánicos, personal de apoyo de oficina e ingenieros se han clasificado entre los primeros cinco puestos más difíciles de cubrir en los últimos diez años en Costa Rica. La escasez de talento humano disponible y la falta de competencias técnicas y competencias para el desarrollo humano son las principales razones por las que los empleadores no encuentran el talento adecuado a sus organizaciones (Manpower Group, 2018).

Por otra parte, el Banco Mundial, la OIT y la UNESCO (2023) son del criterio que las tendencias asociadas a la Industria 4.0 inciden en la demanda de competencias, la distribución de oportunidades económicas, la evolución laboral de los mercados, el progreso tecnológico, la inteligencia artificial, la transformación demográfica y el cambio climático. Ante este panorama, se requiere una ETP de calidad para garantizar la transición exitosa al mercado laboral.

Otro factor importante que impacta la ETP es la inteligencia artificial, una de las áreas de la tecnología que más cambios vertiginosos ha provocado en la vida social, económica y cultural de las personas y los países. Su papel es relevante, pues forma parte de la preparación requerida por las personas estudiantes para enfrentar el dinámico mundo del trabajo, contribuir al empleo y la productividad.

De la misma forma, la pandemia provocada por el COVID-19 aceleró el desarrollo de competencias digitales de la EFTP, trayendo consigo oportunidades, pero también evidenciando las limitaciones que deben superarse para que estas innovaciones alcancen todo su potencial y contribuyan a la resiliencia del sistema ante futuras interrupciones.

En este contexto el enfoque por competencias, desde la corriente o perspectiva formativa (tiene un respaldo epistemológico vinculado al constructivismo, neoconstructivismo, cognitivista y social constructivista), constituye uno de los factores principales para dinamizar la economía nacional. En la actualidad, se reconoce que las personas aprenden a construir el sentido de su existencia mediante hechos y experiencias ya existentes, lo cual permite elaborar nuevos conocimientos.

El enfoque por competencias, desde una perspectiva social constructivista, demanda una vinculación directa con el desarrollo integral de las personas. El aprendizaje de una competencia no puede aislarse del desarrollo de la persona, su comunidad o su entorno laboral-social. Bajo esta corriente se reconoce que el conocimiento se construye a partir de la propia experiencia de quien aprende, de la información que recibe y la manera como lo procesa, coteja, integra, reconstruye e interpreta, pero, sobre todo, de cómo la comparte con los demás.

En el enfoque por competencias se busca que la persona estudiante desarrolle sus propias aptitudes o capacidades con la intención de alcanzar un desarrollo integral a lo largo de la vida, que le permita insertarse exitosamente en el sector empleador o continuar estudios de educación superior. Según López (2016) “La palabra competencia es de naturaleza polisémica, por lo que su abordaje requiere precisar la perspectiva de su enfoque, ya que actualmente es común encontrar una gran variedad de clasificaciones (p. 43).

Dentro de este marco del enfoque por competencias, Ramírez (2020) considera que:

trasciende el planteamiento educativo tradicionalista que privilegiaba la habilidad memorística, de modo que afronta a las personas a aplicar el conocimiento en distintas situaciones; valida el aprendizaje como un proceso escalonado e integral en la que los errores forman parte; da énfasis a procesos más integrales en los que para la adquisición y asimilación de saberes se integran al saber conocer, el saber hacer, saber ser y el saber convivir. (p. 5)

En relación a la idea anterior, Jacques Delors planteó que la educación debe estructurarse en torno a cuatro pilares del conocimiento de Jacques Delors, el cual plantea que la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio (Delors, 1994).

Para hacer posible el desarrollo en la vida de las personas, su proceso de formación deberá estar asociado, no solo en la adquisición de datos e información, sino en la articulación e integración de los saberes o aprendizajes: saber conocer, saber hacer, saber estar y saber ser.

Las competencias nos remiten a la acción. Para Perrenoud (2008) "Una competencia es concebida como la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo determinado de situaciones". Roegiers (2010) las "considera como un conjunto ordenado de capacidades (actividades) que se ejercen sobre los contenidos en una categoría determinada para resolver los problemas planteados por estos (López, p. 67).

Las competencias movilizan saberes, maneras de hacer y actitudes; cuando la persona tiene la competencia, en ese momento actualiza lo que sabe en un contexto singular. En este sentido, es importante contemplar la motivación como elemento presente en el desarrollo de las competencias, pues es considerada como una dimensión humana basada en el aprender. Es decir, la persona estudiante motivada ensaya comportamientos adecuados ante experiencias distintas, pues a partir de los errores cometidos previamente, evade las respuestas que no surtieron efecto en situaciones específicas y replica aquellas con resultados exitosos (Ramírez, 2020).

Por consiguiente, cuando se habla del desarrollo de competencias se hace una alusión directa al aprendizaje. Desde esta perspectiva, la investigación actual en el ámbito de las neurociencias cognitivas deja en claro que el desarrollo de emociones positivas en la clase o más específicamente de la motivación, a través de la curiosidad, la indagación y el papel activo de los educandos constituye un insumo fundamental para el logro de la atención ejecutiva, la formación de nuevas redes neuronales (neuroplasticidad), y la consolidación de memorias de largo plazo; procesos inherentes al aprendizaje.

De acuerdo con estas ideas, queda claro que una competencia puede ser definida como el saber en la acción (López, 2016). Castillo y Cabrerizo (2010) definen una competencia como:

...la capacidad de aplicar los conocimientos -lo que se sabe- junto con las destrezas y habilidades -lo que se sabe hacer- para desempeñar una actividad profesional, de manera satisfactoria y en un contexto determinado, de manera satisfactoria -sabiendo ser- uno mismo y sabiendo estar con los demás. (p. 64)

Tobón (2007) define las competencias como:

... procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas. (p. 17)

Esta definición muestra seis aspectos esenciales en el concepto de competencias desde el enfoque complejo: procesos, complejidad, desempeño, idoneidad, metacognición y ética. Significa que en cada competencia se hace un análisis de alguno de los aspectos centrales para orientar el aprendizaje y la evaluación, lo cual tiene implicaciones en la didáctica, así como en las estrategias e instrumentos de evaluación.

Tobón (2007) menciona que las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico. Son un enfoque porque solo se focalizan en determinados aspectos conceptuales y metodológicos de la educación y la gestión del talento humano; por ejemplo: 1) integración de saberes en el desempeño, como el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir; 2) construcción de los programas de formación acorde con la filosofía institucional y los requerimientos disciplinares, investigativos, laborales, profesionales, sociales y ambientales; 3) orientación de la educación por medio de criterios de calidad en todos sus procesos; 4) énfasis en la metacognición en la didáctica y la evaluación de las competencias; y 5) empleo de estrategias e instrumentos de evaluación de las competencias mediante la articulación de lo cualitativo con lo cuantitativo (p. 18-19).

Al trabajar bajo un enfoque por competencias, lo primero que se deberá aclarar son las metas o propósitos propuestos. Cuando el docente planea es fundamental que fije las metas, determine los resultados esperados e identifique el tipo de competencias por desarrollar.

Para Adam (2004) los resultados de aprendizaje:

... son enunciados acerca de lo que se espera que el estudiante sea capaz de hacer, comprender o demostrar una vez terminado un proceso de aprendizaje. Describen de manera integrada los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes adquirirán en un proceso de formación. Dichos resultados deben ser observables o medibles, y se redactan usando un verbo dinámico, es decir que se refiere a una acción, no a un estado. (p. 19)

En relación con el contexto de la ETP y hacia dónde se dirige la formación, Muñoz (2012) es del criterio que “el enfoque por competencias se concentra en el desarrollo de una formación técnica, que las personas la puedan desarrollar de manera eficiente y eficaz y en perspectiva de competitividad y de innovación científico/tecnológica o de gestión técnica y algorítmica del conocimiento” (p. 21).

El enfoque por competencias propuesto en este programa de estudio considera como parte de los elementos del diseño curricular el desarrollo de competencias específicas, genéricas y para el desarrollo humano.

Las competencias específicas tienen que ver con el conocimiento concreto de cada área temática o campo disciplinar. Las competencias genéricas constituyen parte del dominio que el estudiante debe tener sobre el conjunto de conocimientos teóricos necesarios que sustentan el campo disciplinar incluyendo funciones cognitivas, emprendedoras, metodológicas, tecnológicas y lingüísticas.



Las competencias para el desarrollo humano se refieren a la capacidad de mantener una óptima relación social y están vinculadas con la cooperación al llevar a cabo proyectos comunes o de autoconocimiento. Así mismo se vinculan con la capacidad de alcanzar una visión de conjunto e implican la comprensión, conocimiento y sensibilidad de las personas. Se le considera como la capacidad de actuar de manera flexible y disposición del cambio ante la presencia de nuevas situaciones (López, 2017, p 46-47).

El enfoque propuesto se realiza desde una definición holística de la competencia, ya que abarca la formación de la persona estudiante de una manera integral; brindándole las herramientas y permitiéndole desarrollar no solo competencias propias del campo del diseño, sino también las capacidades actitudinales, los valores y formas de relacionarse con otros que le permitan ser competitivos en el contexto actual.

De esta forma, el perfil propuesto responde a los requerimientos técnicos actuales que demanda el sector productivo de la industria creativa; y a su vez, promueve el desarrollo de competencias digitales, éticas, culturales, sociales y emocionales, en las personas estudiantes que cursan la carrera técnica.

Perfil de los Actores del Proceso de Aprendizaje

En la Figura 5 se pueden observar los elementos contenidos en la propuesta curricular del plan de estudio de las carreras técnicas.

Figura 5

Elementos curriculares que integran el perfil de las carreras técnicas



“Encendamos juntos la luz”

Estudiante

Bajo el enfoque por competencias y los fundamentos establecidos en las políticas educativas y directrices emanadas por el CSE, en materia de ETP, se espera que cada estudiante, al finalizar su proceso formativo en la especialidad técnica, desarrolle las siguientes competencias:

Competencia General

Se sustenta en el estándar de cualificación que sirvió de insumo para la elaboración del programa de estudio. Describe la función principal del técnico en el nivel medio, según el campo disciplinar en el que se educó. Este parte del análisis del contexto educativo y laboral y de la información suministrada por informantes clave y fuentes de información nacionales e internacionales.

- Desarrollar productos multimedia impresos y digitales, mediante diversos recursos y en múltiples plataformas, según los objetivos planteados por el cliente, en la comunicación de un mensaje específico de acuerdo con patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral y comunicándose en forma respetuosa, asertiva y propositiva, con los niveles jerárquicos de la organización.

Figura 6

Competencia General y Específicas de la carrera técnica Diseño Gráfico Multimedia.



Competencias específicas

Relacionadas con el conocimiento concreto de cada área temática o campo disciplinar.

- Generar contenido visual en diferentes plataformas digitales, según requerimientos del cliente y siguiendo los lineamientos de la estrategia de comunicación de la marca.
- Administrar el contenido visual y métrico de las diversas plataformas digitales con respecto a la estrategia de comunicación de la marca.
- Implementar elementos visuales de la marca y su línea gráfica, según requerimientos de la clientela a partir de la imagen y estrategias de comunicación definidas.
- Generar productos gráficos, editoriales y comerciales, según las estrategias de comunicación definidas y los requerimientos de la clientela.

Competencias Genéricas

Constituyen parte del dominio que la persona estudiante debe tener sobre el conjunto de conocimientos teóricos necesarios que sustentan el campo disciplinar.

- Identificar oportunidades de negocios y aplica metodologías para la construcción de modelos de negocios.
- Elaborar planes de negocios aplicando metodologías vigentes en el mercado.
- Desarrollar las etapas correspondientes para la creación de empresas de práctica y de su proyecto de vida, tomando en consideración sus competencias, recursos, el entorno y su compromiso local y social.

- Utilizar herramientas y tecnologías digitales mediante la aplicación de software de código abierto y licenciado, la automatización y el análisis de datos y su transmisión a través del Internet; así como la evaluación de alternativas para la protección e integridad de los datos mediante el uso de tecnologías.
- Promover y verificar acciones que respondan a la normativa ambiental.
- Aplicar las normas de salud ocupacional, según protocolos establecidos.
- Aplicar normas de aseguramiento de la calidad establecidas a nivel nacional e internacional.
- Coordinar acciones con equipos de trabajo, de manera asertiva y propositiva.
- Proponer soluciones creativas e innovadoras a procesos específicos del campo de formación técnica.
- Demostrar habilidad y destreza en las tareas propias de la especialidad.
- Comprender, interpretar y comunicar información técnica propia de su campo de formación.
- Dirigir procesos de producción, cumpliendo las instrucciones de los técnicos superiores.
- Elaborar proyectos de la especialidad.
- Demostrar calidad en su trabajo.
- Aplicar sistemas de mantenimiento preventivo y correctivo en equipo, maquinaria y herramienta, propias de la especialidad, cuando corresponda.
- Organizar el espacio de trabajo, aplicando normas técnicas propias de la especialidad.
- Utilizar los materiales, equipos, maquinarias y herramientas propios de su área de formación técnica, conforme los protocolos y especificaciones técnicas establecidas.

Competencias para el Desarrollo Humano

Se definen como competencias no específicas de una ocupación, necesarias para el desarrollo integral de una persona, un profesional o un ciudadano. Se adquieren durante el desarrollo del proceso de mediación pedagógica, en el desempeño del campo disciplinar y a lo largo de la vida.

- Desempeña las labores propias de su área de formación técnica con:
 - *autocontrol*: capacidad de control o dominio sobre uno mismo.
 - *compromiso ético*: capacidad o voluntad para hacer el bien a través de relaciones morales entre humanos.
 - *discernimiento*: capacidad de comprender o declarar la diferencia entre varias cosas de un mismo asunto, involucra juicios morales o de actuación, resueltos con conciencia, aplicando un proceso lento de concentración para la toma de decisiones con ética y moral.
 - *responsabilidad*: capacidad de analizar procesos e identificar y comprender el asunto para proponer un planteamiento eficaz y viable.
- Propone soluciones a los problemas que se presentan en el campo laboral mostrando capacidad para el análisis de procesos e identificación y comprensión de planteamientos eficaces y viables.
- Aplica los principios de atención al cliente.
- Demuestra capacidad para ser atento con otro aplicando las políticas de la empresa, relacionándose de manera efectiva con el fin de resolver la necesidad, el servicio o producto planteado.
- Atiende al usuario con proactividad y asertividad.
- Se comunica correctamente tanto en forma oral como escrita. Demuestra capacidad de producir un canal de comunicación audible o visual para transmitir información en forma precisa
- Demuestra capacidad para aprender por él mismo, sin necesidad de un mediador (autoaprendizaje).



- Se comunica asertivamente. Comunica información clara y objetiva en relación con puntos de vista, deseos y sentimientos, con honestidad y respecto a las otras personas.
- Trabaja en equipo de manera responsable y ordenada.
- Muestra capacidad de negociación. Expone puntos de vista con el propósito de obtener un acuerdo o resultados.
- Evidencia innovación y creatividad. Desarrolla productos o procesos de manera novedosa y creativa.
- Demuestra liderazgo en el desempeño de su área de formación técnica para el logro de las metas y objetivos de la organización y el bien común.
- Manifiesta capacidad para anticiparse a problemas o necesidades futuras, por iniciativa propia, en el ámbito de su área de formación técnica.
- Evidencia pensamiento crítico. Interpreta las opiniones o afirmaciones con argumentos válidos o veraces, aplicados al contexto de la vida cotidiana.
- Otras que el sector productivo y educativo requieran.

Docente

Constituye un facilitador de la información y el conocimiento. Para ello requiere de una verdadera disposición y compromiso para ser un promotor efectivo del desarrollo de las competencias. A continuación, algunas de las características del docente en un enfoque por competencias:

- Muestra inquietud por investigar, conocer y desarrollar conocimientos nuevos relacionados con su especialidad técnica.
- Muestra conocimiento de la realidad nacional e internacional que se relaciona con el campo de acción de su especialidad.



- Evalúa detenidamente su propio aprendizaje y experiencias.
- Reconoce sus capacidades y limitaciones, en busca de un continuo desarrollo personal.
- Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.
- Reconoce con profundidad las competencias, los contenidos y los enfoques que se establecen para la enseñanza, así como las interrelaciones y la racionalidad del plan de estudios.
- Posee competencias de pensamiento crítico, sistémico, divergente y reflexivo enmarcado en procesos éticos válidos ante la sociedad.
- Participa responsablemente en el proceso de desarrollo de competencias.
- Posee la habilidad de aprender a aprender.
- Promueve estrategias que motiven al estudiante a adquirir un aprendizaje significativo.
- Diseña, organiza y propone estrategias y actividades didácticas, adecuadas a los niveles y formas de desarrollo de competencias, que deben ser adquiridas por la persona estudiante, interrelacionando las características propias del medio social y cultural.
- Participa en el mejoramiento de la calidad educativa.
- Posee capacidad de expresarse en forma clara, sencilla y correcta en forma verbal y escrita, tanto en el ámbito técnico, como en el social cotidiano.
- Sabe escuchar los diferentes puntos de vista y atender las necesidades de expresión de los aprendientes e iguales en un marco de reflexión positiva.
- Aborda correctamente los procesos de solución de conflictos entre pares, promoviendo el diálogo, comprometiéndose con los ideales de la educación costarricense.
- Guía del desarrollo intelectual de los estudiantes.
- Genera estrategias de evaluación que motiven el aprendizaje significativo.
- Explora conocimientos y potenciales del alumno para el desarrollo de competencias.



- Trabaja en equipo.
- Expone empatía, sensibilidad y respeto por las necesidades y sentimientos de los demás.
- Posee sentido de equidad social, justicia, respeto, imparcialidad, integridad y honradez.
- Plantea, analiza y resuelve problemas; enfrentando desafíos intelectuales en los que genera respuestas propias a partir de sus conocimientos y experiencias.
- Posee capacidad de orientar a sus estudiantes para que estos adquieran la competencia de analizar y de resolver problemas.
- Identifica estilos de aprendizaje para optimizar y estimular las competencias.
- Determina su propio estilo en cuanto al proceso enseñanza aprendizaje usando múltiples fuentes de información e innovación.

Diseño Curricular

Dentro de los elementos del diseño curricular, el programa de estudio considera el desarrollo de las competencias específicas o técnicas propias del área de formación técnica, además de las competencias para el desarrollo humano y el eje de la política educativa “Persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad”, la cual permea todo el proceso educativo de la carrera técnica o especialidad seleccionada por el estudiante.

Los resultados de aprendizaje son enunciados asociados con lo que se espera que el estudiante sea capaz de hacer, comprender o demostrar una vez terminado el proceso de aprendizaje. Los saberes esenciales son el conjunto de conocimientos técnicos, teóricos, metodológicos del campo disciplinar y de otras disciplinas requeridas para el proceso de aprendizaje en su área de formación técnica y para la vida. Estos deben desarrollarse para el logro de los resultados de aprendizaje determinados en la propuesta curricular.

Los indicadores de logro constituyen enunciados que expresan el camino hacia el cumplimiento del estándar, reflejan los propósitos, metas y aspiraciones a alcanzar por el estudiante, desde el punto de vista afectivo, cognitivo e instrumental. Son indicadores para la macroevaluación que permiten visualizar y evidenciar el nivel de logro alcanzado por la persona estudiante como producto del abordaje pedagógico desarrollado por el docente. A continuación, el formato establecido en el diseño curricular de este programa de estudio.



Esquema Formato del Diseño Curricular

Especialidad¹:	Modalidad:	Campo detallado²:	Nivel:
Subárea:	Unidad de estudio:		Tiempo estimado:
Competencias para el desarrollo humano:		Eje de la Política Educativa³:	
Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales		Indicador de logro⁴
1.			
2.			
3.			

¹ Nombre de la Cualificación del estándar aprobado del MNC EFTP CR.

² Según el Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE).

³ Política Educativa "Persona centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad".

⁴ Indicadores para la macroevaluación.

Principios Didácticos y Estrategias Metodológicas para la Mediación Pedagógica

La educación ocupa un lugar central en la agenda de los países y esto se debe a razones como los rápidos avances en las tecnologías de la información y la comunicación, el cambio hacia economías basadas en el conocimiento y el énfasis en las habilidades críticas y capacidades requeridas al ciudadano del siglo XXI. Bajo esta premisa, el sistema educativo y la persona docente en particular deben facilitar una mediación pedagógica que permita la adquisición de conocimientos, el desarrollo de competencias y las herramientas que requiere una persona para su desempeño en la sociedad actual.

Las nuevas generaciones están influidas de modo directo e indirecto por las tecnologías de la información y las telecomunicaciones, lo que hace, entre otros factores, que aprendan en modo distinto a las generaciones precedentes. No basta con emplear recursos tecnológicos para satisfacer necesidades de aprendizaje y formación. El reto está en que las nuevas tecnologías constituyan un medio para formar a las nuevas generaciones de ciudadanos con los valores que demanda la sociedad.

Por esta razón, el método de aprendizaje constituye un factor clave en la creación de nuevos ambientes de aprendizaje. En otras palabras, el método de aprendizaje es la vía o camino en la presentación de la información, los pasos que se siguen y hacen que los educandos participen de modo activo e interactivo, crítico, reflexivo y creativo, así como comprometido y responsable; de manera que los educandos no sean solo receptores de la información sistematizada y presentada por otros, sino todo lo contrario, que participen en la construcción del conocimiento y contribuyan al aprendizaje de los demás miembros de su grupo.

Dentro de este orden de ideas, John Biggs propone el alineamiento constructivo, el cual constituye un modelo pedagógico que responde a la pregunta cómo enseñar para que todos los miembros de la clase aprendan más profundamente y cómo revitalizar el sentido de enseñar más allá de transmitir contenidos. Su modelo conceptual propone una manera diferente de delimitar y expresar qué se enseña, cómo se enseña y qué se evalúa.

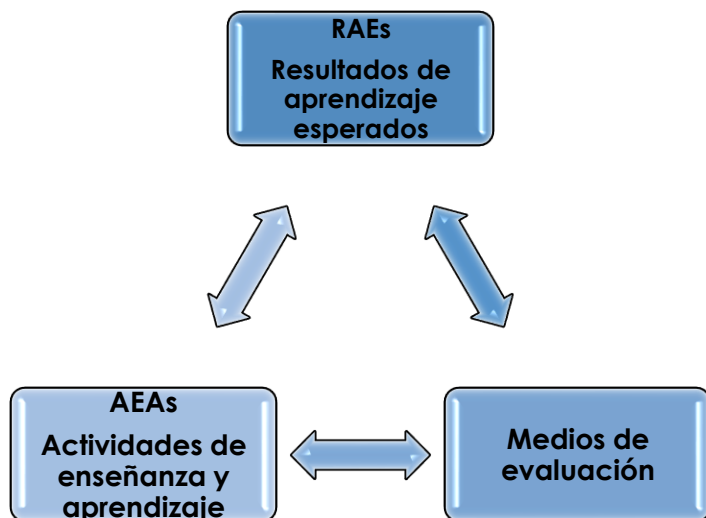
Biggs señala que la enseñanza “forma un sistema complejo, el cual incluye a nivel del aula al profesor, los estudiantes, el contexto, las actividades de aprendizaje y sus resultados” (Biggs, 1996, p. 350). Estos elementos necesitan estar alineados si queremos fomentar el aprendizaje de los estudiantes: “cuando hay alineamiento entre lo que queremos, cómo enseñamos y cómo evaluamos, es probable que la enseñanza sea mucho más eficaz que cuando no lo hay” (Biggs, 2004, p.46).

Este alineamiento tiene lugar en un contexto, o bajo ciertos factores situacionales que no podemos olvidar al diseñar un curso (Fink, 2004). Esto significa que el profesorado debe partir conociendo los resultados de aprendizaje del curso que dicta y a partir de éstos, diseñar un sistema de evaluación y actividades de enseñanza-aprendizaje que sean: a) coherentes entre sí, y b) coherentes con los resultados de aprendizaje antes descritos. Notemos que esto implica que en realidad la evaluación no debe tratarse como algo aparte de las metodologías de enseñanza aprendizaje, sino que en realidad forma parte integrante de éstas.

Según lo expuesto en el Diagrama 2, el alineamiento constructivo requiere que las personas docentes conozcan, con claridad y precisión, los elementos centrales del planeamiento educacional.

Diagrama 2

La interconexión entre los tres elementos centrales del planeamiento curricular



Los resultados de aprendizaje esperados (RAEs), antes llamados objetivos o metas, ahora competencias: ¿qué esperamos que nuestros estudiantes logren en nuestras carreras, cursos o clases? Las actividades de enseñanza y aprendizaje (AEAs): ¿qué van a hacer nuestros estudiantes para alcanzar los resultados esperados y qué vamos a hacer nosotros para apoyarlos? Los medios de evaluación: ¿cómo vamos a evaluar si nuestros estudiantes alcanzaron los resultados esperados?

En concordancia con el modelo del alineamiento constructivo, un abordaje metodológico orientado a la acción para la implementación de la mediación pedagógica es requerido para la educación y formación técnica profesional. Este modelo se caracteriza por alejarse de los procedimientos sistemáticos relacionados con estructuras teóricas específicas y se basa en una didáctica que facilite la conexión entre el conocimiento y la acción.

Los métodos orientados a la acción tienen como objetivo estrategias didácticas que vinculen a la persona estudiante con situaciones de la vida y el trabajo. En este contexto, la didáctica orientada a la acción toma en consideración la resolución de problemas e incluye la planificación, la ejecución, el control y la evaluación. Por esta razón, no basta con llevar a cabo acciones según las instrucciones, debido a que el propósito central de este enfoque pedagógico es el desarrollo de la competencia de acción.

Estos métodos incluyen el aprendizaje relacionado con el contenido, el aprendizaje metódico para la resolución de problemas, el aprendizaje social-comunicativo y el aprendizaje afectivo-ético. Algunas estrategias orientadas a la acción, que la persona docente puede implementar en su mediación pedagógica se citan a continuación: proyectos, situaciones simuladas, juegos empresariales, estudios de caso, juegos de rol, entre otros.

En este sentido, los métodos se basan en el desarrollo de actividades complejas requeridas para la vida y para el mundo del trabajo, que el estudiantado ejecuta de forma independiente. Además de los proyectos, las simulaciones, los juegos de empresa, los estudios de casos y los juegos de rol, el método del texto guía es también un método orientado a la acción. Utiliza textos guía para estimular y estructurar los procesos de aprendizaje. Se trata, en particular, de las preguntas orientadoras, los principios rectores, los planes de trabajo y las fichas de control.

Los talleres de escenarios y de futuro también tienen cabida en el espectro de métodos utilizados para la enseñanza y el aprendizaje en educación y formación técnica profesional. Otras variantes dignas de mención que también pertenecen a los métodos orientados a la acción son: el análisis de problemas, el desarrollo de talleres, los ejercicios experimentales o la enseñanza orientada a la experimentación. (Bonz, B.2006)

Es importante señalar que, la incorporación de métodos de una didáctica orientada a la acción, el desarrollo de una mediación pedagógica orientada en metodologías activas, además de la planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje auténticos, promueven un aprendizaje basado en actividades realistas y brindan información clara de los conocimientos y capacidades desarrolladas por las personas estudiantes. Así mismo, propician la motivación en las personas estudiantes, al comprometerse en actividades que tienen una clara importancia en entornos empresariales, en los cuales se facilita la aplicación de su aprendizaje, en la solución a problemas del mundo real o de un entorno laboral específico.

La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina. Estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo. La psicología cognitiva ha mostrado consistentemente, que una de las estructuras más importantes de la memoria es su estructura asociativa. El conocimiento está estructurado en redes de conceptos relacionados que se denominan redes semánticas. La nueva información se acopla a la red ya existente. Dependiendo de cómo se realice esta conexión la nueva información puede ser utilizada o no, para resolver problemas o reconocer situaciones.

Un segundo elemento que fundamenta la utilización de las metodologías activas de enseñanza es que el aprendizaje autodirigido, es decir el desarrollo de habilidades metacognitivas, promueve un mejor y mayor aprendizaje. Se trata de promover competencias que permitan al estudiantado juzgar la dificultad de los problemas, detectar si entendieron un texto, saber cuándo utilizar estrategias alternativas para comprender la documentación y saber evaluar su progresión en la adquisición de conocimientos.

Se sustentan en principios propuestos por Piaget, Vygotsky y Ausubel; quienes a su vez establecen, que los alumnos deben implicarse de manera activa, comprometida y autónoma en su aprendizaje. Además, se enfocan en el estudiantado y se caracterizan por concebir el aprendizaje como proceso y no únicamente como una recepción y acumulación de información. (Altamirano et al., 2022)

Estas metodologías enfatizan que la enseñanza debe tener lugar en el contexto de problemas del mundo real o de la práctica profesional. Se deben presentar situaciones lo más cercanas posibles al contexto profesional en que el estudiante se desarrollará en el futuro. La contextualización de la enseñanza promueve la actitud positiva de las personas estudiantes hacia el aprendizaje y su motivación; permitiendo, además, el enfrentarse a problemas reales, con un nivel de dificultad y complejidad similares a los que se encontrarán en la práctica profesional.

El *Compendio de estrategias para la mediación pedagógica de la ETP (2023)*, incluye metodologías activas que la persona docente puede implementar en la estrategia de mediación que determinen, para el desarrollo del plan de estudios de la carrera técnica Diseño Gráfico Multimedia. Algunas de las técnicas didácticas que se pueden aplicar se citan a continuación.

- **Design Thinking:** considerado un proceso repetitivo, no lineal. Se utiliza para comprender a los usuarios, cuestionar suposiciones, redefinir problemas y crear soluciones innovadoras para prototipos y pruebas. El pensamiento de diseño desarrolla las habilidades de la persona estudiante para comprender y abordar los cambios rápidos generados en entornos y comportamientos del usuario; por ejemplo, cuestiones con productos y servicios, problemas mal definidos o desconocidos, creación de prototipos y pruebas de usabilidad para descubrir nuevas formas de satisfacer las necesidades de los clientes.



- **Scamper:** constituye una estrategia que permite activar y desarrollar la habilidad del pensamiento creativo. Se basa en la idea de que, para generar algo original o creativo, no se tiene por qué establecer necesariamente algo nuevo, sino que se puede lograr a partir de cambios o nuevas combinaciones de algo ya existente. De esta forma, un producto, servicio, proceso u otro, sea propio o de la competencia, se puede mejorar si se aplican una serie de preguntas relacionadas y se siguen las respuestas para visualizar hasta dónde llega el estudiantado. El procedimiento para aplicar esta estrategia incluye las siguientes etapas:
 - Definición del problema: el problema a resolver puede ser encontrar o mejorar un producto o servicio.
 - Formulación de preguntas: se formulan las preguntas utilizando los verbos del acrónimo SCAMPER: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Eliminar, Reordenar.
 - Evaluación y análisis: Con estas siete visiones diferentes de un mismo problema, producto o servicio por cambiar o mejorar, rápidamente se obtiene una serie de ideas para explorar. Cada una de ellas ofrece nuevas opciones a través de un modo sencillo y fácil de transitar.
- **Visual thinking:** es una metodología que utiliza elementos gráficos, como pequeños dibujos, iconos, diagramas o imágenes conectados con palabras o frases para explicar nociones o temas. Está científicamente comprobado que nuestro cerebro procesa de manera más sencilla la información con la ayuda de imágenes. Se vuelve más comprensible y digerible para la mente, sobre todo cuando son conceptos complicados o con los que no estamos familiarizados.

Los elementos visuales ayudan a nuestro cerebro a enlazar nociones, estimulan nuestro pensamiento, activan nuestra creatividad y potencian la memoria.
- **Aula Invertida:** concebida como un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula, con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo.



- **Aprendizaje reflexivo basado en la indagación:** similar al aprendizaje basado en proyectos; sin embargo, el rol del profesorado es diferente. En el aprendizaje reflexivo o basado en la indagación, la persona estudiante explora un tópico y elige el tema, desarrolla el plan de investigación y llega a conclusiones, aunque la persona docente esté disponible para proporcionar ayuda y orientación cuando sea necesario.
- **Aprendizaje basado en problemas:** si bien esta estrategia se inicia con la formulación del problema planteado por el estudiantado o la persona docente, su propósito no solo se centra en la resolución del problema, sino en el proceso de fundamentar la posible solución. Esto se aprecia cuando se asigna el mismo problema a varios grupos. Al presentar las soluciones se observa cuál estrategia o argumentación se adoptó en cada uno de los equipos.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** se define el proyecto como el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas o satisfacer necesidades e inquietudes, según los recursos y el tiempo asignado. En virtud de lo anterior, el aprendizaje basado en proyectos es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del estudiantado que trabaja de manera relativamente autónoma, con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás.
- **Aprendizaje basado en retos:** tiene sus raíces en el aprendizaje vivencial y tiene como principio fundamental que los y las estudiantes aprenden mejor cuando participan de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje, que cuando participan de manera pasiva en actividades estructuradas.
- **Taller:** constituye una metodología que integra la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que requiere del acopio y sistematización de material especializado acorde con el tema tratado y cuyo fin es la elaboración de un producto tangible. Enfoca sus acciones hacia el saber hacer, es decir, hacia la práctica de una actividad. La persona docente ya no enseña en el sentido tradicional, sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender y el estudiantado aprende haciendo.

Puede organizarse con el trabajo individualizado del estudiantado, en parejas o en pequeños grupos, siempre y cuando el trabajo que se realice trascienda el simple conocimiento, convirtiéndose de esta manera en un aprendizaje integral que implica la práctica.

- **Proyecto:** enfrenta al estudiantado a situaciones que los llevan a comprender y aplicar lo que aprenden, como una herramienta para resolver problemas. Estas experiencias en las que se ven involucrados hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales, además de que desarrollan y perfeccionan habilidades académicas y sociales a través de la mediación pedagógica. La técnica de proyectos se aboca a conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento y no a temas selectos. La situación en que trabaja el estudiantado es, en lo posible, orientada a la vida real y al contexto laboral, frecuentemente con dificultades reales por enfrentar y con una realimentación constante.
- **Aprendizaje cooperativo:** reviste de importancia como metodología para el desarrollo de estrategias de mediación pedagógica bajo el enfoque por competencias. Es la interdependencia que se logra a partir de las relaciones de cooperación entre los implicados en un aprendizaje. Ello no implica suprimir el trabajo individual, es necesario prepararse mejor para el esfuerzo grupal, con el objeto de alcanzar entre todos la tarea. Cooperar es compartir una experiencia vital significativa que exige trabajar juntos para lograr beneficios mutuos. La cooperación implica resultados en conjunto, mediante la interdependencia positiva que involucra a todos los miembros del equipo en lo que se hace, y en cuyo proceso cada uno aporta su talento (Ferreiro, 2007).
- **Aprendizaje basado en la experiencia:** si tomamos en consideración que en la actualidad es una realidad en nuestra sociedad la necesidad de adquirir competencias acordes a la alta exigencia competitiva de las empresas y las condiciones cambiantes del contexto en el cual se desenvuelven; promover habilidades relacionadas con la resolución de problemas, el aprendizaje autónomo y la capacidad para tomar decisiones, autodirigir sus acciones y analizar su impacto, toma un alto valor. Para el logro de estas competencias, el aprendizaje experiencial es una



herramienta muy útil, especialmente en la formación en el trabajo, donde es importante adquirir conocimiento con eficacia y en corto tiempo.

El aprendizaje experiencial es un enfoque educativo que se basa en el aprendizaje activo y la aplicación práctica del conocimiento. A diferencia de los enfoques de aprendizaje más tradicionales, que se centran en la transmisión de información de manera pasiva, se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando se involucran en experiencias prácticas y significativas. Se diferencia de los enfoques tradicionales en varias formas ya que requiere participación, conexión con el mundo real, y aprendizaje reflexivo. Consiste en un proceso de aprendizaje en el cual las personas (individualmente o en grupo) realizan determinadas acciones y observan los efectos. Este tipo de formación promueve una construcción del conocimiento profunda y aumenta la comprensión, la eficacia y eficiencia en la puesta en práctica de las competencias aprendidas.

- **Simulación:** son experiencias de aprendizaje enfocadas en el reto, desafío y aventura, presentando de manera simplificada y resumida modelos de situaciones reales y complejas que someten al estudiantado a la toma de decisiones, liderazgo, comunicación, planificación y delegación. La simulación es una técnica muy útil para lograr un aprendizaje significativo, y recrear experiencias que serían imposibles de vivenciar en la realidad, tal como ocurre por ejemplo con los hechos del pasado. El estudiantado puede representar situaciones a las que se enfrenta en el trabajo o que esperan encontrar en el futuro. Se les puede encomendar la tarea de gestionar una empresa a partir de una situación dada o la gestión de una función específica dentro de una empresa simulada.

Las simulaciones basadas en la realidad facilitan el cambio de actitudes y de habilidades con el objetivo de que ese cambio tenga un impacto directo en el desempeño laboral. Produce un alto grado de motivación y la participación activa del estudiante. Desarrolla habilidades y destrezas, estimula el espíritu crítico, permite visualizar las consecuencias de su accionar, y aplica en forma práctica los conocimientos teóricos adquiridos.

Las simulaciones son una herramienta altamente efectiva para implementar el aprendizaje experiencial. Estas ofrecen a las personas estudiantes la oportunidad de participar activamente, practicar habilidades y aplicar



conocimientos en situaciones reales o simuladas y lo mejor de todo es que son de beneficio tanto para el aprendizaje presencial como para el aprendizaje en línea, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.

- **Demostración:** técnica empleada tanto para enseñar como para evaluar habilidades, herramientas y aprendizajes específicos. Implica que el estudiantado exponga, explique o aplique, ante la persona docente y una audiencia particular, el procedimiento, el proceso de un tema o el tópico bajo estudio, en forma concreta. Es decir, mediante una demostración la persona estudiante realiza una ejecución real o simulada ante otros. La demostración permite valorar la apropiación, comprensión o capacidad de aplicación de una teoría, método, técnica o algún instrumento por parte del estudiantado. Además de poder apreciar la definición propia de conceptos, actitudes y habilidades relacionadas con la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva. Esto permite involucrar al alumnado como monitor de su propio aprendizaje, fomentando la metacognición.

La ETP promueve la utilización de metodologías activas y la exposición de la persona estudiante a entornos de aprendizaje reales, propios de la práctica profesional, lo cual le brinda una visión más compleja de esta. En concordancia con lo establecido en el modelo pedagógico, ésta toma siempre en cuenta el entorno y el contexto, brindando la oportunidad de desarrollar tareas auténticas vinculadas de modo significativo al entorno.

En este contexto, el rol de la persona docente es proveer al estudiantado de entornos de aprendizaje que propicien el desarrollo de capacidades, fomente la reflexión en torno a la experiencia, la negociación social (aprendizajes cooperativos), sin dejar de tomar en consideración las características propias del estudiantado; entendiendo el aprendizaje como la reconstrucción de saberes culturales, partiendo de los conocimientos previos y permitiendo su reorganización interna.

Con la finalidad de facilitar la mediación pedagógica que realizan las personas docentes, se citan a continuación, algunas orientaciones didácticas y pedagógicas para la aplicación de currículos basados en enfoque por competencias:

- Articulación de resultados de aprendizaje, saberes esenciales, actividades y sistema de evaluación como línea de trabajo por seguir.
- Aplicación de métodos variados que resulten apropiados para la adquisición de aprendizajes de diferente naturaleza: conceptos y teorías, así como también, habilidades, actitudes y valores. La diversidad de métodos permite acceder, desde varias perspectivas, el objeto de aprendizaje de manera que se pueda aprehender de forma integral. Sin embargo, es preciso cuidar de no dispersar la atención del estudiante con una diversidad de metodologías cambiantes.
- Inclusión de las distintas metodologías dentro de un marco coherente y que responda a las características antes mencionadas. En este sentido ninguna estrategia docente es la solución única, sino más bien una excusa para invitar a los estudiantes a actuar y, sobre la base de sus producciones, crear oportunidades de intercambio y reflexión.
- Selección de actividades de contexto, que el estudiante puede reconocer como socialmente valoradas, como medio para estimular su interés y motivación.
- Un entorno que facilite un aprendizaje de calidad caracterizado, entre otros elementos, por coordinar los resultados de aprendizaje y el método docente con las estrategias, técnicas y actividades de evaluación (metodología de evaluación), de modo que todo el proceso de mediación pedagógica sea coherente y los actores de dicho proceso (docentes y estudiantes) sean copartícipes del mismo.
- Implementación cada vez más de las tecnologías de Información y comunicación para crear entornos virtuales y simular condiciones laborales reales (CSUCA, 2018, p.86-87).

Evidentemente, el papel de la persona docente – como actor clave de la ETP – es fundamental para el alcance de aprendizajes significativos. Algunos aspectos por considerar de su rol en el proceso educativo son los siguientes:

- Se espera sea experto en su campo profesional, así como especialista en el diseño de procesos de enseñanza-aprendizaje que respondan individualmente a una gran variedad de necesidades.
- Constituye un actor relevante en la preparación de jóvenes y adultos, para el mercado laboral mediante la enseñanza no solo de competencias profesionales, sino también de competencias transversales, como las genéricas y para el desarrollo humano.
- Apoya la transición de la “escuela al mundo del trabajo” de las personas estudiantes con diversos antecedentes, incluidos los que tienen dificultades con los estudios académicos y los adultos que necesitan nuevas, actualizadas o mejorar sus competencias.
- Prepara al estudiantado para el mundo laboral combinando sus diferentes conocimientos.
- Promueve el aprendizaje permanente, la formación integral y el desarrollo individual.
- Evalúa y reconoce individualmente las necesidades, experiencias y exigencias de sus alumnos integrándolas en la mediación pedagógica.
- Facilita la adaptación a las exigencias y al mundo del trabajo en constante cambio (digitalización, automatización, procesos de trabajo en la empresa, heterogeneidad, entre otros)
- Constituye el mediador entre el mercado laboral y la cualificación profesional. (OCDE, 2021).

Orientaciones para la Realización de Actividades Pedagógicas Fuera de la Institución

El documento Orientaciones y lineamientos para el desarrollo de actividades pedagógicas fuera del centro educativo en la ETP (2021) establece la normativa para el desarrollo de actividades pedagógicas fuera de la institución y tiene como finalidad orientar y dar a conocer los requisitos para realizar visitas, giras, pasantías y la práctica profesional en las asignaturas del área técnica del plan de estudios de la ETP, que se imparten en los colegios técnicos profesionales e IPEC y CINDEAS que ofertan especialidades técnicas.

Las actividades pedagógicas fuera del centro educativo constituyen el medio idóneo para fortalecer y desarrollar conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes, a través de la relación con el entorno y su relación con una realidad concreta.

Para la implementación de estas actividades, todos los actores deben cumplir con lo que establece el documento citado, cuyas disposiciones son de acatamiento obligatorio y de aplicación inmediata, en todos los colegios técnicos profesionales y las instituciones públicas que imparten especialidades de ETP. Asimismo, toda actividad pedagógica fuera de la institución educativa debe corresponder únicamente con el desarrollo o complemento de los programas de estudio correspondientes a la ETP y a su vez, debe cumplir con lo que establezcan las disposiciones ministeriales y la legislación vigente.

Orientaciones y lineamientos para el desarrollo de actividades pedagógicas fuera del centro educativo en la ETP (2021) establece las actividades pedagógicas por utilizar como parte del proceso de aprendizaje del estudiante de la ETP:

Práctica Profesional

Es una actividad de índole curricular, contemplada en los programas de estudios vigentes, realizada de manera individual por las personas estudiantes de último nivel de los colegios técnicos profesionales, de los colegios técnicos profesionales nocturnos, las secciones técnicas nocturnas de colegios técnicos profesionales y de los IPEC y CINDEA que imparten especialidades técnicas. Está directamente relacionada con la especialidad técnica cursada. Su objetivo es aplicar y complementar los conocimientos adquiridos por la persona estudiante durante su formación técnica, favoreciendo la adquisición de competencias que los preparen para el ejercicio de actividades profesionales, que les faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento. Se puede realizar en empresas, instituciones y entidades públicas o privadas, en el ámbito nacional o internacional. Esta práctica se rige por lo que establece el Reglamento de Requisitos de Graduación para optar por el Título de Técnico en el Nivel Medio en las especialidades aprobadas por la DETCE.

Pasantía

Actividad de índole curricular, contemplada en los programas de estudio vigente; forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje que se realiza en organizaciones públicas y/o privadas. Su objetivo es lograr que el estudiante vivencie la realidad inherente a su especialidad y facilite, de esta manera, la incorporación del estudiante al sector productivo. Dicha actividad es de carácter obligatorio.

Gira

Actividad pedagógica contemplada en los programas de estudios vigentes. Constituye un medio alternativo y vivencial de aprendizajes significativos, un espacio de formación constante para la persona estudiante, a partir de diversas vivencias en contextos particulares y guiados por la persona docente.

Visita

La visita se contempla en los programas de estudios vigentes. Es un recorrido con fines de aprendizaje que el estudiantado de la ETP realiza de forma individual o grupal, bajo la orientación y el acompañamiento del docente, de guías especiales o de ambos, a un lugar seleccionado previamente; por ejemplo: museo, zona histórica o arqueológica, galería, parque, reserva, oficina pública, empresa, laboratorios, fábrica, taller, comunidad, montaña, entre otros. Lo anterior de conformidad con la naturaleza de la carrera profesional que cursa la persona estudiante y lo establecido en el respectivo programa de estudio (MEP, 2021, p 8-16).

Planeamiento del Proceso de Aprendizaje

Plan Anual

El plan anual se realiza a partir del programa de estudio vigente y constituye el cronograma en el que se representa el desarrollo del programa de estudio en los meses y semanas que componen el curso lectivo. Representa la distribución en el tiempo, en la cual se desarrollarán las unidades de estudio con sus respectivos resultados de aprendizaje.

Para su confección se deben señalar las semanas e indicar las horas destinadas al desarrollo de cada una de las unidades de estudio y sus resultados de aprendizaje. Se desarrolla un plan anual por cada subárea y esta debe incluir las unidades de estudio que la conforman con sus resultados de aprendizaje. Además, respetar la secuencia lógica que señala el programa de estudio para el abordaje del proceso educativo. La información para su elaboración debe ser tomada del programa de estudio, específicamente, en función de lo indicado en la estructura, mapa y malla curricular.

Este plan debe ser entregado al director o directora del centro educativo, de manera física o digital, según lo establezca la administración al inicio del curso lectivo. A continuación, el formato del plan anual aprobado por el CSE:

Esquema Formato Plan Anual

PLAN ANUAL																																																							
Centro educativo:																																																							
Especialidad:																																																							
Subárea:																														Nivel:																									
Nombre del docente:																														Año:																									
Unidades de estudio y resultados de aprendizaje										Feb				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Set				Oct				Nov				Dic				Tiempo (Horas)	
										1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Unidad de estudio																																																							
Resultados de aprendizaje																																																							
Recursos educativos																																																							

Plan de Práctica Pedagógica

Este plan debe ser preparado mensualmente. Es de uso diario y se entrega al director o directora, de manera física o digital, en el momento en que la administración del centro educativo lo juzgue oportuno, de manera que se

pueda comprobar que su desarrollo es congruente con lo planificado en el plan anual preparado al inicio del curso lectivo.

Su formato contempla el desarrollo de dos partes: administrativa y técnica. La información administrativa está relacionada con el nombre del centro educativo, el nombre del docente, la especialidad o carrera técnica que imparte, nivel educativo y el curso lectivo. La modalidad en la cual se ubica la especialidad se asigna según los sectores de la economía (agropecuaria, comercial y servicios e industrial).

El campo detallado corresponde a uno de los campos identificados en la cualificación al construir el estándar, según el Clasificador Internacional Normalizado de la Educación (CINE) de la Unesco. Además, se indica la subárea, la unidad de estudio y el tiempo estimado para su desarrollo. Estos aspectos, en concordancia con lo establecido en el plan anual y, por lo tanto, en la estructura, mapa y malla curricular del programa de estudio.

La competencia para el desarrollo humano y los ejes de la política educativa se desarrollan a lo largo de todo el programa de estudio y son elementos que forman parte del desarrollo de la parte técnica del plan de práctica pedagógica.

La persona docente debe trasladar los resultados de aprendizaje y saberes esenciales del programa de estudio, según la subárea y unidad de estudio por desarrollar. Según su experiencia docente, establece las estrategias y técnicas pedagógicas que empleará para su mediación, tanto las que utilizará como docente para su abordaje en el aula, como las que ejecutará la persona estudiante.

Asimismo, le corresponde al docente generar los indicadores de logro que espera observar en las personas estudiantes, como producto de las estrategias de mediación empleadas y las evidencias de conocimiento, desempeño o producto, según corresponda. Los indicadores de logro, establecidos por el docente en el plan de práctica pedagógica, deben tener concordancia con la información incluida en los instrumentos técnicamente elaborados para el proceso de evaluación y, en el caso de las evidencias, deben observarse en el portafolio de evidencias del estudiante.

En relación con el campo detallado, se indica según la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE). El tiempo estimado debe determinarse en horas y corresponderá al tiempo que el docente requiere para el abordaje de cada uno de los resultados de aprendizaje, siempre en relación con lo establecido en el plan anual.

El eje de la política educativa corresponde a la política curricular “Educar para una nueva ciudadanía”. El docente debe indicar los recursos de espacio físico, materiales, equipo y herramientas que utilizará en el desarrollo del plan de práctica pedagógica. Se detalla a continuación el formato en el cual debe presentarse, según lo aprobado por el CSE en el programa de estudio.

Esquema Formato del Plan de Práctica Pedagógica

Plan de Práctica Pedagógica

Institución educativa:		
Nombre del docente:		Nivel:
Especialidad:	Modalidad:	Campo detallado⁵:
Subárea:	Unidad de estudio:	Tiempo estimado:
Competencias para el desarrollo humano:		Eje Política Educativa⁶:

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Estrategias para la mediación pedagógica	Evidencias	Tiempo Estimado (horas)
1.		Docente Estudiante	Conocimiento Desempeño Producto	
2.		Docente Estudiante	Conocimiento Desempeño Producto	
3.		Docente	Conocimiento	

⁵ Según la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE).

⁶ Política Curricular "Educar para la nueva ciudadanía".



		Estudiante	Desempeño Producto	
--	--	------------	-----------------------	--

Evaluación del Proceso de Aprendizaje

Dentro del enfoque por competencias la evaluación es considerada parte del proceso de aprendizaje y no únicamente un cúmulo de evidencias. Este proceso incluye la evaluación de desempeños en los cuales se desafía a la persona estudiante a desarrollar tareas o resolver problemas de la vida real, y en cuyo caso, para poder resolverlos deberá desarrollar un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. (Rodríguez e Ibarra, 2011)

El objetivo básico de la evaluación incluye la determinación del proceso de aprendizaje, por lo que es fundamental tener conocimiento de las diversas fases requeridas para alcanzarlo. Tobón (2008), se apoya en 8 preguntas básicas:

1. ¿Qué evaluar?

Es fundamental tener claro cuáles son los saberes de las competencias específicas, genéricas, para el desarrollo humano y lingüísticas. Es decir, cuáles son los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes.

2. ¿Para qué evaluar?

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. S

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. Sesión 38-2024,
acuerdo AC-CSE-0260-38-2024 del 11-07-2024

“ENCENDAMOS JUNTOS LA LUZ”

Desde el enfoque por competencias se evalúa para valorar la educación integral del estudiantado. En este aspecto, resulta de relevancia que la persona docente se dé cuenta cuáles son las condiciones necesarias para que sus estudiantes sean competentes.

3. ¿Con qué criterios?

Se consideran los resultados de aprendizaje que se establecen en los programas de estudio; los cuales constituyen los logros esperados y demostrables, que surgen de la implementación del proceso de aprendizaje.

4. ¿Con qué evaluamos?

El avance de la persona estudiante se hace evidente mediante la implementación de actividades de aprendizaje, estrategias evaluativas, la aplicación de pruebas, que dan a conocer sus conocimientos, habilidades y destrezas, así como el nivel de desempeño alcanzado, los productos generados entre otros.

Castillo y Cabrerizo, (2010), establecen que las actividades de aprendizaje que se proponen son fundamentales para el desarrollo de las competencias, son la base del aprendizaje, por tanto, es necesario que estas actividades estén programadas previamente, pensando en la continuidad, secuenciación e integración curricular. En este sentido, es necesario comprender que las competencias se desarrollan en un proceso continuo en donde se suman una serie de actividades de aprendizaje, el desarrollo es progresivo, por tanto, es necesario tener claridad sobre los descriptores que conforman cada competencia, y qué tipo de información se recogerá como resultado de cada actividad de aprendizaje ejecutada.

5. ¿Cómo determinar el nivel de aprendizaje alcanzado?

Sin duda uno de los retos de la evaluación por competencias es el conocer los niveles de desempeño del estudiantado. Los tipos de instrumentos de evaluación constituyen recursos de apoyo que permiten conocer los niveles alcanzados, dar seguimiento, control y regulación de los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla cada estudiante durante la aplicación de una estrategia o técnica de evaluación. Le brindan a la persona docente información que le permite retroalimentar las actividades del estudiantado mediante las evidencias mostradas. Para la construcción de instrumentos de evaluación se tiene que generar un conjunto de indicadores y criterios que establecen los niveles de logro a alcanzar.

6. ¿En qué momentos evaluar?

La evaluación se realiza durante todo el proceso de aprendizaje. La evaluación diagnóstica (al inicio del proceso), la evaluación formativa durante todo el proceso y la sumativa al final del proceso. Lo importante es saber integrar los tres fines de la evaluación, con el objetivo de obtener información oportuna en relación con los conocimientos adquiridos y habilidades y destrezas desarrollados producto de la implementación del proceso educativo y así lograr que la persona estudiante cuente con la retroalimentación necesaria durante todo el proceso educativo y no únicamente para emitir una calificación al final.

7. ¿Con qué estrategias?

Una estrategia de evaluación es un plan de acción para valorar el aprendizaje de los estudiantes, reconocer sus avances e identificar las interferencias, con el fin de realizar una intervención efectiva en su proceso de aprendizaje. Son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un propósito; desarrollar el aprendizaje de la persona estudiante. Por lo tanto, la estrategia evaluativa incluye un plan en el que las técnicas didácticas (mapas, simulaciones, producciones, ejercicios prácticos, estudios de casos, exposiciones), la observación, el portafolio, los instrumentos de evaluación, entre otros, se integren al proceso educativo planteado desde el inicio por el docente.

8. ¿Cómo retroalimentar?

Es importante informar a las personas estudiantes de sus resultados, reconociendo sus logros, identificando sus alcances y limitaciones, pero sobre todo el que aprenda a aprender de sus propios errores, tal y como sucede en la vida real.

Evaluar por competencias significa incorporar nuevas estrategias de evaluación. En este sentido, se enfatiza la importancia de implementar una evaluación orientada al aprendizaje, centrada en la participación del alumno, dirigida a situaciones de naturaleza auténtica, cada vez más cercanas a la vida real. Por lo tanto, la competencia es contextual; refleja la relación entre las habilidades de las personas y las actividades que desempeñan en una situación particular en el mundo real (López, 2014).

La evaluación en un enfoque por competencias es continua, dinámica, holista y dirigida al análisis de los niveles de desempeño alcanzados por el estudiante. En este sentido, la evaluación cumple una función de autorregulación que le permite al estudiante generar un monitoreo personal de su aprendizaje.

Desde esta perspectiva, la competencia predice el desempeño; está directamente vinculada con procesos prácticos del estudiante y no tanto con el cúmulo de datos. Mediante la evaluación se identifican y registran los atributos de la competencia que se pretende desarrollar a través de los procesos y las evidencias generadas por los estudiantes, con la intención de valorar la evolución del dominio y la transferencia de estas. La persona docente hace juicios basados en el proceso y las evidencias de sus estudiantes por medio de la observación y análisis de la evolución del dominio de niveles.

Las evidencias de aprendizaje se pueden definir como todo lo que desarrolla la persona estudiante durante la mediación pedagógica, lo cual representa de forma precisa el aprendizaje adquirido. Son las demostraciones que la persona estudiante "sabe", "sabe hacer", "sabe ser" y "sabe convivir con los demás". A partir de las mismas, se determina el nivel de logro de aprendizaje alcanzado, estableciendo la adquisición gradual de la competencia.

De acuerdo con el resultado de aprendizaje establecido en el plan de estudio, la persona docente planifica e implementa la estrategia de mediación pedagógica que requiere para su abordaje. De esta forma, surgen las evidencias de aprendizaje donde el o la estudiante demuestra el desempeño alcanzado.

Las evidencias de aprendizaje pueden ser de tres tipos: conocimiento, desempeño y producto. Las evidencias de conocimiento constituyen las demostraciones relacionadas con el saber necesario para el desempeño; esto incluye el conocimiento de hechos, procesos, comprensión de los principios, teorías y forma de utilizar y aplicar el

conocimiento en situaciones cotidianas o nuevas, propias de los resultados de aprendizaje de los planes de estudio que integran la especialidad técnica.

Las evidencias de desempeño se refieren a la demostración de habilidades y destrezas en la ejecución de un proceso o actividad. Permiten obtener información directa, de calidad y confiable, sobre la forma como la persona estudiante desarrolla un proceso en su área de formación técnica, con el propósito de determinar los aprendizajes que posee y los pendientes de alcanzar.

Las evidencias de producto representan los resultados finales que obtiene la persona estudiante en el desarrollo de una función o actividad productiva. El producto puede ser un artículo u objeto material, un documento o un servicio, entre otros, el cual refleja integralmente el aprendizaje alcanzado.

La evaluación debe estar alineada al currículum; debe existir un equilibrio entre los resultados de aprendizaje, las estrategias de mediación por desarrollar durante todo el proceso educativo y el sistema de valoración de los conocimientos, desempeños y productos deseados, según los indicadores de logro establecidos.

Por otra parte, se debe ofrecer estrategias que posibilitan conocer a profundidad los resultados obtenidos por el estudiantado y tomar conciencia de lo que se espera de ellos. Mediante la evaluación basada en competencias, los estudiantes ofrecen a las personas docentes, padres de familia, compañeros y comunidad en general “evidencias” de su desempeño por medio de nuevas herramientas y métodos de evaluación. Estas herramientas se apoyan en una perspectiva de corte constructivista y centran su dinámica en los procesos.

Una vez seleccionadas las estrategias de mediación pedagógica, se definen los instrumentos de evaluación. En ellos se incluyen los indicadores de logro y los criterios de desempeño mediante los cuales se valorará la situación de aprendizaje, pues permiten al docente emitir juicios sobre lo alcanzado por cada persona estudiante.

Para alcanzar la objetividad, cuando se emiten los juicios de valor, es importante establecer los indicadores de logro y las evidencias asociadas a los niveles de valoración establecidos, para que al finalizar se pueda proceder al análisis de la información recolectada y determinar si se han alcanzado las competencias y en qué niveles, lo que permite la toma de decisiones respecto al desarrollo de las competencias por parte de cada estudiante.

El Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes, mediante decreto ejecutivo, rige la evaluación costarricense y establece los componentes de la evaluación para cada una de las modalidades del sistema educativo. La nota en cada asignatura, para cada período, se obtiene de la sumatoria de los porcentajes correspondientes a las calificaciones obtenidas por la persona estudiante en los componentes. A continuación, se describen los componentes de la calificación que actualmente establece el Reglamento de evaluación de los aprendizajes (REA) para los talleres exploratorios y subáreas que se desarrollan en la ETP tanto en modalidades diurnas, nocturnas y plan a dos años. El valor porcentual de los componentes lo define el REA según corresponda.

Trabajo Cotidiano

Consiste en las actividades educativas que realiza el estudiantado con la guía y orientación de la persona docente según el planeamiento didáctico y el programa de estudios. Para su calificación se deben utilizar instrumentos técnicamente elaborados, en los que se registre información relacionada con el desempeño de la persona estudiante. La misma se recopila en el transcurso del período y durante el desarrollo de las lecciones, como

parte del proceso de enseñanza - aprendizaje y no como producto, debe reflejar el avance gradual de la persona estudiante en sus aprendizajes.

En las asignaturas de las especialidades técnicas del Plan de Estudios de Educación de Adultos y la Educación Diversificada Técnica, el trabajo cotidiano incluye la realización del portafolio de evidencias.

Tareas

Consisten en trabajos cortos que se asignan al estudiantado con el propósito de reforzar aprendizajes esperados, de acuerdo con la información recopilada durante el trabajo cotidiano. Mediante las tareas, el estudiantado puede repasar o reforzar los aprendizajes esperados. Por ello es indispensable que sean ejecutadas por el estudiantado exclusivamente para que así puedan fortalecer su propio aprendizaje. Las tareas no deben asignarse para ser desarrolladas en horario lectivo y en períodos de vacaciones, entiéndase Semana Santa y medio año, o período de pruebas calendarizadas en el centro educativo.

Pruebas

Son un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiantado demuestre la adquisición de habilidades cognitivas, psicomotoras o lingüísticas. Pueden ser escritas, de ejecución u orales. Para su construcción se seleccionan los aprendizajes esperados e indicadores, de acuerdo con el programa de estudio vigente, del nivel correspondiente.

A menos que la persona docente lo juzgue necesario, las pruebas no deben tener carácter acumulativo durante un mismo período. La prueba escrita debe ser resuelta individualmente y debe aplicarse ante la presencia del docente o, en su defecto, ante el funcionario que el director o la directora designe. La prueba oral y de ejecución debe aplicarse ante la persona docente a cargo de la asignatura.

Las pruebas cortas deben tener carácter formativo, salvo el caso de las aplicadas al estudiantado con necesidades educativas.

Proyecto

Es un proceso de construcción de aprendizajes, guiado y orientado por la persona docente; parte de la identificación de contextos del interés de la persona estudiante. Está relacionado con contenidos curriculares o resultados de aprendizaje, aprendizajes obtenidos, valores, actitudes y prácticas propuestas en cada unidad temática del programa de estudio o subáreas de las especialidades técnicas. Tiene como propósito, que el estudiantado aplique lo aprendido en la realización reflexiva de un conjunto sistemático de acciones de interés en un contexto determinado del entorno sociocultural.

Su realización puede ser de manera individual o grupal. Para su evaluación se debe entregar al estudiantado, los indicadores y criterios, según las etapas definidas para el mismo, además, considerar tanto el proceso como el producto y evidenciarse la autoevaluación y coevaluación.

Asistencia

La asistencia se define como la presencia de la persona estudiante en las lecciones y en todas aquellas otras actividades escolares a las que fuere convocado. Las ausencias y las llegadas tardías podrán ser justificadas o injustificadas. (MEP, 2018, Art. 25-30)

Actualmente, se cuenta con una gama de estrategias y herramientas que el docente puede utilizar como parte del proceso de evaluación de algunos de los componentes citados, como es el caso del trabajo cotidiano: mapa conceptual, portafolio de evidencias, línea de tiempo, mapa mental, mapas cognitivos, video foro, proyectos, collage, plenarias, entre muchas otras. El docente debe confeccionar instrumentos de evaluación técnicamente elaborados, que muestren los indicadores y permitan visualizar el nivel de logro alcanzado por la persona estudiante según el cumplimiento de la normativa vigente y las directrices ministeriales emanadas para tales efectos.

Las pruebas escritas y de ejecución constituyen instrumentos de evaluación de gran importancia para la valoración del desempeño del estudiante. Deben confeccionarse de acuerdo con los lineamientos técnicos establecidos por el Departamento de Evaluación de los Aprendizajes del MEP.

El portafolio de evidencias, además de tener asignado un rubro porcentual en el componente de la calificación del trabajo cotidiano, es una herramienta valiosa para su evaluación ya que en él se deben observar las evidencias del proceso de aprendizaje de las personas estudiantes en el desarrollo de las competencias, según los lineamientos establecidos por la Dirección de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras.

MICRO

CURRICULUM

Especialidad:
Diseño Gráfico
Multimedia

COMPONENTES:

- Estructura Curricular
- Mapa Curricular
- Malla Curricular
- Sílabos

Estructura curricular

Nombre de la subárea	(Número de lecciones por subárea por nivel)					
	Décimo		Undécimo		Duodécimo	
	Lecciones ¹ semanales	Lecciones anuales	Lecciones semanales	Lecciones anuales	Lecciones semanales	Lecciones anuales
1. Principios y técnicas de diseño gráfico	8	320	4	160	8	200
2. Diseño gráfico digital	4	160	8	320	8	200
3. Diseño de la Imagen	4	160	-	-	-	-
4. Multimedia e Impresión para diseño	-	-	4	160	-	-
5. Marketing Digital	-	-	-	-	4	100
6. Tecnología de la información aplicada al Diseño gráfico multimedia	4	160	-	-	-	-
7. Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño gráfico multimedia	-	-	4	160	-	-
8. English Oriented to Multimedia Graphic Design	4	160	4	160	4	100
Total 2840 lecciones ²	24	960	24	960	24	600

¹ Las lecciones tienen una duración de 60 minutos.

² Incluye las 320 horas de la práctica profesional supervisada de duodécimo nivel.

Mapa curricular

Décimo

1. Principios y técnicas de diseño gráfico

<p>1</p> <p>Unidad Principios del diseño</p> <p>64 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Teoría del color</p> <p>56 horas</p>	<p>3</p> <p>Unidad Historia del arte y el diseño</p> <p>40 horas</p>
<p>4</p> <p>Unidad Técnicas de dibujo e ilustración</p> <p>72 horas</p>	<p>5</p> <p>Unidad Principios de tipografía</p> <p>48 horas</p>	<p>6</p> <p>Unidad Técnicas de diagramación</p> <p>40 horas</p>

Undécimo

1. Principios y técnicas de diseño gráfico

<p>1</p> <p>Unidad Elementos visuales y línea gráfica</p> <p>68 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Diseño de empaques y afines</p> <p>44 horas</p>
<p>3</p> <p>Unidad Diseño de productos gráficos</p> <p>48 horas</p>	

Duodécimo

1. Principios y técnicas de diseño gráfico

<p>1</p> <p>Unidad Dibujo de historietas y story board</p> <p>48 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Técnicas de publicidad y mercadeo</p> <p>40 horas</p>
<p>3</p> <p>Unidad Diseño editorial y comercial</p> <p>56 horas</p>	<p>4</p> <p>Unidad Diseño de carteles, gigantografías y banner</p> <p>56 horas</p>

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. S

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. Sesión 38-2024,
acuerdo AC-CSE-0260-38-2024 del 11-07-2024

“ENCENDAMOS JUNTOS LA LUZ”



Décimo

2. Diseño Gráfico Digital

1 Unidad Diagramación y montaje digital 48 horas	2 Unidad Ilustración digital vectorizada 56 horas
3 Unidad Edición de mapas de bits 56 horas	

Undécimo

2. Diseño Gráfico Digital

1 Unidad Producción audiovisual 136 horas	2 Unidad Edición de sonido 40 horas
3 Unidad Animación y efectos para video 144 horas	

Duodécimo

2. Diseño Gráfico Digital

1 Unidad Modelado y animación en 3D 72 horas	2 Unidad Diseño Web 128 horas
---	--



Décimo

3. Diseño de la Imagen

<p>1</p> <p>Unidad Principios de fotografía</p> <p>80 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Iluminación</p> <p>32 horas</p>
<p>3</p> <p>Unidad Géneros fotográficos</p> <p>48 horas</p>	

Undécimo

3. Multimedia e impresión para diseño .

<p>1</p> <p>Unidad Sistemas de impresión</p> <p>104 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Introducción al diseño para redes sociales</p> <p>56 horas</p>
--	--

Duodécimo

3. Marketing Digital

<p>1</p> <p>Unidad Social Media</p> <p>40 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Estrategias de marketing digital</p> <p>60 horas</p>
--	--



Décimo

4. Tecnología de la Información aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

<p>1</p> <p>Unidad Herramientas para la producción de documentos</p> <p>72 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Herramientas para la gestión y análisis de la Información</p> <p>40 horas</p>
<p>3</p> <p>Unidad Internet de todo y seguridad de los datos</p> <p>48 horas</p>	

5. English Oriented to Multimedia Graphic Design

160 horas

El desarrollo de esta subárea se detalla en el apartado destinado para la misma, e incluye la estructura, el mapa y la malla curricular.

Undécimo

4. Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

<p>1</p> <p>Unidad Oportunidades de negocios</p> <p>40 horas</p>	<p>2</p> <p>Unidad Modelo de negocios</p> <p>32 horas</p>
<p>3</p> <p>Unidad Creación de la empresa</p> <p>68 horas</p>	<p>4</p> <p>Unidad Plan de vida</p> <p>20 horas</p>

5. English Oriented to Multimedia Graphic Design

160 horas

El desarrollo de esta subárea se detalla en el apartado destinado para la misma, e incluye la estructura, el mapa y la malla curricular.

Duodécimo

4. English Oriented to Multimedia Graphic Design 100 horas

El desarrollo de esta subárea se detalla en el apartado destinado para la misma, e incluye la estructura, el mapa y la malla curricular.

Malla curricular

Nivel: Décimo

Diseño gráfico multimedia			
1. Principios y técnicas de Diseño gráfico			
1. Principios de diseño (64 lecciones)	2. Teoría del color (56 lecciones)	3. Historia del arte y del diseño (40 lecciones)	4. Técnicas de dibujo e ilustración (72 lecciones)
Resultados de aprendizaje	Resultados de aprendizaje	Resultados de aprendizaje	Resultados de aprendizaje
1. Identificar el concepto, características y los tipos de elementos fundamentales del diseño. 2. Aplicar las leyes de Gestalt en la creación de diseños de alto impacto visual. 3. Implementar técnicas de comunicación visual en la creación de diseños.	1. Discriminar los principios y fundamentos básicos del color. 2. Diferenciar las síntesis del color y su aplicabilidad en la creación de diseños gráficos. 3. Aplicar elementos de la psicología del color en la elaboración de proyectos de diseño gráfico.	1. Determinar el significado histórico y estético de las representaciones artísticas más relevantes de cada etapa de la historia del arte y el diseño. 2. Identificar los aspectos más relevantes de la historia del diseño gráfico, según la situación social y económica de cada época, los	1. Aplicar técnicas de bocetos en la elaboración de proyectos gráficos. 2. Aplicar técnicas de ilustración en la elaboración de proyectos gráficos. 3. Emplear formas de comunicación asertiva en la convivencia con las personas. 4. Analizar la importancia y avances del país y el

<ol style="list-style-type: none"> 4. Aplicar la metodología proyectual de Bruno Munari en la elaboración de diseños. 5. Realizar diseños utilizando líneas y formas, de acuerdo con el tipo de mensaje que se desea expresar. 6. Examinar el papel de la semiótica en la comunicación humana y su aplicación en el campo del diseño. 7. Implementar procesos de autoaprendizaje que propicien el uso herramientas ofimáticas mediante software de código abierto y licenciado. 8. Explicar en qué consiste el sentido de pertenencia con identidad ciudadana planetaria. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Utilizar técnicas que propicien el desarrollo de la capacidad proactiva. 5. Interpretar los Objetivos para el Desarrollo sostenible según lo establecido por la Asamblea General de las Naciones Unidas en la agenda 2030. 	<p>movimientos revolucionarios y las vanguardias.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Aplicar los principios de discernimiento y responsabilidad en el manejo y protección de los datos. 4. Explicar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 13 para el Desarrollo Sostenible: Acción por el clima. 	<p>mundo en el cumplimiento del Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante, de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS)</p>
--	--	---	---

Diseño gráfico multimedia

1. Principios y técnicas de Diseño gráfico

5. Principios de tipografía (48 lecciones)

Resultados de aprendizaje

1. Explicar los principios fundamentales de la tipografía y su aplicabilidad en el diseño.
2. Diferenciar los tamaños de letra, sistemas de medida y clasificación tipográfica en la elaboración de proyectos gráficos.
3. Discriminar los elementos que se aplican en la composición tipográfica.
4. Emplear fuentes, familias y normas tipográficas en la elaboración de proyectos gráficos.
5. Implementar el diseño y uso creativo de la tipografía en la creación de proyectos gráficos.
6. Demostrar acciones orientadas a la toma de decisiones que propicien el logro de las metas propuestas y la sana convivencia.

6. Técnicas de diagramación (40 lecciones)

Resultados de aprendizaje

1. Explicar los conceptos básicos de la diagramación de proyectos gráficos.
2. Identificar la anatomía y tipos de retículas y su aplicación en la elaboración de proyectos gráficos.
3. Implementar técnicas de diagramación en la elaboración de periódicos, revistas, libros y productos comerciales.
4. Identificar la importancia de la innovación como habilidad de los profesionales que se desempeñan en el campo del diseño gráfico.
5. Explicar el acceso a internet como derecho humano y su relación con la educación.



7. Explicar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 13 para el Desarrollo Sostenible: Acción por el clima.

Diseño gráfico multimedia

2. Diseño gráfico digital

1. Diagramación y montaje digital (48 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Elaborar proyectos gráficos aplicando técnicas dirigidas a la organización de contenidos escritos, visuales y audiovisuales (multimedia) utilizando herramientas digitales y software específico.
2. Desarrollar soluciones creativas e innovadoras a necesidades y problemas propios del campo del diseño gráfico.
3. Explicar la importancia de la seguridad y salud ocupacional en la industria del diseño gráfico.

2. Ilustración digital vectorizada (56 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Identificar el entorno de los programas utilizados en la ilustración digital vectorizada.
2. Elaborar material gráfico-ilustrativo para impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles utilizando recursos digitales y software específico.
3. Argumentar los fundamentos de la ética profesional en la carrera técnica Diseño Gráfico Multimedia.
4. Identificar las aplicaciones de la Inteligencia Artificial y su impacto en el campo profesional del diseño gráfico.

3. Edición de mapas de Bits (56 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Identificar el entorno de los programas utilizados en la edición de mapas de bits.
2. Realizar la edición y composición de imágenes rasterizadas utilizando herramientas digitales y software específico.
3. Emplear el aprendizaje permanente como herramienta para el desarrollo de competencias que mejoren el desempeño en la creación de proyectos gráficos.
4. Examinar las mejores estrategias para búsqueda de información a través del uso de las tecnologías de forma individual o colaborativa.

Diseño gráfico multimedia

3. Diseño de la imagen

1. Principios de fotografía (80 lecciones)

Resultados de aprendizaje

1. Diferenciar los tipos de cámaras fotográficas, así como los protocolos de limpieza y almacenamiento y normas de uso.
2. Determinar las funciones de la cámara fotográfica empleadas en el diseño de la imagen.
3. Aplicar técnicas fotográficas en la elaboración de proyectos gráficos utilizando recursos tecnológicos y software específico.
4. Interpretar aspectos de la propiedad intelectual que requieren ser considerados para el uso de imágenes en la creación de diseños, según lo

2. Iluminación (32 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar los principios de la luz durante la toma de fotografías.
2. Emplear el equipo de iluminación en la toma de fotografías, según lo establecido en las especificaciones técnicas.
3. Efectúa la toma de fotografías utilizando esquemas de iluminación, haciendo uso de equipo especializado.
4. Implementar técnicas para la recuperación o el mantenimiento del autocontrol.
5. Fortalecer la identidad nacional considerando elementos relevantes de nuestra historia.

3. Géneros fotográficos (48 horas)

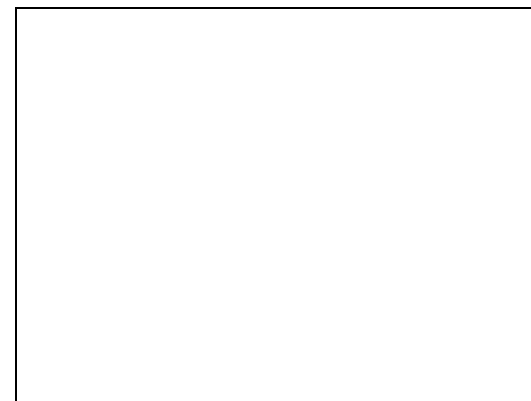
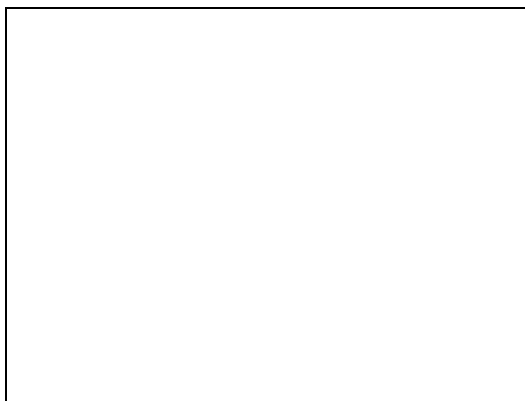
Resultados de aprendizaje

1. Emplear los tipos de géneros fotográficos en la elaboración de diseños, según contexto.
2. Elaborar imágenes conceptuales para la exposición de proyectos visuales, aplicando el concepto y características de la imagen conceptual.
3. Demostrar características de liderazgo a través del proceso de aprendizaje expresando sus potencialidades y maximizando sus rendimientos y de quienes de rodean.
4. Analizar el impacto del uso de las tecnologías digitales en la vida cotidiana y en el campo de formación técnica.



establecido en la normativa vigente.

5. Desarrollar soluciones creativas e innovadoras a necesidades y problemas del campo del diseño.
6. Discutir la importancia de la inclusión social en la ciudadanía digital



Diseño gráfico multimedia

4. Tecnologías de Información aplicadas al Diseño gráfico multimedia

1. Herramientas para la producción de documentos (68 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar las funciones básicas del procesador de textos en la elaboración de documentos.
2. Utilizar las herramientas que presenta la hoja electrónica para la elaboración de documentos.
3. Generar presentaciones con los elementos básicos del software, para la presentación de documentos de forma dinámica.
4. Describir los elementos que integran el entorno web.
5. Aplicar las herramientas colaborativas para la

2. Herramientas para la gestión y análisis de la información (40 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Examinar las características de los datos, usos, tipos y su relación con bases de datos.
2. Elaborar bases de datos mediante la ejecución de operaciones de manipulación de la información.
3. Aplicar principios éticos y legales en el acceso, uso y análisis de la información obtenida a partir de grandes volúmenes de datos.
4. Desarrollar capacidades para el acceso a la información de forma eficiente haciendo un uso preciso, responsable, creativo y crítico de la misma.

3. Internet de todo y seguridad de los datos (72 horas)

Resultados de aprendizaje

3. Identificar la importancia del internet en cada aspecto cotidiano de la vida y cómo se interconectan los objetos.
4. Formular propuestas de transmisión de internet de todo, unificando objetos, personas, datos y procesos.
5. Identificar las aplicaciones del Internet de las cosas en el Diseño Gráfico.
4. Explicar la importancia de la protección de la información que se maneja en el ciber mundo y los tipos de ataques que pueden presentarse.



elaboración de documentos en la nube.

6. Implementar procesos de autoaprendizaje que propicien el uso herramientas ofimáticas mediante software de código abierto y licenciado.
7. Utilizar las tecnologías como recurso, profundizando y dinamizando el aprendizaje, en respuesta a situaciones de la vida cotidiana.

5. Examinar alternativas para la protección de los dispositivos informáticos, la red y la organización.
6. Distinguir las características del ámbito de la ciberseguridad, sus principios y las medidas de seguridad cibernética.
7. Ilustrar los procedimientos para la protección e integridad de los datos mediante el uso de tecnologías.
8. Argumentar la importancia de la ejecución de acciones con discernimiento y responsabilidad.



Nivel: Undécimo

Diseño gráfico multimedia

1. Principios y técnicas de Diseño gráfico

1. Elementos visuales y línea gráfica
(68 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Examinar los principios del diseño de imagen corporativa y los elementos de la línea gráfica que conforman la identidad visual de la marca.
2. Realizar el diseño de la imagen corporativa y la línea gráfica utilizando herramientas tecnológicas y software específico en procesos de implementación visual de marca, según los requerimientos del cliente.
3. Diseñar la línea gráfica de marcas aplicando metodologías de diseño y proceso creativo utilizadas en el desarrollo de identidad

2. Diseño de empaques y afines
(44 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Realizar el diseño de paquetería tomando en consideración aspectos relacionados con el embalaje, la experiencia de usuario y la normativa vigente.
2. Aplicar los elementos, materiales, procesos de fabricación y metodologías en el diseño de empaques y afines de productos.
3. Elaborar prototipos de diseño, maquetas y montajes digitales de empaques y afines, para la producción de

3. Diseño de productos gráficos
(48 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Emplear el diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos.
2. Desarrollar el diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos con la línea gráfica, según los requerimientos del cliente.
3. Utilizar técnicas que propicien el desarrollo de la capacidad proactiva.
4. Analizar el impacto del uso de las tecnologías digitales en la vida cotidiana y en el campo de formación técnica.



gráfica, según los requerimientos del cliente.

4. Implementar estrategias que propicien el buen servicio al cliente.
5. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible: Salud y Bienestar.

paquetería o embalaje, según el mercado potencial.

4. Demostrar características de liderazgo a través del proceso de aprendizaje expresando sus potencialidades y maximizando sus rendimientos y de quiénes de rodean.
5. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 6 para el Desarrollo Sostenible: Agua limpia y saneamiento.

Diseño gráfico multimedia

2. Diseño gráfico digital

1. Producción Audiovisual (136 Horas)

Resultados de aprendizaje

1. Determinar el proceso y los componentes de la pre-producción de material audiovisual.
2. Realizar la postproducción de material audiovisual, utilizando herramientas digitales y software específico para edición de video.
3. Emplear formas de comunicación asertiva en la convivencia con las personas.

2. Edición de sonido (40 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Determinar los conceptos básicos sobre retoque y edición de sonido.
2. Emplear los softwares de retoque y edición del audio con las herramientas necesarias para grabar, editar, mezclar sonidos, visualizar y almacenar.
3. Implementar acciones que favorezcan la realización de actividades de manera colaborativa con el propósito de alcanzar el cumplimiento de las metas comunes.

3. Animación y efectos para video (144 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Explicar los conceptos básicos del grafismo en movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños.
2. Emplear softwares específicos dirigidos a la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.
3. Implementar acciones orientadas a la resolución de problemas en situaciones propias del área técnica y de la vida cotidiana.

Diseño gráfico multimedia

3. Multimedia e impresión para diseño

1. Sistemas de Impresión (104 Horas)

Resultados de aprendizaje

1. Explicar el origen y evolución de la imprenta.
2. Preparar los artes finales para los sistemas de impresión más utilizados en la industria de la publicidad, según las tendencias del mercado.
3. Aplicar principios éticos y legales en el acceso, uso y análisis de la información obtenida a partir de grandes volúmenes de datos.
4. Desarrollar capacidades para el acceso a la información de forma eficiente haciendo un uso preciso, responsable, creativo y crítico de la misma.

2. Introducción al Diseño de publicaciones para Redes sociales (56 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Examinar las características y el funcionamiento de las principales redes sociales.
2. Diseñar publicaciones para redes sociales, conforme con el medio social de interés.
3. Demostrar conductas que reflejen compromiso ético aplicando principios y valores en las situaciones de aprendizaje que vivencia en el área técnica y en las normas de convivencia con los que le rodean.
4. Argumentar sobre el impacto futuro de la Robótica en la Industria del Diseño Gráfico.



Diseño gráfico multimedia

4. Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

1. Oportunidades de negocios (40 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Explicar las características esenciales e importancia del emprendimiento haciendo uso productivo de las tecnologías.
2. Examinar el mercado y su entorno, aplicando herramientas de recolección de información para la identificación de oportunidades de negocio, según las nuevas tendencias.
3. Utilizar técnicas creativas que permitan la generación de ideas de negocio innovadoras, brindando soluciones a

2. Modelos de negocios (32 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Construir modelos de negocios a partir de ideas innovadoras con propuestas de valor diferenciadoras, utilizando las herramientas y metodologías vigentes.
2. Validar el modelo de negocio, mediante el diseño de productos mínimos viable aplicando metodologías vigentes.
3. Desarrollar el plan de puesta en marcha del modelo de negocio y

3. Creación de la empresa (68 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Describir los tipos de empresas con los cuales se puede desarrollar un negocio.
2. Estructurar el negocio con el enfoque orientado al cliente a través del plan de negocio.
3. Realizar labores en las áreas funcionales que conforman la empresa de práctica propuesta aplicando los principios de la administración y lo establecido en el plan de negocios.

4. Plan de vida (20 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Estimar el nivel alcanzado en la gestión del emprendimiento según las metas y objetivos propuestos en el plan de negocio, para la obtención de la certificación empresarial.
2. Evaluar las oportunidades que ofrece la sociedad para el desarrollo y consolidación del emprendimiento.
3. Emplear el aprendizaje permanente como herramienta en el desarrollo de

las necesidades detectadas en los clientes potenciales.

4. Proponer soluciones creativas e innovadoras a necesidades y oportunidades del mercado.
5. Valorar el impacto social, económico y ambiental que generan las propuestas de proyectos de negocios sostenibles.

lanzamiento del producto.

4. Aplicar estrategias de negociación en el proceso de validación de propuestas de negocios.
5. Validar propuestas de negocios tomando en consideración el compromiso con la sociedad local y global.

4. Aplicar los principios de servicio con enfoque orientado al cliente en la puesta en marcha del plan de negocio.

5. Elegir las mejores estrategias para búsqueda de información a través del uso de las tecnologías de forma individual o colaborativa.

competencias para el fortalecimiento de su desempeño en el área de formación técnica, personal y el de su plan de vida.

4. Planificar su vida, considerando sus competencias, recursos y el entorno, contribuyendo al desarrollo de la cultura emprendedora.

Nivel: Duodécimo

Diseño gráfico multimedia

1. Principios y técnicas de Diseño gráfico

1. Dibujo de historietas y Story Board

(48 horas)

2. Técnicas de publicidad y mercadeo

(40 horas)

3. Diseño editorial y comercial

(56 horas)

4. Diseño de carteles, gigantografías y banner

(56 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Desarrollar historietas o storyboard aplicando técnicas y acabados, haciendo uso de herramientas digitales y software específico.
2. Aplicar técnicas de comunicación oral y escrita según su contexto.
3. Identifica los derechos individuales y grupales como parte de los derechos humanos y su importancia.

Resultados de aprendizaje

1. Identificar la evolución histórica de los medios publicitarios hasta la actualidad.
2. Diseñar contenidos publicitarios aplicando técnicas relacionadas con los diferentes tipos de marketing, considerando el medio publicitario y haciendo uso de herramientas tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

1. Identificar la evolución histórica del desarrollo del diseño editorial a la actualidad.
2. Diseñar la composición de publicaciones editoriales y comerciales, según especificaciones técnicas, normativa vigente y requerimientos del cliente.

Resultados de aprendizaje

1. Reconocer la importancia de la evolución del cartel como medio publicitario y comercial.
2. Elabora el diseño de productos de gran formato, haciendo uso de herramientas tecnológicas.
3. Desarrollar soluciones creativas e innovadoras a necesidades y



	<ol style="list-style-type: none">3. Explicar los principios de la bioética en el campo profesional del Diseño Gráfico Multimedia.4. Explicar la importancia de la equidad digital en el mundo globalizado.	<ol style="list-style-type: none">3. Demostrar capacidades en la toma de decisiones, que promuevan el logro de las metas propuestas y la sana convivencia.4. Argumentar sobre la importancia del elemento ambiental del desarrollo sostenible para la ciudadanía y el mundo globalizado.	<p>problemas del campo de la animación 2D.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible: Salud y Bienestar.
--	--	---	---

Diseño gráfico multimedia

2. Diseño Gráfico Digital

1. Modelado y animación en 3D (72 Horas)

Resultados de aprendizaje

1. Aplicar las técnicas de modelado 3D, en proyectos gráficos y de animación.
2. Realizar animaciones 3D por medio de las diferentes técnicas de modelado y software específico.
3. Implementar técnicas para la recuperación o el mantenimiento del autocontrol.
4. Identificar las aplicaciones de las tecnologías 4.0 en la Industria del Diseño Gráfico.

2. Diseño Web (128 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Identificar la estructura y el proceso de diseño de sitios web.
2. Realizar el diseño de recursos que se utilizan en la interfaz gráfica de los sitios web.
3. Aplicar el concepto de experiencia de usuario en el diseño de sitios web y aplicaciones.

Diseño gráfico multimedia

3. Marketing Digital

1. Social Media (40 horas)

Resultados de aprendizaje

1. Elaborar cuentas o perfiles publicitarios en redes sociales, considerando los requerimientos del cliente y el público meta al que va dirigido, brindando seguimiento y análisis de la información relacionada con el posicionamiento de la marca o producto.
2. Utilizar herramientas de medición digital según la red social.
3. Diseñar estrategias que brinden información del posicionamiento de la marca y la percepción de esta en redes sociales.
4. Elaborar redacción publicitaria y comercial para redes sociales.
5. Aplicar estrategias de negociación que propicien acuerdos exitosos.

2. Publicidad Digital y Marketing (60 horas)

Resultados de aprendizaje

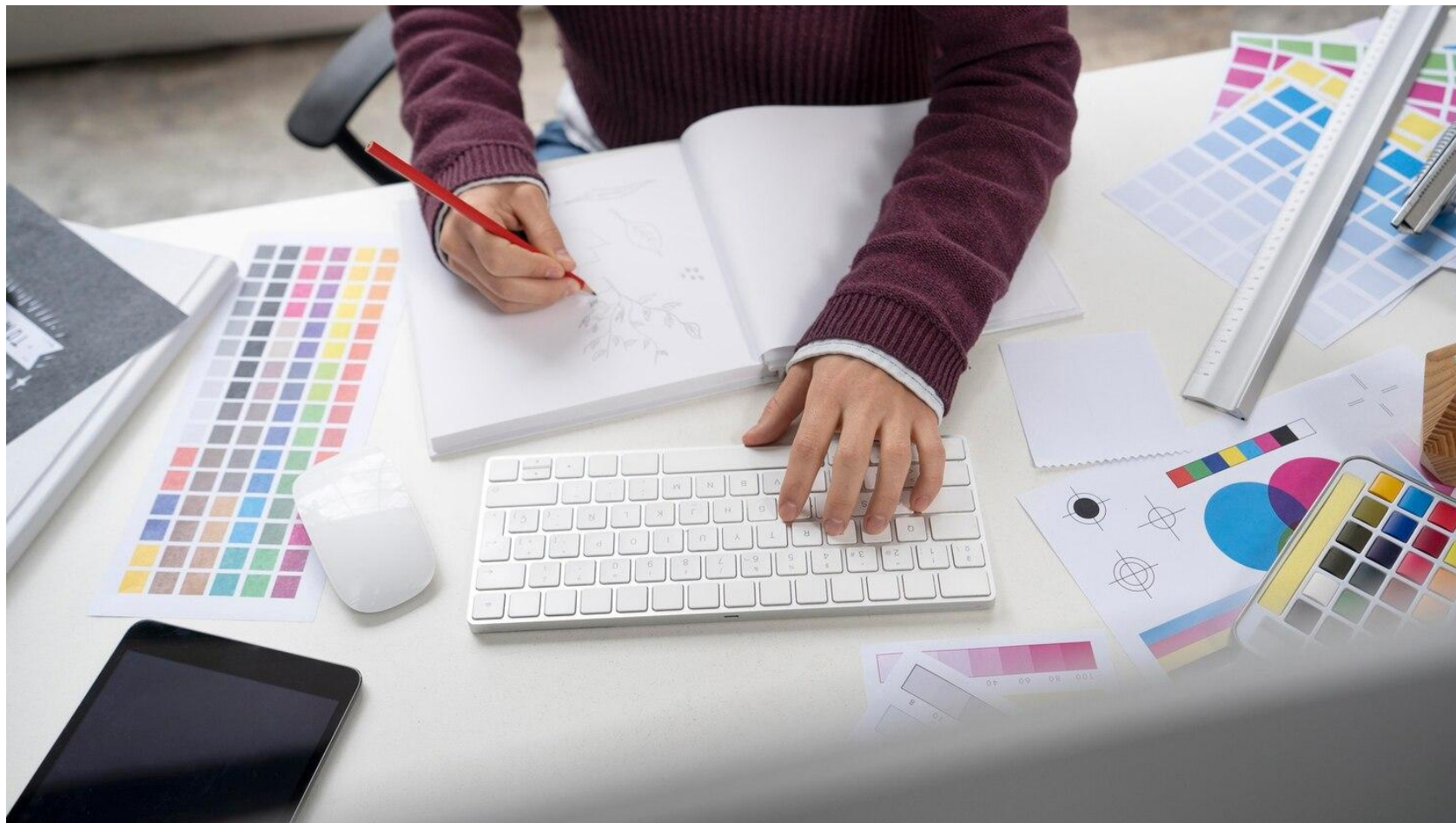
1. Examinar los tipos de publicidad digital y sus ventajas.
2. Diseñar contenidos publicitarios, específicos considerando las características de la audiencia y de la red social.
3. Crear contenidos publicitarios en redes sociales, considerando las características de las redes y la normativa vigente.
4. Implementar estrategias de Marketing tradicional y digital en campañas publicitarias.
5. Implementar estrategias de marketing digital utilizando los resultados obtenidos mediante los buscadores Search Engine Optimization (SEO) y Search Engine Marketing (SEM).
6. Argumentar sobre la importancia de la adaptación al cambio en el entorno empresarial.



6. Implementar las mejores estrategias para búsqueda de información a través del uso de las tecnologías de forma individual o colaborativa.

7. Interpretar los derechos humanos como vehículo para el fortalecimiento de la dignidad, la libertad y la igualdad de las personas en el nivel local y global.

Subárea Principios y Técnicas de Diseño Gráfico



“Encendamos juntos la luz”

Descripción de la subárea Principios y técnicas de Diseño Gráfico

La subárea Principios y técnicas de Diseño Gráfico tiene como propósito que el estudiantado alcance los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con los fundamentos del diseño. La subárea se imparte 4 lecciones por semana para un total de 160 lecciones anuales. Su abordaje pedagógico tiene como finalidad desarrollar la sensibilización de los distintos elementos visuales que intervienen en el diseño, la traducción de ideas en imágenes, formas de expresión visual que le permiten enfocar el problema de estudio, la interpretación visual que luego se traducirá en una pieza de diseño.

En esta subárea la persona estudiante desarrolla las competencias necesarias para comprender los principios del diseño de imagen corporativa, los elementos de la línea gráfica que conforman la identidad visual de una marca y el desarrollo del proceso de diseño de la línea gráfica de una marca. Adicionalmente, desarrolla capacidades en el diseño y desarrollo de paquetería y embalaje de productos, la ejecución de un proceso de diseño de paquetería de producto y la elaboración de prototipos, pruebas y refinamiento para producción de paquetería o embalaje, el empleo del diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos, desarrollo del diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos con una línea gráfica determinada y diseño de productos gráficos, editoriales y comerciales con una línea gráfica determinada para su publicación digital o producción impresa.

La subárea la integran tres unidades de estudio, las cuales se citan a continuación:

- Elementos visuales y línea gráfica
- Diseño de empaques y afines



- Diseño de productos gráficos

Tabla de Distribución de Unidades de Estudio de la Subárea Principios y Técnicas de Diseño Gráfico

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
① Elementos visuales y línea gráfica	17	68
② Diseño de empaques y afines	11	44
③ Diseño de productos gráficos	12	48
TOTAL	40	160

Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Principios y técnicas de diseño.	Unidad de estudio: Elementos visuales y línea gráfica.	Tiempo estimado: 68 lecciones	
Competencias para el desarrollo humano: Orientación de servicio al cliente		Eje de la política educativa: Educación para el desarrollo sostenible	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Examinar los principios del diseño de imagen corporativa y los elementos de la línea gráfica que conforman la identidad visual de la marca.	<ul style="list-style-type: none"> • Historia de los logotipos y las marcas. • Imagen corporativa: concepto, características e importancia. • Relación entre imagen e identidad corporativa. • Principios del diseño de marca y su línea gráfica. • Diseño de logotipos y detalles con su esquema de trazado. • Identificador gráfico o logotipo en escala de grises, blanco y negro, vaciado y cuatricromía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce elementos de la evolución de los logotipos y marcas • Ejemplifica logotipos y marcas. • Describe el concepto de imagen corporativa, sus características e importancia. • Relaciona el concepto de imagen e identidad corporativa.

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. S

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. Sesión 38-2024,
acuerdo AC-CSE-0260-38-2024 del 11-07-2024

“ENCENDAMOS JUNTOS LA LUZ”



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		<ul style="list-style-type: none"> Discrimina los principios del diseño de marca y su línea gráfica. Diseña logotipos con su esquema de trazado. Emplea principios del diseño de marca y su línea gráfica.
2. Realizar el diseño de la imagen corporativa y la línea gráfica utilizando herramientas tecnológicas y software específico en procesos de implementación visual de marca, según los requerimientos del cliente.	<ul style="list-style-type: none"> Manual de imagen: corporativa. <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Importancia y elementos. Ejecución de la línea gráfica: <ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones requeridas en diversos productos Estrategias de comunicación visual. Usos del identificador de marca: <ul style="list-style-type: none"> Paleta de color corporativa. Tipografía corporativa. Estilo fotográfico corporativo. Estilo de ilustración. Estilo de animación. Elaboración del manual de Imagen Corporativa: <ul style="list-style-type: none"> Diseño del identificador. Paleta de color: Paleta tipográfica. Patrones continuos. Usos correctos e incorrectos de la marca: <ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones de la marca. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el concepto de imagen corporativa, concepto, importancia y elementos. Explica las estrategias de comunicación visual requeridas en la ejecución de la línea gráfica. Realiza productos de la línea gráfica utilizando aplicaciones. Distingue los usos del identificador de marca. Elabora el manual de imagen corporativa haciendo uso de herramientas tecnológicas y software específico según los requerimientos del cliente.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Estilo de ilustración y fotografía. • Diseños digitales de aplicaciones de marca: • Papelería. • Banners. • Afiches. • Artículos promocionales. • Otros recursos que permitan la expresión de la marca a través de su línea gráfica. • Técnicas para el diseño, el montaje y la presentación del material de imagen corporativa. • Elaboración del presupuesto para la implementación del proyecto de diseño. • Ejecución de propuesta gráfica. • Control y seguimiento de los resultados • Elaboración de prototipos a escala, pruebas de impresión del material elaborado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diseños digitales de aplicaciones de marca. • Aplica técnicas en el diseño, el montaje y la presentación del material de imagen corporativa. • Elabora presupuestos para la implementación del proyecto de diseño. • Ejecuta la propuesta gráfica. <ul style="list-style-type: none"> • Controla y brinda seguimiento a los resultados de la ejecución de la propuesta gráfica • Elabora prototipos a escala y pruebas de impresión del material elaborado.
3. Diseñar la línea gráfica de marcas aplicando metodologías de diseño y proceso creativo utilizadas en el desarrollo de identidad gráfica, según los requerimientos del cliente.	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías de diseño y proceso creativo para el desarrollo de identidad gráfica. • Técnicas de comprensión del cliente y el público meta: <ul style="list-style-type: none"> • Diseño centrado en el usuario. • Diseño emotivo. • Diseño universal. • Diseño de experiencias: 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las metodologías utilizadas en el diseño y proceso creativo de la identidad gráfica. • Aplica las metodologías utilizadas en el diseño y proceso creativo de la identidad gráfica.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> El diseño como creador de valor. Diseño como inversión. Estrategias de investigación de mercados y de experiencia del usuario: Briefing de diseño. Etapas creativas: <ul style="list-style-type: none"> Muros de Inspiración. Moodboard Introducción al Design Thinking y su aplicación al proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Implementa técnicas de comprensión del cliente y el público meta. Aplica estrategias de investigación de mercados y de experiencia del usuario. Emplea la metodología del Design Thinking en la creación de diseños creativos.
4. Implementar estrategias que propicien el buen servicio al cliente.	<p>Orientación de servicio al cliente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto: <ul style="list-style-type: none"> Cliente. Servicio al cliente. Importancia. Diferencia entre el servicio y la atención al cliente. Triángulo del servicio. Estrategias de servicio al cliente: <ul style="list-style-type: none"> Acuerdos de niveles de servicio. La evaluación del servicio. Manejo de quejas, reclamos y sugerencias. Retención y fidelización de clientes. Sistemas de gestión de las relaciones con los clientes. Valores que mejoran el servicio al cliente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del servicio al cliente en el ámbito de su área de formación técnica. Explica la diferencia entre atención y servicio al cliente. Emplea estrategias de servicio al cliente en situaciones de aprendizaje propias de su área técnica y de la vida cotidiana.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
5. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible: Salud y Bienestar.	<p>Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible (ODS) según la Organización de las Naciones Unidas y agenda 2030:</p> <ul style="list-style-type: none">• Salud y bienestar.• Propósito: Garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos.• Sanidad pública de acceso a todas las personas.• Vida sana: buena alimentación y calidad del aire• Importancia para la salud y el bienestar de consumir alimentos seguros• Buenas prácticas para la salud y el bienestar	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce el Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible según la Organización de las Naciones Unidas.• Distingue la importancia del propósito del ODS 3.• Explica la importancia de la aplicación de herramientas de gestión de calidad en la industria creativa en procura de la sanidad pública.• Diferencia la ejecución de buenas prácticas que propicien el alcance del ODS 3: Salud y bienestar

Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Principios y técnicas de diseño.	Unidad de estudio: Diseño de empaques y afines	Tiempo estimado: 44 horas 11 semanas	
Competencias para el desarrollo humano: Liderazgo		Eje de la política educativa: Educación para el desarrollo sostenible	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Realizar el diseño de paquetería tomando en consideración aspectos relacionados con el embalaje, la experiencia de usuario y la normativa vigente.	<ul style="list-style-type: none"> • Empaques y embalajes: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Características. • Importancia. • Utilidad. • Relación producto empaque y embalaje: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de empaques y afines. • Principios para el diseño de paquetería o packaging. • Requisitos en el diseño de paquetería según la normativa vigente. • Requisitos: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad. • Practicidad. • Adaptabilidad. • Especificaciones. • Costos de producción. • Usabilidad. • Durabilidad. • Diseño de producto dirigido a la experiencia del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto, características e importancia de los empaques y embalajes. • Relaciona elementos del producto empaque y embalaje. • Distingue tipos de embalajes y afines. • Explica los principios para el diseño de paquetería o packaging. • Interpreta los requisitos establecidos en la normativa vigente para el diseño de paquetería. • Identifica los requisitos para el diseño de paquetería.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales y acabados para diseño de paquetería: <ul style="list-style-type: none"> • Tiempos de diseño. • Tiempos de producción. • Impacto ambiental. • Proceso de fabricación y ensamblaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina los materiales y acabados requeridos para el diseño de paquetería.
2. Aplicar los elementos, materiales, procesos de fabricación y metodologías en el diseño de empaques y afines de productos.	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual y el diseño de empaque y afines. • Elementos que intervienen en la percepción de empaques y afines: <ul style="list-style-type: none"> • Colores. • Efectos ópticos. • Materiales y proceso de fabricación: <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje. • Concepto. • Características del diseño de empaques. • Características del diseño: <ul style="list-style-type: none"> • Tamaño. • Forma. • Peso. • Metodología de Diseño Producto: <ul style="list-style-type: none"> • Definición. • Características. • Mercado. • Público meta. • Necesidades que satisface. • Métodos de distribución. • Diseño de paquetería: <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de diseño, investigación y análisis del producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe elementos de percepción visual que intervienen en el diseño de empaques y afines. • Explica los materiales y el proceso de fabricación empleados en el diseño de paquetería. • Establece las características a considerar en el diseño de empaques y afines. • Implementa la metodología de diseño de empaques y afines, considerando las necesidades que satisface y los métodos de distribución. • Efectúa el diseño de empaques según estrategia de comunicación de marca. • Realiza el diseño iterativo de empaques y afines.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización. • Diseño de empaque. • Diseño iterativo: <ul style="list-style-type: none"> • Bocetos. • Presupuesto. • Materiales. • Construcción de modelos a escala. • Pruebas y refinamiento. • Ejecución del diseño de empaques según estrategia de comunicación de marca. 	
3. Elaborar prototipos de diseño, maquetas y montajes digitales de empaques y afines, para la producción de paquetería o embalaje, según el mercado potencial.	<ul style="list-style-type: none"> • Maquetas digitales (mockups). • Prototipos de diseño. • Montajes digitales de paquetería • Láminas de diseño y pruebas de impresión para la exposición a clientes potenciales. • Plan de mercadeo para el lanzamiento del producto al mercado potencial. • Digitalización en programas de diseño asistido por computador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza prototipos de diseño de paquetería. • Ejecuta montajes digitales de paquetería. • Elabora maquetas digitales (mockups). • Ejecuta láminas de diseño y pruebas de impresión para la exposición a clientes potenciales. • Elabora un plan de mercadeo para el lanzamiento del producto al mercado potencial.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
4. Demostrar características de liderazgo a través del proceso de aprendizaje expresando sus potencialidades y maximizando sus rendimientos y de quiénes de rodean.	Liderazgo: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Condiciones para el liderazgo eficaz. • Cualidades del líder. • Estilos de liderazgo: <ul style="list-style-type: none"> • Centralista. • Consultor. • Democrático. • Características de los liderados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia del ejercicio responsable del liderazgo a nivel local, nacional y global. • Discrimina las cualidades del líder. • Aplica el estilo de liderazgo positivo en procura del bien común y el cumplimiento de las metas trazadas en las situaciones de aprendizaje propias de su contexto.
5. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 6 para el Desarrollo Sostenible: Agua limpia y saneamiento.	Objetivo 6 para el Desarrollo Sostenible (ODS) según la Organización de las Naciones Unidas y agenda 2030: Agua limpia y saneamiento. <ul style="list-style-type: none"> • Propósito: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos. • Agua libre de impurezas y accesible para todos. • Escasez de recursos hídricos, la mala calidad del agua y el saneamiento inadecuado y su influencia negativa en la seguridad alimentaria. • ¿Cómo afecta la sequía a algunos de los países más pobres del mundo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el Objetivo 6 para el Desarrollo Sostenible según la Organización de las Naciones Unidas. Agua limpia y saneamiento. • Reconoce la importancia del propósito del ODS 6. • Explica la importancia del recurso hídrico para la seguridad alimentaria, el consumo de alimentos seguros y el bienestar de la sociedad en general.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Importancia del agua limpia para el consumo de alimentos seguros.• Buenas prácticas para la mejora de la calidad del agua.	<ul style="list-style-type: none">• Identifica buenas prácticas para la mejora en la calidad del agua.



Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Principios y técnicas de diseño.	Unidad de estudio: Diseño de productos gráficos	Tiempo estimado: 48 lecciones	
Competencias para el desarrollo humano: Proactividad		Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Emplear el diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos.	<ul style="list-style-type: none"> Línea gráfica para eventos: <ul style="list-style-type: none"> Productos gráficos, editoriales y comerciales según tendencias del mercado y requerimientos del cliente. Arte final de productos gráficos, editoriales y comerciales: <ul style="list-style-type: none"> Según requerimientos técnicos establecidos. Especificaciones de Producto. Características del desarrollo exitoso de productos: <ul style="list-style-type: none"> Calidad del producto. Costo del producto. Tiempo de desarrollo. Tecnologías de materiales. Costos de producción. Capacidad de desarrollo. Desarrollo de productos como actividad de varias disciplinas: <ul style="list-style-type: none"> Participantes de la planeación de un producto. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica elementos de la línea gráfica para eventos, según tendencias del mercado y requerimientos del cliente. Realiza el arte final de productos gráficos, editoriales y comerciales, según requerimientos técnicos establecidos y las especificaciones del producto. Ilustra las características del desarrollo exitoso de productos. Determina elementos requeridos en el desarrollo de productos como actividad de varias disciplinas.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Vinculo de mercadeo. Diseño y manufactura. Finanzas y ventas. Duración y costo de desarrollo de productos. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece la duración y el costo del desarrollo de productos
2. Desarrollar el diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos con la línea gráfica, según los requerimientos del cliente.	<ul style="list-style-type: none"> Diversas aplicaciones de la línea gráfica: <ul style="list-style-type: none"> Carteles. Flyers. Banners. Pines. Artículos promocionales. Papelería. Diversos soportes de comunicación. Proceso de desarrollo de nuevos productos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> Planeación. Desarrollo de concepto. Diseño de producto. De detalle. Pruebas y refinamiento. Prototipos. Inicio de producción. Lanzamiento. Evaluación posterior al lanzamiento. Documentación del proceso creativo. Procesos creativos para el desarrollo de nuevos productos: <ul style="list-style-type: none"> Concepto de creatividad e innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las aplicaciones de la línea gráfica en el diseño de productos gráficos comerciales, de promoción visual y para eventos. Ejecuta el proceso de desarrollo de nuevos productos gráficos. Implementa procesos creativos para el desarrollo de nuevos productos.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de productos como actividad de varias disciplinas. Montaje de piezas editoriales y comerciales. Construcción del arte final de productos gráficos. Ejecución de un stand expositivo para exhibición de productos gráficos con una línea gráfica determinada. Documentación del proceso de diseño desde el concepto hasta la producción. 	
3. Utilizar técnicas que propicien el desarrollo de la capacidad proactiva.	Proactividad. <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Importancia para el éxito profesional y laboral. Características de comportamientos proactivos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la importancia de la proactividad como elemento de éxito profesional y laboral. Describe las características de la persona proactiva. Demuestra comportamientos proactivos durante la ejecución de actividades propias del proceso de aprendizaje.
4. Analizar el impacto del uso de las tecnologías digitales en la vida cotidiana y en el campo de formación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son las tecnologías digitales? ¿Qué es una brecha digital? Impacto del uso de las tecnologías yb la brecha digital 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el concepto de las tecnologías digitales. Identifica en qué consiste la brecha digital



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		<ul style="list-style-type: none">Analiza el impacto del uso de las tecnologías y la brecha digital.

Subárea Diseño Gráfico Digital



Descripción de la subárea Diseño Gráfico Digital

En el diseño gráfico el uso de la tecnología aplicada al arte y al diseño se unen para crear elementos típicos del diseño gráfico. Se combina la formación artística con la informática, la encontramos relacionada con internet, el marketing y la publicidad en elementos típicos como el diseño interactivo o multimedia.

La subárea denominada Diseño Gráfico Digital, se imparte en los tres niveles que conforman el plan de estudio. El abordaje pedagógico en el undécimo nivel tiene como propósito que la persona estudiante, desarrolle competencias en el empleo de softwares de edición de video, de material audiovisual, digital o analógico utilizado para la publicidad, de retoque y edición del audio con las herramientas necesarias para grabar, editar, mezclar sonidos, visualizar y almacenar, así como softwares dirigidos a la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.

La subárea se imparte 8 lecciones por semana para un total de 320 lecciones anuales. La integran tres unidades de estudio, las cuales se citan a continuación:

- Producción audiovisual
- Edición de sonido
- Animación y efectos para video



Tabla de distribución de unidades de estudio de la subárea Diseño Gráfico Digital

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
① Producción audiovisual	17	136
② Edición de sonido	5	40
③ Animación y efectos para video	18	144
TOTAL	40	320

Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Diseño gráfico digital	Unidad de estudio: Producción Audiovisual		Tiempo estimado: 136 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Comunicación asertiva		Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Determinar el proceso y los componentes de la pre-producción de material audiovisual.	Pre-producción: <ul style="list-style-type: none"> Plan de producción audiovisual. Equipo de producción. Objetivo de comunicación. Elaboración de guion. Cronograma de trabajo. Recursos y materiales. Aspectos legales. 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue el proceso de la pre-producción de material audiovisual. Explica las funciones de los componentes de la producción de material audiovisual. Propone un plan de producción audiovisual para un proyecto específico.
3. Realizar la post-producción de material audiovisual, utilizando herramientas digitales y software específico para edición de video.	<ul style="list-style-type: none"> Configuración del hardware y software. Interfaz de usuario del software de edición de video de material audiovisual. Importación y optimización de archivos: 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el concepto, tipos pasos y elaboración de un proyecto. Identifica la Interfaz de usuario del software para edición de video.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo vectorial y rasterizado para video. • Criterios de escalado y pixelización. • Importación de capas. • Formatos de audio para video. • Inclusión de audio al video. • Línea de tiempo (time line): <ul style="list-style-type: none"> • Crear una secuencia a partir de un video. • Cortar el clip de video. • Selección y movimiento. • Reversa, cámara rápida y lenta. • Escalado. • Separar el video del audio. • Unir el video al audio. • Volumen. • Efectos. • Capa de ajuste. • Insertar títulos y figuras. • Renderización en la línea de tiempo. • Transiciones de escenas de video: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de transición. • Partes de una transición. • Modificar transiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea los softwares de edición de video, de material audiovisual, digital o analógico utilizado para la publicidad. • Configura el audio de una post producción audiovisual. • Crea un proyecto publicitario utilizando los softwares de edición de video, de material audiovisual, digital o analógico.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Efecto de movimiento y animación. <ul style="list-style-type: none"> Controles de Efectos. Conceptos de animación por Fotogramas Clave (Keyframe). Menú Movimiento. Transiciones de Audio(Crossfade) Crear "Fade In" y "Fade Out" Efecto fondo verde. Conceptos de: Canal Alpha y Clave de Cromacidad. Corrección de color de un video. Creación de un Rollo de Créditos Exportación y renderización de video: <ul style="list-style-type: none"> Formatos de archivo de video recomendados / Estándar actual. 	
4. Emplear formas de comunicación asertiva en la convivencia con las personas.	Comunicación asertiva: <ul style="list-style-type: none"> Concepto. Obstáculos para ser una persona asertiva: <ul style="list-style-type: none"> Agresivo y pasivo. Técnicas para la comunicación asertiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el concepto de comunicación asertiva. Compara rasgos humanos de la persona asertiva, pasiva y agresiva. Aplica técnicas de comunicación asertiva en



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		contextos de su área de formación técnica.

Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Diseño gráfico digital.	Unidad de estudio: Edición de Sonido		Tiempo estimado: 40 horas 5 semanas
Competencias para el desarrollo humano: Trabajo en equipo		Eje política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Determinar los conceptos básicos sobre retoque y edición de sonido.	<ul style="list-style-type: none"> Conceptos generales: <ul style="list-style-type: none"> Vibración. Onda sonora. Tonos graves y agudos. Timbre. Volumen. Decibelios dB. Audio digital. Audio Monoaural y Estéreo. Diferencia entre Canales L-R. Formatos de archivos de audio. Digitalización del sonido. Tipos de micrófonos: <ul style="list-style-type: none"> Dinámico. Condensado. 	<ul style="list-style-type: none"> Enumera los conceptos básicos sobre retoque y edición de sonido. Define los conceptos básicos sobre retoque y edición de sonido. Prepara las herramientas básicas de retoque y edición de sonido.
2. Emplear los softwares de retoque y edición del audio con las herramientas necesarias para grabar,	<ul style="list-style-type: none"> Interfaz y espacios de trabajo. Manejo de volumen Edición lineal (multipista) y forma de onda. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la interfaz del software para retoque y edición del audio.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
editar, mezclar sonidos, visualizar y almacenar.	<ul style="list-style-type: none"> Visualización y exploración del sonido. Conexión de hardware de audio. Importar, grabar y reproducir audio: <ul style="list-style-type: none"> Crear archivos de audio en blanco. Crear sesiones multipista. Grabación de audio en sesión de forma de onda. Grabación de audio en sesiones multipista. Reproducción y desplazamiento en el tiempo. Visualización, selección y edición de audio: <ul style="list-style-type: none"> Ajustes de visualización. Selección de rangos por tiempo. Selección de rangos en visualización espectral. Copiar y pegar audio. Invertir, revertir y silenciar el sonido. Listas de reproducción con marcadores. Fundidos y transiciones de audio de forma visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea los softwares de retoque y edición del audio con las herramientas necesarias para grabar, editar, mezclar sonidos, visualizar y almacenar para la publicidad. Crea un proyecto publicitario utilizando los softwares de retoque y edición del audio.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Volumen y ganancia: <ul style="list-style-type: none"> Fade In/Fade Out. Amplitude. Hard Limit. Normalize. Efectos de audio: <ul style="list-style-type: none"> Efectos de Modulación (Chorus, Tremolo, Flanger y Phaser) Efectos basados en el Tiempo (Reverb, Delay y Echo) Efectos Espectrales (EQ y Panning) Efectos dinámicos— (Compresión y Distorsión) Edición Multipista: <ul style="list-style-type: none"> Aplicar efectos en el editor de forma de onda. Aplicar efectos en el editor multipista. Preprocesamiento de efectos. Edición multipista. Almacenamiento y exportación: <ul style="list-style-type: none"> Guardar y exportar archivos en el editor de forma de onda. Exportación de sesiones. Exportación de archivos de mezcla. 	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
3. Implementar acciones que favorezcan la realización de actividades de manera colaborativa con el propósito de alcanzar el cumplimiento de las metas comunes.	Trabajo en equipo: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto. • Grupo y Equipo. • Funcionamiento de los equipos. • Dinámica de los equipos: <ul style="list-style-type: none"> • Roles. • Liderazgo • Comunicación • Motivación. • Aspectos generales del trabajo en equipo: <ul style="list-style-type: none"> • Conflictos. • Procesos. • Consecuencias. • Ventajas y desventajas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los conceptos de grupo, equipo y trabajo en equipo. • Compara características de grupo y equipo de trabajo. • Coordinar la colaboración y apoyo del equipo, para el cumplimiento de los resultados de aprendizaje trazados.

Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Diseño gráfico digital.	Unidad de estudio: Animación y efectos para video		Tiempo estimado: 144 horas 18 semanas
Competencias para el desarrollo humano: Solución de problemas		Eje política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Explicar los conceptos básicos del grafismo en movimiento, mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños.	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de archivos. Manejo de Caché Disk (disco caché). 	<ul style="list-style-type: none"> Enumera los conceptos básicos del grafismo en movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Define los conceptos básicos del grafismo en movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Prepara las herramientas básicas para la utilización de los softwares destinados para la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
2. Emplear softwares específicos dirigidos a la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.	<ul style="list-style-type: none"> Interfaz de trabajo: <ul style="list-style-type: none"> Configurar un proyecto. Espacios de trabajo. Menús. Ventanas. Herramientas básicas: <ul style="list-style-type: none"> Selección. Manejo de cámara. Formas. Pluma. Borrador. Creación de un proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Flujo de trabajo. Importar archivos: <ul style="list-style-type: none"> Optimización de archivos compatibles con el proyecto. Trabajo con capas <ul style="list-style-type: none"> Texto. Sólido. Luz. Cámara. Nulo. Forma. Capa de Ajuste. Modos de capa. Efectos de capa. Fusión de fotograma. Capa en 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la Interfaz del software de animación. Emplea los softwares destinados para la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales. Crea un proyecto publicitario utilizando los softwares destinados para la creación o aplicación de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Máscaras de Capa. • Animación en las capas <ul style="list-style-type: none"> • Controles de Transformación. • Animación en la línea de tiempo: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Fotogramas clave. • Asistente de Fotogramas. • Colocar un texto en la composición. <ul style="list-style-type: none"> • Paleta de textos. • Espacio 3D: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de ejes X, Y, Z. • Funciones 3D en Transformar. • Visualizaciones. • Vistas ortogonales y personalizadas. • Cámara: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Cámara. • Cámara de un nodo. • Cámara de dos nodos. • Punto de Interés. • Distancia focal. • Profundidad de Campo). • Opciones de Cámara. • Luces y sombras: <ul style="list-style-type: none"> • Incorporar luces a la composición. • Tipos de luces. • Color e Intensidad. 	



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Opciones de sombras.• Control de efectos:<ul style="list-style-type: none">• Conceptos generales sobre los efectos:<ul style="list-style-type: none">• Chroma Key.• Enfoque & Desenfoque.• Corrección de Color.• Distorsionar.• Generadores.• Exportación del proyecto:<ul style="list-style-type: none">• Optimización de archivos.• Renderización.	
3. Implementar acciones orientadas a la resolución de problemas en situaciones propias del área técnica y de la vida cotidiana.	Solución de problemas: <ul style="list-style-type: none">• Concepto.• Actitud hacia los problemas.• Generación de soluciones alternativas• Procesos para la solución de problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Identifica situaciones que pueden entenderse como problema en el ámbito de su área de formación técnica.• Interpreta procesos para la solución de problemas.• Genera oportunidades y alternativas que brinden solución a los problemas identificados.

Subárea Multimedia e Impresión para Diseño Gráfico



“Encendamos juntos la luz”

Descripción de la Subárea Multimedia e Impresión para Diseño Gráfico

El trabajo en diseño gráfico multimedia demanda el desarrollo de competencias para conceptualizar, desarrollar y ejecutar proyectos de diseño, mediante la elaboración de propuestas gráficas que logran comunicar creativamente ideas y mensajes. Así mismo, el uso de herramientas relacionadas al lenguaje gráfico como la síntesis y la representación visual, con un importante énfasis en los alcances creativos de la percepción visual, manejo del color, composición, diagramación, tipografía, identidad visual, plataformas digitales y la creación artística,

Adicionalmente se requiere disponer de recursos vinculados a sistemas de impresión, formatos, soportes y técnicas y el uso de lenguajes de programación y software, a fin de propiciar de forma integrada experiencias de usuario e interacciones en entornos digitales y virtuales, organizando esquemas de información, datos digitales e interfaces multimedia.

En la actualidad, las redes sociales han ganado mucho terreno en las estrategias de posicionamiento de cualquier marca; y a su vez éstas suelen ser visualmente atractivas. Por esta razón, surge la importancia del diseño gráfico en las creatividades de los perfiles de redes.

La subárea Multimedia e impresión para diseño gráfico tiene como propósito desarrollar en el estudiantado las competencias necesarias en la preparación de los artes finales para los sistemas de impresión más utilizados en la

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. S

Versión final aprobada por el Consejo Superior de Educación. Sesión 38-2024,
acuerdo AC-CSE-0260-38-2024 del 11-07-2024

“ENCENDAMOS JUNTOS LA LUZ”

industria de la publicidad, según las tendencias del mercado, así como el diseño de publicaciones para redes sociales que se adecúen al medio social de interés.

La subárea la integran dos unidades de estudio, las cuales se citan a continuación:

- Sistemas de impresión
- Introducción al diseño de publicaciones para redes sociales

Tabla de distribución de unidades de estudio de la subárea Multimedia e Impresión para diseño gráfico

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
① Sistemas de impresión	26	104
② Introducción al diseño de publicaciones para redes sociales	14	56
TOTAL	40	160



Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Multimedia e impresión para el diseño	Unidad de estudio: Sistemas de impresión		Tiempo estimado: 104 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Compromiso ético		Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Explicar el origen y evolución de la imprenta.	<ul style="list-style-type: none"> Necesidad del ser humano de comunicarse desde los primeros tiempos. Los primeros medios de comunicación. La evolución del medio de comunicación escrita. La imprenta como medio masivo de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe la evolución de los medios de comunicación escrita. Argumenta la importancia de la imprenta como medio masivo de comunicación.
2. Preparar los artes finales para los sistemas de impresión más utilizados en la industria de la publicidad, según las tendencias del mercado.	<ul style="list-style-type: none"> Impresión Offset: <ul style="list-style-type: none"> Descripción y Conceptualización Tecnologías 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue los tipos de sistemas de impresión más utilizados en la industria de

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Sustratos Acabados Productos y aplicaciones Preparación de artes finales Ventajas y Desventajas Flexografía: <ul style="list-style-type: none"> Descripción y Conceptualización Tecnologías Sustratos Acabados Productos y aplicaciones Preparación de artes finales Ventajas y Desventajas Serigrafía: <ul style="list-style-type: none"> Descripción y Conceptualización Tecnologías Sustratos Acabados Productos y aplicaciones Preparación de artes finales Ventajas y Desventajas Huecograbado: <ul style="list-style-type: none"> Descripción y Conceptualización Tecnologías Sustratos Acabados 	<p>la publicidad, según las tendencias del mercado.</p> <ul style="list-style-type: none"> Describe los sistemas de impresión más utilizados en la industria de la publicidad, según las tendencias del mercado. Compara los productos, aplicaciones, ventajas y desventajas de los sistemas de impresión más utilizados en la industria de la publicidad, según las tendencias del mercado. Aplica los requerimientos técnicos de los artes finales para los sistemas de impresión más utilizados en la industria de la publicidad, según las tendencias del mercado. Implementa en el uso de sistemas de impresión: serigrafía, sublimación, impresión digital y 3D.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Productos y aplicaciones• Preparación de artes finales• Ventajas y Desventajas• Sublimación:<ul style="list-style-type: none">• Descripción y Conceptualización• Tecnologías• Sustratos• Acabados• Productos y aplicaciones• Preparación de artes finales• Ventajas y Desventajas• Impresión digital:<ul style="list-style-type: none">• Descripción y Conceptualización• Tecnologías• Sustratos• Acabados• Productos y aplicaciones• Preparación de artes finales• Ventajas y Desventajas• Impresión 3D:<ul style="list-style-type: none">• Descripción y Conceptualización• Tecnologías• Sustratos• Acabados• Productos y aplicaciones• Preparación de artes finales	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Ventajas y Desventajas 	
3. Aplicar principios éticos y legales en el acceso, uso y análisis de la información obtenida a partir de grandes volúmenes de datos.	<ul style="list-style-type: none"> Ética <ul style="list-style-type: none"> Concepto Principios y valores <ul style="list-style-type: none"> Respeto Probidad Anticorrupción Compromiso Legislación vigente relacionada con el tratamiento de los datos 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia de la protección de los datos personales según normativa vigente. Discute implicaciones económicas, socioculturales y éticas en el uso de la información proporcionada a partir del análisis de datos. Determina las implicaciones legales del uso incorrecto de los datos según la legislación vigente.
4. Desarrollar capacidades para el acceso a la información de forma eficiente haciendo un uso preciso, responsable, creativo y crítico de esta.	<ul style="list-style-type: none"> Tecnologías de la información <ul style="list-style-type: none"> Concepto Importancia Aplicabilidad en el quehacer del área de formación técnica Perspectivas <ul style="list-style-type: none"> Académicas Comerciales Laborales Éticas 	<ul style="list-style-type: none"> Describe recursos digitales disponibles para la presentación y organización de la información. Discute estrategias para la búsqueda de información en medios digitales. Interpreta la información que proporciona el análisis de grandes volúmenes de datos.



Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Multimedia e impresión para el diseño.	Unidad de estudio: Introducción al Diseño de publicaciones para Redes Sociales		Tiempo estimado: 56 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Compromiso ético		Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Examinar las características y el funcionamiento de las principales redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Interface y funcionamiento de las principales redes sociales. • Principales herramientas de las redes sociales. • Publicidad en redes sociales. • Planificación de contenidos en redes sociales. • Fases de una estrategia digital. • Análisis de la competencia. • Medios pagados: Facebook e Instagram. • Funcionamiento de las pautas en las publicaciones. • Audiencias y segmentaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las características y el funcionamiento de las principales redes sociales. • Distingue las principales herramientas de las redes sociales. • Ejemplifica la publicidad que se realiza en redes sociales.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Información y rúbricas de los resultados alcanzados de las redes sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta las etapas de la planificación de contenidos en redes sociales. Diferencia los tipos de medios pagados de mayor tendencia. Describe el funcionamiento de las pautas en las publicaciones que se realizan en redes sociales. Interpreta información de los resultados alcanzados en publicaciones en las redes sociales.
2. Diseñar publicaciones para redes sociales, conforme con el medio social de interés	<ul style="list-style-type: none"> Formatos y tamaño de post y banners principales para distintos tipos de dispositivos móviles: <ul style="list-style-type: none"> Guías de formato y resoluciones de redes sociales en distintos dispositivos móviles. Dimensiones del cover o portada para las principales redes sociales y dispositivos móviles. Perfiles de color utilizados en el diseño, de las 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los tipos de formato y tamaños de post y banners principales para dispositivos móviles. Explica las características de los formatos y tamaños utilizados de post y banners principales para dispositivos móviles. Realiza el diseño de post y banners para dispositivos



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>publicaciones para redes sociales.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dimensiones de publicaciones o posteos diarios de las distintas redes sociales.• Dimensiones para anuncios de las distintas redes sociales y dispositivos móviles.• Tipos de archivo png, jpg y gift. <p>• Tendencias de diseño para las redes sociales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las tendencias en Social Media.• Paletas de color.• Utilización adecuada de imágenes, gráficos y símbolos.• Tipografías que responden a las tendencias. <p>• Contenido Digital:</p> <ul style="list-style-type: none">• Respuesta a las necesidades del cliente, ente o marca• Briefing de la marca o la empresa.• Estrategia de mercado según el cliente ente o marca.	<p>móviles en diversidad de formatos y tamaños.</p> <ul style="list-style-type: none">• Analiza las tendencias de diseño para redes sociales.• Diseño contenido digital para redes sociales.• Crea imágenes, videos, gráficos o tutoriales, presentaciones o webinars para redes sociales.• Desarrolla diferentes tipos de publicaciones (video, fotos o gift animados) para redes sociales.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Creación de Imágenes, videos, gráficos o tutoriales. Presentaciones o webinars. Tipos de publicaciones (video, fotos o gif animados): <ul style="list-style-type: none"> Creación de videos formato y estándares. Desarrollo de gifs animados. Utilización adecuada de imágenes según el cliente, ente o marca. 	
3. Demostrar conductas que reflejen compromiso ético aplicando principios y valores en las situaciones de aprendizaje que vivencia en el área técnica y en las normas de convivencia con los que le rodean.	Compromiso ético: <ul style="list-style-type: none"> Concepto Principios y valores: <ul style="list-style-type: none"> Respeto. Probidad. Anticorrupción. Compromiso. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del compromiso ético en el desempeño de las situaciones de aprendizaje propias de su área de formación técnica y en la convivencia con otras personas. Discrimina acciones que dan origen a conductas que reflejan falta de compromiso ético. Efectúa con empeño las obligaciones o responsabilidades que se asignan superando los



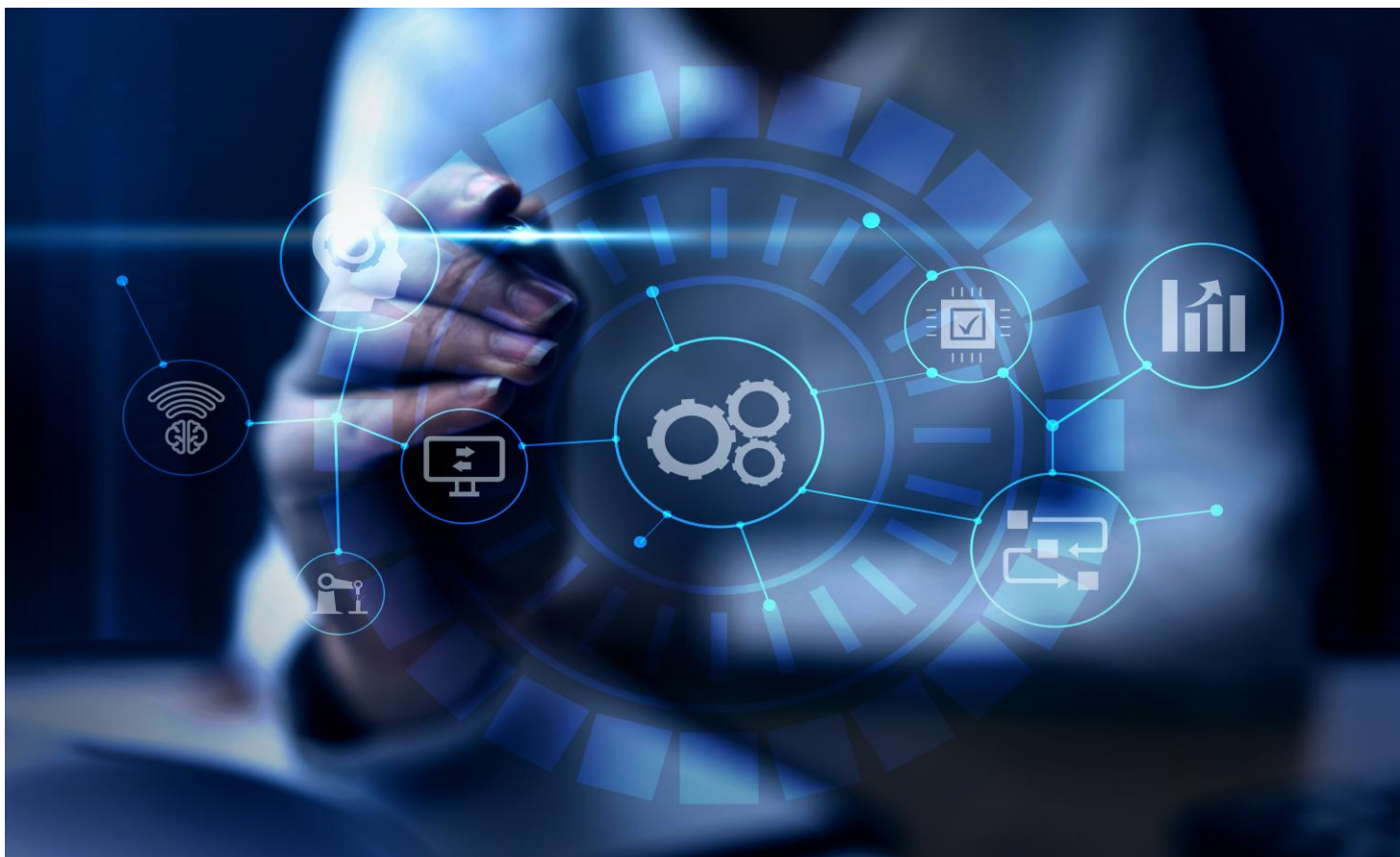
Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		obstáculos que se presentan para el logro de los objetivos trazados. .
4. Argumentar sobre el impacto futuro de la robótica en la industria del diseño gráfico.	Robótica: <ul style="list-style-type: none">• Concepto• Aplicaciones futuras de la robótica:<ul style="list-style-type: none">• Automatización de tareas repetitivas: Si bien esto no es específico de la robótica, la automatización es un aspecto clave de la robótica. En el diseño gráfico multimedia, los procesos repetitivos, como la edición masiva de imágenes o la generación de miniaturas para videos, podrían beneficiarse de la automatización mediante algoritmos o scripts, aunque no necesariamente a través de robots físicos.• Robots en experiencias de exposición y eventos: En eventos y exposiciones, los robots pueden desempeñar un papel en la presentación de contenido multimedia.	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce el concepto de robótica.• Distingue posibles aplicaciones de la robótica en el futuro en la Industria del diseño gráfico.• Analiza el impacto futuro de la robótica en la industria del diseño gráfico.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>Por ejemplo, un robot interactivo podría mostrar obras de diseño gráfico multimedia o proporcionar información sobre proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfaz de Usuario (UI) y experiencia de usuario (UX): La robótica podría influir en la forma en que interactuamos con interfaces multimedia. Por ejemplo, la incorporación de robots como interfaces físicas que responden a gestos o comandos de voz podría ser una aplicación futura en el diseño de interfaces multimedia. • Producción de contenido automatizado: Con los avances tecnológicos podríamos ver la introducción de robots en la producción de contenido multimedia. Por ejemplo, robots programados para manipular cámaras o equipos de grabación 	



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>podrían desempeñar un papel en la captura de contenido multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Robótica en la creación de instalaciones multimedia: Para instalaciones multimedia interactivas, los robots podrían ser utilizados para crear experiencias físicas que van más allá de las pantallas tradicionales. Esto podría incluir robots que participan en presentaciones multimedia en tiempo real.• Realidad aumentada y robótica: La combinación de realidad aumentada y robótica podría abrir nuevas posibilidades en el diseño gráfico multimedia. Por ejemplo, robots que interactúan con elementos de realidad aumentada en tiempo real podrían ser parte de experiencias multimedia más inmersivas.	

Subárea Emprendimiento e Innovación Aplicada al Diseño Gráfico Multimedia



Descripción de la subárea Emprendimiento e Innovación Aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

La Dirección de Educación Técnica y Capacidades Emprendedoras a través del desarrollo de programas y proyectos educativos, la capacitación, y actualización fomenta como uno de sus pilares, el desarrollo de

competencias en el ámbito del emprendimiento y la empresarialidad; brindando a la persona estudiante, oportunidades para la formación ética, académica y profesional además de las herramientas que le posibilite ser forjador de su proyecto de vida, en beneficio propio y el de la sociedad.

La sub área Emprendimiento e Innovación aplicada a la configuración y soporte de redes de comunicación y sistemas operativos tiene como propósito fomentar que la persona estudiante alcance la siguiente competencia: *Desarrollar capacidades en los ámbitos del emprendimiento y la empresarialidad mediante la identificación de oportunidades de negocios, la aplicación de metodologías para la construcción de modelos de negocios; la creación de empresas de práctica y la creación de su proyecto de vida tomando en consideración sus competencias, recursos, el entorno y su compromiso local y social.*

Con la incorporación de la subárea en el plan de estudios de las carreras técnicas de la Educación Técnica Profesional (ETP), se contribuye al desarrollo de una cultura emprendedora; a la luz de las recomendaciones propuestas por la Organización Internacional del Trabajo (OIT), la Organización para Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la política educativa del MEP “La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad”, así como los objetivos de la agenda 2030; los cuales se enfocan en que la empresarialidad y emprendimiento sean procesos constantes en los sistemas educativos que proveen emprendedores al mercado laboral. La subárea tiene una duración de 160 horas y posee cuatro unidades de estudio.



Tabla de distribución de Unidades de Estudio de la Subárea Emprendimiento e Innovación Aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
Oportunidades de negocios	10	40
Modelo de negocios	8	32
Creación de empresa	17	68
Plan de vida	5	20
TOTAL	40	160

Especialidad: Diseño gráfico multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea:	Unidad de estudio: Oportunidades de negocios		Tiempo estimado: 40 lecciones

Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico Multimedia		
Competencias para el desarrollo humano: Innovación y creatividad	Eje de la política educativa: Educación para el desarrollo sostenible	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Explicar las características esenciales e importancia del emprendimiento haciendo un uso productivo de las tecnologías.	Emprendimiento: <ul style="list-style-type: none"> Definición, características e importancia del fomento del espíritu emprendedor Características de la cultura emprendedora Habilidades y responsabilidades de un emprendedor Importancia de ser emprendedor en su proyecto de vida Elementos por tomar en cuenta al emprender un proyecto <ul style="list-style-type: none"> Justificación del proyecto. Estudio del mercado Trámites administrativos y legales Fuentes de financiamiento Análisis integral Uso productivo de las tecnologías en los negocios 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica habilidades y responsabilidades de la persona emprendedora. Discrimina los elementos a tomar en cuenta al emprender un proyecto. Explica el uso productivo de las tecnologías en la generación de ideas de negocios.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
2. Examinar el mercado y su entorno, aplicando herramientas de recolección de información para la identificación de oportunidades de negocio, según las nuevas tendencias.	Mercado: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Funcionamiento del mercado y tendencias innovadoras • Análisis del entorno • Oportunidades de negocios • Necesidades sociales • Problemáticas • Herramientas para detectar necesidades • Detección del mercado y clientes potenciales • El cliente como elemento clave 	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza el funcionamiento del mercado y su dinámica. • Identifica las oportunidades del mercado según las nuevas tendencias. • Utiliza herramientas para la recolección de información que permita la detección de oportunidades de negocio. • Interpreta los resultados obtenidos en función del mercado y los clientes potenciales.
3. Utilizar técnicas creativas que permitan la generación de ideas de negocio innovadoras, brindando soluciones a las necesidades detectadas en los clientes potenciales.	Generación de ideas empresariales: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Fuentes • Propósito <ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de una idea • Respuesta a las necesidades del mercado • Cambios en la moda y los requisitos • Mantenerse a la cabeza de la competencia • Tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina fuentes de generación de ideas empresariales. • Selecciona ideas empresariales usando distintas técnicas. • Aplica técnicas creativas que brinden soluciones a las necesidades detectadas en los clientes potenciales.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas para generar ideas empresariales <ul style="list-style-type: none"> Características, utilidad y beneficios Herramientas que apoyan el proceso de selección del mejor producto Diseño de una idea de negocio innovadora 	
4. Proponer soluciones creativas e innovadoras a necesidades y oportunidades del mercado.	Creatividad e innovación: <ul style="list-style-type: none"> Concepto Importancia El proceso de la creatividad y la habilidad de pensar creativamente Innovación y su proceso Tipos de innovación y cómo diferenciarlos 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia de la creatividad e innovación en los aspectos cotidianos de su quehacer. Fomenta en el entorno una actitud creativa e innovadora en el desarrollo de emprendimientos. Formula soluciones para las necesidades y oportunidades del mercado o mejora las existentes.
5. Valorar el impacto social, económico y ambiental que generan las propuestas de proyectos de negocios sostenibles.	Desarrollo sostenible: <ul style="list-style-type: none"> Concepto Importancia Elementos <ul style="list-style-type: none"> Social Económico Ambiental 	<ul style="list-style-type: none"> Describe los elementos del desarrollo sostenible y su importancia. Discrimina el impacto al ambiente y a la salud producto del desarrollo de nuevos negocios.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Emprendimientos sostenibles	<ul style="list-style-type: none">• Propone acciones creativas que mitiguen los daños al ambiente como parte del desarrollo de emprendimientos sostenibles.

Especialidad: Diseño gráfico multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico Multimedia	Unidad de estudio: Modelo de negocios		Tiempo estimado: 32 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Capacidad de negociación		Eje de la política educativa: Fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Construir modelos de negocio a partir de idea innovadoras con propuestas de valor diferenciadoras, utilizando las herramientas y metodologías vigentes.	Modelos de negocios: <ul style="list-style-type: none"> Concepto Aspectos por considerar <ul style="list-style-type: none"> Clientes Canales Relación con los clientes Actividades importantes Recursos Aliados Estructura económica y financiera Tipos de herramientas vigentes y su aplicabilidad <ul style="list-style-type: none"> Pensamiento de diseño (Design Thinking) Características Otras herramientas vigentes 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue los aspectos que se consideran en la construcción de un modelo de negocio. Compara las herramientas y metodologías vigentes en la construcción de modelos de negocios. Utiliza herramientas y metodologías vigentes en la construcción de modelos de negocios. Diseña ideas de negocio con mayor oportunidad de éxito a partir de la aplicación de herramientas y metodologías vigentes.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
2. Validar el modelo de negocio, mediante el diseño de un producto mínimo viable aplicando metodologías vigentes.	Producto mínimo viable (PMV) <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Pasos de la metodología por ejemplo Lean Startup • Diseño del producto mínimo viable aplicando los pasos de las metodologías vigentes • Validación del modelo de negocio 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica concepto de producto mínimo viable. • Explica los pasos para la construcción del producto mínimo viable según las metodologías vigentes. • Diseña el producto mínimo viable aplicando los pasos de las metodologías vigentes.
3. Desarrollar el plan de puesta en marcha del modelo de negocio y lanzamiento del producto.	Plan de implementación <ul style="list-style-type: none"> • Inversión inicial • Gestión de las finanzas • Identificación de fuentes de financiamiento • Aspectos de formalización. • Diseño de marca • Plan de mercadeo y ventas <ul style="list-style-type: none"> • Impacto social • Ambiental • Salud integral 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los aspectos que deben considerarse en la puesta en marcha del modelo de negocios. • Distingue las características de los aspectos que deben considerarse para la implementación del plan de puesta en marcha del modelo de negocio. • Construye el plan de puesta en marcha del modelo de negocios, tomando en cuenta las estrategias de mitigación de impacto.
4. Aplicar estrategias de negociación en el proceso de	Capacidad de negociación <ul style="list-style-type: none"> • Concepto 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia del desarrollo de habilidades de negociación durante el proceso

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
validación de propuestas de negocios.	<ul style="list-style-type: none"> Estrategias para la negociación Acuerdos para la validación de propuestas de negocios 	<p>de validación de propuestas de negocios.</p> <ul style="list-style-type: none"> Selecciona estrategias de negociación que propicien acuerdos exitosos durante el proceso de validación de propuestas de negocios. Negocia la ejecución de propuestas viables de emprendimiento.
5. Validar propuestas de negocios tomando en consideración el compromiso con la sociedad local y global.	<p>Derechos económicos, sociales, culturales y valores éticos universales</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo en condiciones justas y favorables Protección social, a un nivel de vida adecuado y al disfrute del más alto nivel posible de salud física y mental Educación, libertad cultural y el progreso científico <p>Valores éticos universales</p> <ul style="list-style-type: none"> Respeto Equidad 	<ul style="list-style-type: none"> Expone propuestas de negocios considerando los derechos económicos, sociales, culturales y valores éticos universales de la economía social solidaria. Organiza propuestas de negocios considerando los derechos económicos, sociales, culturales y valores éticos universales de la economía social solidaria. Propone soluciones a problemas reales de la comunidad considerando los tipos de formas jurídicas asociativas de la economía social solidaria.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Justicia• Honestidad Economía social solidaria <ul style="list-style-type: none">• Concepto• Características• Tipos de formas jurídicas asociativas<ul style="list-style-type: none">• Asociaciones Solidaristas<ul style="list-style-type: none">• Modelo• Beneficios• Requisitos para la conformación• Legislación vigente• Cooperativas<ul style="list-style-type: none">• Modelo• Beneficios• Requisitos para la conformación• Legislación vigente	
6. Discriminar los principales elementos que integran la economía Circular y su impacto en la industria del Diseño gráfico.	Economía circular <ul style="list-style-type: none">• Definición y principios• Comparación con la economía lineal.• Aplicación de la economía circular en la reducción de residuos:	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce el concepto y principios de la Economía circular.• Distingue las aplicaciones de la economía circular en la reducción de residuos que se generan en la industria del diseño gráfico.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar recursos energéticos de bajo impacto ecológico. Reutilizar agua, sin explotar ni contaminar las reservas. Reducir la huella de carbono en el transporte. Diseñar el producto para ser distribuido en pequeños lotes, de forma que responda a necesidades muy personalizadas, evitando el desperdicio. Evitar la merma de producto durante su elaboración. Practicar el upcycling como método que mantiene el valor como materia prima de los residuos reciclados. Ajustar la producción al nivel real de la demanda de los clientes. Fomentar los sistemas de devolución o retorno. Emplear contenedores y embalajes que optimicen 	<ul style="list-style-type: none"> Argumenta sobre los retos y oportunidades de la economía circular en la industria del diseño gráfico. Discute el impacto de la economía circular en la toma de decisiones y la aplicación de buenas prácticas.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>el material y el espacio en el transporte, reutilizables o reciclables.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reciclaje y revalorización de materiales.• Diseño para la reutilización y el reciclaje.• Producción y consumo responsable.• Retos y oportunidades de la economía circular en la industria del diseño gráfico.• Tecnologías emergentes.• Economía circular y su rol en la toma de decisiones y aplicación de buenas prácticas• Impacto del consumo global de materias primas.	

Especialidad: Diseño gráfico multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico multimedia	Unidad de estudio: Creación de la empresa		Tiempo estimado: 68 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Orientación de servicio al cliente		Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Describir los tipos de empresas con los cuales se puede desarrollar un negocio.	Tipos de empresas <ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Características • Ventajas • Desventajas <ul style="list-style-type: none"> • Según el ámbito de actividad • Según el destino de sus beneficios • Según la forma jurídica. • Según origen o procedencia de capital. • Según el tamaño • Según su actividad desde el punto de vista de la materia que utiliza 	<ul style="list-style-type: none"> • Compara los tipos de empresas que interactúan en el sistema financiero y económico nacional. • Selecciona el tipo de empresa para el desarrollo de su modelo de negocio.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
2. Estructurar el negocio con el enfoque orientado al cliente a través del plan de negocio.	<p>Plan de negocios</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivos• Metas• Modelo de negocios• Estudios mercado• Mercadeo• Técnico• Económico• Financiero <p>Estructuración del negocio, según el modelo empresarial</p> <ul style="list-style-type: none">• Constitución legal• Modalidades de contratación según la legislación costarricense• Permisos de funcionamiento y/o patentes• Permisos de salud• Inscripción en Hacienda y Caja Costarricense de Seguro Social como patrono• Catálogo de productos• Estructura organizativa de la empresa utilizando cadena de valor orientada al cliente• Unidades y departamentos de la empresa	<ul style="list-style-type: none">• Identifica los elementos que conforman el plan de negocios.• Diseña el plan de negocios, considerando todos sus elementos.• Elabora la estructura organizativa, procesos y procedimientos de la empresa, basándose en el plan de negocios y utilizando el enfoque orientado al cliente,

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
3. Realizar labores en las áreas funcionales que conforman la empresa de práctica propuesta aplicando los principios de la administración y lo establecido en el plan de negocios.	<ul style="list-style-type: none"> Procesos y procedimientos del negocio Asociatividad, encadenamientos y clúster Principios de la administración Uso de la tecnología como aliado estratégico para la operación de la empresa Roles de trabajo por áreas funcionales Puesta en operación del negocio <ul style="list-style-type: none"> Transacciones comerciales Centro de Operaciones Registro de las empresas Transacciones bancarias Compra y venta de bienes y servicios entre empresas Compras del Estado Uso de eficiente de los datos para la toma de decisiones Pago de impuestos Cargas sociales Pólizas y seguros Asesoría empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las áreas funcionales y labores que se ejecutan para la puesta en marcha del negocio. Utiliza la tecnología en las transacciones y otras actividades propias de la operación del negocio, incrementando la productividad de la empresa. Ejecuta experiencias educativas mediante la simulación de una empresa de práctica.
4. Aplicar los principios de servicio con un enfoque orientado al cliente en la puesta en marcha del plan de negocio.	Enfoque orientado al cliente <ul style="list-style-type: none"> Concepto Cliente 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la diferencia entre atención y servicio al cliente.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">• Servicio al cliente• Importancia• Diferencia entre el servicio y la atención al cliente• Triángulo del servicio <p>Estrategias de servicio al cliente</p> <ul style="list-style-type: none">• Acuerdos de niveles de servicio• La evaluación del servicio• Manejo de quejas• Reclamos• Sugerencias• Retención y fidelización de clientes• Sistemas de gestión de las relaciones con los clientes• Valores que mejoran el servicio al cliente	<ul style="list-style-type: none">• Emplea estrategias de servicio al cliente en la puesta en marcha del plan de negocio.• Desarrolla su plan de negocio, considerando el cliente como el eje principal sobre el cual gira su emprendimiento.
5. Elegir las mejores estrategias para búsqueda de información a través del uso de las tecnologías de forma individual o colaborativa.	<p>Herramientas para la productividad</p> <ul style="list-style-type: none">• Redes sociales• Blog• Wikis• Software específico• Herramientas ofimáticas• Otras herramientas que faciliten la mediación pedagógica	<ul style="list-style-type: none">• Valora implicaciones económicas, socioculturales y éticas del uso de las tecnologías en la creación de la empresa.• Aplica herramientas tecnológicas vigentes en el mercado para la operación de su empresa de práctica.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Determinar los principales elementos que integran la economía verde; y su contribución al desarrollo sostenible, social, económico y ambiental, tanto en el ámbito local como internacional.	Economía verde <ul style="list-style-type: none"> Definición y principios Comparación con la economía lineal. Aplicación de la economía verde en la industria gastronómica Pilares Producción sostenible <ul style="list-style-type: none"> Concepto Buenas prácticas por considerar: <ul style="list-style-type: none"> Contar con materias primas sostenibles: e pueden hacer compras verdes y adaptar recetas para eliminar ingredientes insostenibles. Reducción de residuos: limitar la cantidad de envases, mejorarlos y reutilizarlos es clave. Reducir las pérdidas y el desperdicio de 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el concepto y los pilares de la economía verde. Identifica las aplicaciones de la economía verde en la industria del diseño. Reconoce el concepto de Producción sostenible. Implementa buenas prácticas para la producción sostenible. Argumenta sobre los retos y oportunidades de la economía verde en la industria del diseño. Describe el impacto de la economía verde en la toma de decisiones y la aplicación de buenas prácticas.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>alimentos: sensibilizar la revisión de productos para reducir pérdidas de inventario, un envasado optimizado o auditorías de desechos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mejorar el transporte y la distribución: realizar un control de calidad y eficiencia de las operaciones de logística. Y optimizando el almacenamiento y las rutas.• Eficiencia energética: instalar medidores, monitorear regularmente o implementar soluciones que permitan integrar energías renovables.	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilidad ambiental • Desarrollo económico inclusivo • Uso eficiente de los recursos • Responsabilidad social • Resiliencia y adaptación al cambio climático • Límites planetarios • Retos y oportunidades de la economía verde en la industria de los alimentos y bebidas • Cambios en el comportamiento de los consumidores. • Economía verde y su rol en la toma de decisiones y aplicación de buenas prácticas. • Impacto global de la transición a economía verde. • Empleos verdes 	



Especialidad: Diseño gráfico multimedia	Modalidad: Industrial	Campo detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y producción de medios	Nivel: Undécimo
Subárea: Emprendimiento e innovación aplicada al Diseño Gráfico multimedia	Unidad de estudio: Plan de vida		Tiempo estimado: 20 lecciones
Competencias para el desarrollo humano: Autoaprendizaje		Eje de la política educativa: Fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Estimar el nivel alcanzado en la gestión del emprendimiento según las metas y objetivos propuestos en el plan de negocio, para la obtención de la certificación empresarial.	Evaluación de la empresa a través de indicadores <ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de resultados. • Valoración de los logros alcanzados • Resumen ejecutivo de lecciones aprendidas • Conclusiones • Recomendaciones • Certificación de empresa <ul style="list-style-type: none"> • Procedimiento • Revisión de los alcances del plan de negocios según indicadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina el nivel de logro según los indicadores propuestos para la certificación. • Describe los resultados de la empresa a través de la revisión de indicadores de certificación. • Sistematiza los resultados obtenidos durante el periodo de funcionamiento de la empresa, en función de la certificación de empresa. • Aplica lecciones aprendidas en su desarrollo personal y profesional, adaptándose a un entorno cambiante.

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
2. Evaluar las oportunidades que ofrece la sociedad para el desarrollo y consolidación del emprendimiento.	Instituciones de apoyo al emprendimiento nacional <ul style="list-style-type: none"> Incubadoras y aceleradoras de Empresas Ministerio de Economía, Industria y Comercio Sistema de Banca para el Desarrollo. Sistema Bancario Nacional público y privada INFOCOOP Otros operadores financieros Instituciones de apoyo 	<ul style="list-style-type: none"> Examina las áreas de acción y los requerimientos que establecen las instituciones de apoyo para el desarrollo y consolidación del emprendimiento. Identifica los procesos requeridos para la formalización del emprendimiento en las instituciones de apoyo. Diseña la propuesta de formalización considerando los requerimientos establecidos por la institución de apoyo seleccionada.
3. Emplear el aprendizaje permanente como herramienta en el desarrollo de competencias para el fortalecimiento de su desempeño en el área de formación técnica, personal y el de su plan de vida.	Aprendizaje permanente <ul style="list-style-type: none"> Autoaprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Concepto de aprendizaje ¿Qué significa aprender a aprender? Utilidad del autoaprendizaje. Motivación para aplicar el autoaprendizaje Adaptabilidad a nuevas situaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las competencias específicas y para el desarrollo humano alcanzadas a través del proceso educativo y su relación con el entorno. Propone ideas innovadoras propias de su área de formación técnica, aplicando sus conocimientos, habilidades y destrezas como parte del proceso de gestión de su plan de vida.



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none">Importancia del autoaprendizaje en el área de formación técnica. <p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none">EspecíficasPara el desarrollo humano	<ul style="list-style-type: none">Enriquece su proyecto de vida aprovechando las oportunidades de aprendizaje disponibles, los obstáculos y las competencias desarrolladas.
4. Planificar su vida, considerando sus competencias, recursos y el entorno, contribuyendo al desarrollo de una cultura emprendedora.	<p>Plan de vida</p> <ul style="list-style-type: none">ConceptoAspectos a considerar en la elaboración de un plan de vida a corto, mediano y a largo plazo<ul style="list-style-type: none">SocialesEconómicosPersonales	<ul style="list-style-type: none">Toma conciencia de sus competencias y limitaciones y lo pone en práctica de acuerdo con su contexto.Desarrolla estrategias individuales y colectivas que propicien el logro de las metas propuestas.

[illegible]



Description of Subject Area English Oriented to Multimedia Graphic Design

In order to provide our young people with greater opportunities and improve the country's competitiveness, the Higher Education Council approved a subject area for the acquisition of language skills in English for Specific Purposes as part of the curricular structure of the curriculum of the Specialties of Technical Vocational Education and Training (TVET).

The development of language skills in English is an essential element for Costa Rican youth to successfully integrate into the society, take advantage of new opportunities and enhance their employability.

The subject area English Oriented to Multimedia Graphic Design in Eleventh grade offers a new curricular approach that combines the development of communicative skills with student-centered pedagogy, a technical orientation that integrates collaborative learning, the development of critical thinking, instruction based on conversation about a problem or product in the classroom, and project-based learning.

For the first time, English for Specific Purposes (ESP) is incorporated, in which the four linguistic competences are worked on, using the six levels of the Common European Framework of Reference (CEFR) with essential knowledge that belongs specifically to the Multimedia Graphic Design field and some related specialties.

At the end of the Eleventh grade the student will become an English Independent User (B1) according to the Common European Framework of Reference (CEFR). The subject area contains four scenarios, and each one has four

themes, which are detailed in the Curricular Grip and the Curriculum Scope and Sequence, which are detailed later in this section.



Curriculum

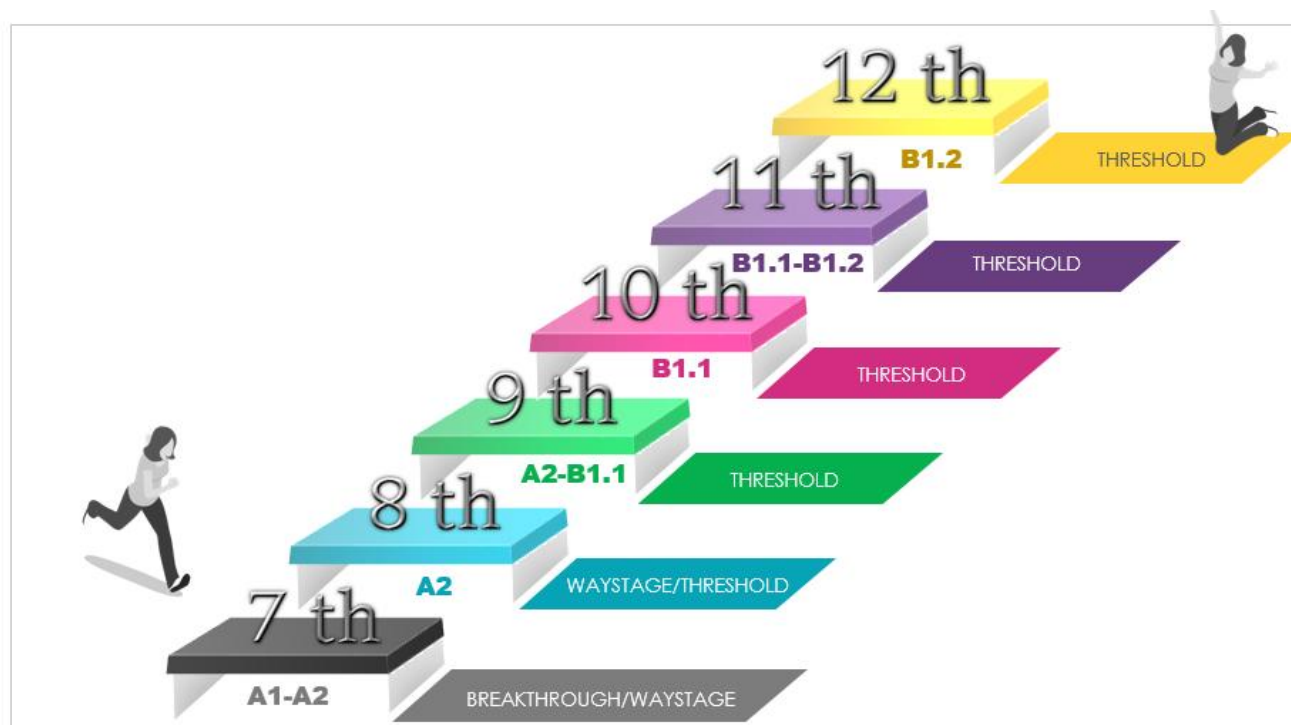
The organization proposed in this Curriculum is closer to real-life language use, which is grounded in interaction in which meaning is co-constructed. Goals are presented under four modes of communication: reception, production, interaction, and mediation. (CEFF, 2019 p.30.)

Language as, embracing language learning, comprises the action performed by people who as individuals and as social agents develop a range of general and communicative language competences. Drawing on the competences at their disposal in various contexts under various conditions and under different constraints to engage language activities involving language processes to produce and/or receive texts in relation to themes in specific domains, activating those strategies which seem most appropriate for carrying out the tasks to be accomplished. The monitoring of these actions by the participants leads to the reinforcement or modification of their competences.

The CEFR has two axis: a horizontal axis for describing different activities and aspects of competence and a vertical axis representing progress in proficiency. To facilitate organization, the CEFR presents six common reference levels. Firstly, they can be grouped into three broad categories: Basic user (A1 and A2), Independent user (B1 and B2) and Proficient User (C1 and C2). Secondly, the six reference levels are often segmented.

Figure 5

Common reference levels Common reference levels in the Professional Technical Education Curriculum



Source: Prepared by the authors on the basis of data supplied by CEFR, DETCE, 2019.



Table 3

Range of hours required to achieve the category.

Category	Range of hours required to achieve the category
A1	Approximately 90-100
A2	Approximately 180-200
B1	Approximately 350- 400
B2	Approximately 500-600
C1	Approximately 700-800
C2	Approximately 1000 –1200

Source: Prepared by the authors on the basis of data supplied by CEFR, 2014.

Rationale

The Costa Rican education system is based on the Political Constitution, which establishes that the development of public education is the responsibility of the State. As indicated in article 77 of the Constitution of Costa Rica states, "Public education shall be organized as an integral process correlated in its various cycles, from preschool to university".

In Costa Rica, education is recognized as a human and constitutional right, where the education system favors the acquisition of skills, abilities, knowledge, values, attitudes, behaviors and ways of seeing the world. In addition, it fosters and stimulates the integral development of the person and his or her individual and social transformation. It also promotes active participation in civic and academic life.

The Council of Higher Education (CSE), within the framework of its constitutional mandate, has adopted a series of comprehensive provisions, regulations and policies to guide Costa Rican education. Of special importance are the curricular policies within the framework of "Educating for a New Citizenship." "The person: center of the educational process and transforming subject of society", and the approval of study programs, which materialize the curricular transformation embodied in the aforementioned policies.

The Technical Vocational Education and Training, (TVE) in compliance with the regulations and policies approved by the Higher Education Council, has implemented a series of educational reforms aimed at providing tools that promote the incorporation of people to employability, the creation of their own business and / or continue higher



education studies. The curricular foundation of the study programs, under a competency-based education approach carried out since 2006, constitutes one of the most important advances of Costa Rican professional technical education on the road to a holistic education.

Pursuit of improvement and promotion of the social mobility of Costa Rican population, the TVET of Costa Rica continues evolving with the purpose of generating qualified technical human talent capable of making informed decisions, assuming the responsibility of its individual actions and influencing the present and future collectivity, with environmental integrity, economic viability and social justice within the framework of respect for cultural diversity and environmental ethics that contribute to the competitiveness of the country.

The educational policy and curricula establish the educational model in which the Technical Vocational Education and Training (TVET) study programs are framed, with a curricular focus on Education by Competencies that constitute the foundation and reference framework to follow for the achievement of the proposed goals and objectives of the subsystem.

The curricula are based on the philosophical pillars and the axes established in education policy, which are detailed below:

The Complexity Paradigm

Which states that the human being is a self-organized and self-referential being, i.e. that he is aware of himself and his environment. Their existence makes sense within a natural social-family ecosystem and as part of society. As for the acquisition of knowledge, this paradigm takes into account that students develop in a bio natural ecosystem (which refers to the biological character of knowledge in terms of brain forms and learning modes) and in a social ecosystem that conditions the acquisition of knowledge. The human being is characterized by having autonomy and individuality, establishing relationships with the environment, possessing aptitudes to learn, inventiveness, creativity, capacity to integrate information from the natural and social world and the ability to make decisions. In the field of education, the paradigm of complexity allows for a wider horizon of training, since it considers that human action, due to its characteristics, is essentially uncertain, full of unpredictable events that require the student to develop inventiveness and propose new strategies to deal with a reality that changes daily.

Humanism

Is oriented towards personal growth and therefore appreciates the student's experience including its emotional aspects. Each person considers himself responsible for his life and self-realization. Education, therefore, is centered on the person, so that he or she is the evaluator and guide of his or her own experience, through the meaning acquired by his or her learning process. Each person is unique, different; with initiative, with personal needs to grow, with potential to develop activities and solve problems creatively.



Social Constructivism

Proposes the maximum and multifaceted development of the abilities and interests of students. The purpose is fulfilled when learning is considered in the context of a society, taking into account previous experiences and the mental structures of the person who participates in the processes of knowledge construction. This takes place in an interaction between the internal mental level and the social exchange.

The Paradigm of Rationalism

Based on reason and objective truths as principles for the development of valid knowledge, has been fundamental in the conceptualization of Costa Rican education policies. Principles and axes that permeate education policy:

- Student-centered education: This means that all the actions of the education system are aimed at promoting the integral development of the student.
- Education based on human rights and citizens' duties: This entails making commitments to give effect to these same rights and duties, through the participation of active citizenship geared to the changes desired.
- Education for sustainable development: Education becomes a means of empowering people to make informed decisions, take responsibility for their individual actions and their impact on current and future collectivity, and consequently contribute to the development of societies with environmental integrity, economic viability and social justice for present and future generations.

Planetary citizenship with national identity

This means strengthening awareness of the immediate connection and interaction that exists between people and environments around the world and the impact of local actions at the global level and vice versa. In addition, it implies retaking our historical memory, with the purpose of being aware of who we are, where we come from and where we want to go.

Digital Citizenship with Social Equity

Refers to the development of a set of practices aimed at reducing the social and digital divide through the use and exploitation of digital technologies.

Due to the technological, social, economic and environmental changes, it is necessary not only the development of specific competencies related to the area of technical training but also the development of competencies for human development. These competences will help to continue learning throughout life, for innovation and creativity in individual and teamwork, critical thinking, problem solving with social responsibility and environmental awareness and ethical commitment.



The development of the curriculum is oriented to the development of specific linguistic and human competencies, which are articulated with the axes established by the current educational policy, which are detailed below.

Education for Sustainable Development

"Sustainable development" is based on the idea that, since the resources are finite, we must develop as far as they allow, which generates a struggle between "development and the environment". On the other hand, "sustainable development" advances towards an idea of greater harmony between human beings and ecosystems, understanding that the world is not wide and unlimited as we had believed, a conception that has provoked a revolution in the mentality of the last two generations.

Digital Citizenship with Social Equity

Digital citizenship implies the development of a set of practices that make it possible to reduce the social and digital divide through the use and exploitation of digital information and communication technologies, based on the implementation of policies for the expansion of solidarity and universal connectivity.

The concept of "digital citizenship" arises in the international debate and has been defined as the norms of behavior concerning the use of technology. Digital citizenship" implies the understanding of human, cultural, economic and social issues related to the use of Information and Communication Technologies (ICTs), as well as the

application of behaviors relevant to that understanding and to the principles that guide it: ethics, legality, security and responsibility in the use of the Internet, social networks and available technologies.

Strengthening a Planetary Citizenship with National Identity

The clarification of the meaning and implications of "education and planetary citizenship" is recent. It is necessary to emphasize essential skills that include values, attitudes, communicative abilities, as well as cognitive knowledge, always dynamic and changing. Education is presented as a relevant aspect for understanding and solving social, political and cultural problems at the national and international levels, such as human rights, equity, multiculturalism, diversity and sustainable development.

In this sense, the term "glocalized" communities is considered, which implies that individuals or groups are capable of "thinking globally and acting locally". It thus incorporates the need to learn to live together, as well as the recognition of the collective power of citizen action.

English Oriented to Multimedia Graphic Design curriculum presents the goals under four modes of communication: reception, production, interaction, and mediation, using the common reference levels established by the Common European Framework of Reference for languages.



Meaning and Approach to Common European Framework of Reference for Languages

The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment, abbreviated in English in different acronyms as CEFR or CEF or CEFR, is a guideline used to describe achievements of learners of foreign languages. This guideline contains standards for grading an individual's language proficiency. It was established by the Council of Europe as part of the project "Language Learning for European Citizenship" between the years 1989 and 1996. The main objective of this guideline is to provide a method of teaching, learning, and assessing which applies to all languages in Europe.

The CEFR has three principal dimensions: language activities, the domains in which the language activities occur, and the competences on which we draw when we engage in them.

Language Activities

The CEFR distinguishes among four kinds of language activities:

- Reception (listening and reading),
- Production (spoken and written),
- Interaction (spoken and written),
- Mediation (translating and interpreting).

Domains

General and particular communicative competences are developed by producing or receiving texts in various contexts under various conditions and constraints. These contexts correspond to various sectors of social life that the CEFR calls domains. Four broad domains are distinguished: educational, occupational, public, and personal.

Competences

A language user can develop various degrees of competence in each of these domains and to help describe them, the CEFR has provided a set of six Common Reference Levels (A 1, A 2, B 1, B 2, C 1, C 2).



General Mediation Strategies and Pedagogical Approach

The Action Oriented Approach

The Action-Oriented Approach is the adopted approach for this curriculum to make language learning/teaching more efficient. It places emphasis on what learners know and do to communicate successfully by completing tasks (not exclusively language-related) in a given set of circumstances, in a specific environment and within a particular field of action. It uses general and specific competences in meaningful contexts and real-life scenarios to use the language.

There is a progressive shift from complementing and improving the missing aspects of the Communicative Approach to the Action- Oriented Approach; increasing communication among people from various countries of the world increase not only the need of foreign language learning but also the methods, approaches and techniques.

The Action-oriented approach, which does not ignore the social and cultural nature of the language as well as its communicative nature, deals with a new social dimension. It calls the learners as “social actors” (CEFR, 2000, p. 9). creating a common point in the phase of acquisition of skills and learning the knowledge “Actor means a person performing and animating some duties. Since foreign language is learned through some duties and actions as well, it handles the learners as (social) people who should perform tasks” (Delibaş, 2013, p. 1). Learners/users are responsible for their own learning in this approach where the social dimension is first mentioned in language teaching. “This social

dimension is to prepare the learners not only to live together but also to work with strangers in their own country or in a foreign country with different cultures and different spoken languages.

The need to use the language that emerged while fulfilling the tasks makes learning process effective and the learner active. Puren expresses the importance of actions in communication by saying "This is action that determines communication"(2006, p. 38). Bourguignon supported this opinion by adding, "There is no point in establishing communication on its own. But it becomes meaningful when it mediates actions" (2006, p. 69).

Action oriented approach considers the learner as a social agent where learning takes place in a social learning environment and develops linguistic and pragmatic skills besides communicative skills. The creation of social language environment where the learner will be able to communicate with each other in the middle of pluricultural and plurilingual environment depends on teachers' skills and knowledge. The tasks in classroom or out of classroom must be parallel to the needs of the learners and the teachers make learner feeling these needs. If considered that language learning is divided into two as knowledge and skills.

Action-Oriented approach is the name of these two processes from the constructive learning where the learner is autonomous and directs his own process in which knowledge is constructed during the process and skills are acquired commonly and internationally.

Krashen explains this feature of language acquisition by saying "Language acquisition is a subconscious process; language acquirers are not usually aware of the fact that they are acquiring language but are only aware of



the fact that they are using the language for communication (2009, p. 10). He also makes clear the difference between learning and using a language. In this process of acquisition and learning “language is not only a means of communication but a tool of social action at the same time” (Alrabadi, 2012, p. 1). Bourguignon also emphasizes the same characteristic by saying “In action oriented approach communication is at the service for action” (2006, p. 64). It shouldn't forget “the action came before the language in the process of the evolution of humanity and it constitutes the first stage of the interaction between the people, first the action is revealed then the language develops” (Moreno; Dökme; as cited in Sayınoy, 2003, p. 116). This phrase shows the learner and the teacher how important the action is.

Summarizing the components of the action-oriented approach. The social agent who learns in a learning environment uses various knowledge, skills and abilities when performing tasks. Every place where language learning considered as a social process takes place is the social learning environment; therefore, this social environment can be a classroom, home, shopping center. Learner is an autonomous and language's user in this social environment but collaborator as a social agent. It shouldn't be forgotten that this approach is based on the tasks. Important tools to create meaningful experiences are; authentic materials as comprehensible input, as much as possible as well as IT access. Functions, vocabulary, grammar, phonology are taught with the purpose of facilitating communication. This approach also takes into account the cognitive and emotional resources.

Task Based Language Teaching (TBLT)

What is a Task? The purposeful actions performed by one or more individuals strategically using their own specific competences to achieve a given result. When the description of the text (oral and written) is examined carefully, it reveals that language learners face tasks in everyday life within domains and scenarios. In order to fulfil these tasks, the learner will need a number of knowledges, skills and abilities. The learner is not speaking or writing to another person, but rather speaking or writing in a real-life context for a social purpose.

The task stimulates the learners' personal commitment to the learning process. It may differ in nature according to the balance determined by the goal and the combination of dimensions (general and communicative competences). There are different types of tasks orientations to the complexity (from simple to complex), the length (from shortest to the longest) and social implication (from individual actions to collective actions)

The task-based language teaching aims at providing opportunities for learners to experiment with and explore both spoken and written language through learning activities that are designed to engage learners in the authentic, practical and functional use of language for meaningful purposes. Learners are encouraged to activate and use whatever language they already have in the process of completing a task. The use of tasks will also give a clear and purposeful context for the teaching and learning of grammar and other language features as well as skills. . . . All in all, the role of task-based language learning is to stimulate a natural desire in learners to improve their language competence by challenging them to complete meaningful tasks.

Task-based language teaching has strengthened the following principles and practices:



- A needs-based approach to content selection.
- An emphasis on learning to communicate through interaction in the target language.
- The introduction of authentic texts into the learning situation.
- The provision of opportunities for learners to focus not only on language but also on the learning process itself.
- An enhancement of the learner's own personal experiences as important contributing elements to classroom learning.
- The linking of classroom language learning with language use outside the classroom.

Seven Principles For Task-based Language Teaching

Principle 1: Scaffolding

Lessons and materials should provide supporting frameworks within which the learning takes place. At the beginning of the learning process, learners should not be expected to produce language that has not been introduced either explicitly or implicitly. A basic role for an educator is to provide a supporting framework within which the learning can take place. The learners will encounter holistic 'chunks' of language that will often be beyond their current processing capacity. The 'art' of TBLT is knowing when to remove the scaffolding. If the scaffolding is removed prematurely, the learning process will 'collapse'. If it is maintained too long, the learners will not develop the independence required for autonomous language use.

Principle 2: Task Dependency

Within a lesson, one task should grow out of, and build upon, the ones that have gone before. Within the task-dependency framework, a number of other principles are in operation. One of these is the receptive-to-productive principle. Here, at the beginning of the instructional cycle, learners spend a greater proportion of time engaged in receptive (listening and reading) tasks than in productive (speaking and writing) tasks. Later in the cycle, the proportion changes, and learners spend more time in productive work. The reproductive-to-creative-language principle is also used in developing chains of tasks.

Principle 3: Recycling

Recycling language maximizes opportunities for learning and activates the 'organic' learning principle. This recycling allows learners to encounter target language items in a range of different environments, both linguistic and experiential. In this way they will see how a particular item functions in conjunction with other closely related items in the linguistic 'jigsaw puzzle'. They will also see how it functions in relation to different content areas.

Principle 4: Active Learning

Learners learn best by actively using the language they are learning. A key principle behind this concept is that learners learn best through doing – through actively constructing their own knowledge rather than having it transmitted to them by the teacher. When applied to language teaching, this suggests that most class time should be



devoted to opportunities for learners to use the language. These opportunities could be many and varied, from practicing memorized dialogues to completing a table or chart based on some listening input. The key point, however, is that it is the learner, not the teacher, who is doing the work. This is not to suggest that there is no place at all for teacher input, explanation and so on, but that such teacher-focused work should not dominate class time.

Principle 5: Integration

Learners should be taught in ways that make clear the relationships between linguistic form, communicative function and semantic meaning. The challenge for pedagogy is to 'reintegrate' formal and functional aspects of language, and that what is needed is a pedagogy that makes explicit to learners the systematic relationships between form, function and meaning.

Principle 6: Reproduction to Creation

Learners should be encouraged to move from reproductive to creative language use. In reproductive tasks, learners reproduce language models provided by the teacher, the textbook or the tape. These tasks are designed to give learners mastery of form, meaning and function, and are intended to provide a basis for creative tasks. In creative tasks, learners are recombining familiar elements in novel ways. This principle can be deployed not only with students who are at intermediate levels and above but also with beginners if the instructional process is carefully sequenced.

Principle 7: Reflection

Learners should be given opportunities to reflect on what they have learned and how well they are doing. Becoming a reflective learner is part of learner training where the focus shifts from language content to learning processes.

Learner-Teacher, Learning and Acquisition in Action Oriented Approach

This Curriculum is based on real world communicative needs, oriented towards real-life tasks and constructed around purposefully selected notions and functions. This promotes a proficiency perspective guided by Can do descriptors.

In this approach in which knowledge and skill blended, the learner can no longer be called only the constructor of knowledge but can also be called as the one who can put together new information with existing and can carry acquired knowledge to future learning process. Teachers are the facilitators and guides that guide the learning process, form the need, take an active role with the learners in the learning process and their task is to facilitate the acquisition of real or near-real learning environments for the acquisition of language skills.



English for Specific Purposes (ESP)

Breen is suggesting that when we place communication at the center of the curriculum the goal of that curriculum (individuals who are capable of communicating in the target language) and the means (classroom procedures that develop this capability) begin to merge: learners learn to communicate by communicating. The ends and the means become one and the same.

ESP is a major activity around the world. It is an enterprise involving education, training and practice, and drawing upon three major realms of knowledge: language, pedagogy, and the students' / participants specialist areas of interest.

ESP teachers generally have a great variety of simultaneous roles as researchers, course designers, material writers, testers, evaluators as well as classroom teachers. These teachers need some knowledge of, or at least access to information on any field of study that students are professionally involved with for example: business, tourism, agriculture, or mechanics, computer science, drawing, accounting, electronics, (Robinson, p.1).

The Methodology Used in the Classroom

The Bureau of Technical Education and Entrepreneurship recommends for English Oriented to Multimedia Graphic Design in Eleventh Level to implement a student center pedagogy which integrates collaborative learning, development of critical thinking skills, and conversation-based instruction around a problem or product in the classroom. The purpose of the implementation of this Curriculum is to bump up the level of instruction and as a result to improve Costa Rican students English Communicative Skills through a student-centered pedagogy aligned with a technical orientation.

Aristotle said you have to know what you are teaching but you also need to know why and how. It isn't enough to just know "the learnings" you are teaching. There are elements that must be integrated into your classroom in order for your students to learn such as what their strengths are, what they already come knowing and what matters to them.

Teaching English Oriented to Multimedia Graphic Design places priority on the communicative competence involving oral comprehension and oral and written communication so that they become independent users of English and can reach the B1+ level, based on the descriptors of the CEFR.

Each level has scenarios. Each scenario has themes:



- Each theme presents an Essential Question which introduces the lesson.
 - a) They are open-ended and resist a simple or single right answer.
 - b) They are deliberately thought-provoking, counterintuitive, and/or controversial.
 - c) They require students to draw upon content knowledge and personal experience.
 - d) They can be revisited throughout the unit to engage students in evolving dialogue and debate.
 - e) They lead to other essential questions posed by students.
- The Essential Competence and the New Citizenship Axis are shared by the teacher at the beginning of each unit to connect students with the core ideas that have lasting value beyond the classroom.
- Essential Competence is presented to the students, they need to follow human development competences which are already established in order to articulate the three learnings: learn to know, learn to do and learn to be and live in community.
- The New Citizenship Axis are sustainable Development Education, Digital Citizenship with Social Equity and Strengthening of Planetary Citizenship with Identity.
- Teachers select the goals from each theme. They can combine oral or written comprehension with oral and written production, depending on the pedagogical purpose of the lesson.
- Teachers start the lesson with a warm-up activity related to the name of theme. Then they share the learning goals/expected outcomes with the learners for that day or week.
- Lessons follow a task-based approach combined with the action-oriented approach.
- Grammar is developed by combining both inductive and deductive instruction within a meaningful context.
- The teacher follows a set of integrated sequence procedures to develop the different linguistic competences.

Curricular Design Template Elements

The elements considered in the curricular design are shown and defined in Table N° 4.

Table 4

Curricular elements of English Oriented to Multimedia Graphic Design

Element	Definition
CEFR	A tool promotes positive formulation of educational aims and outcomes at all levels.
Scenario	A real-life context referenced for an entire unit, providing authenticity of situations, tasks, activities, texts.
Time	Amount of hours devoted for the whole unit.
Essential Question	A question to develop and deepen students' understanding of important ideas and processes, so that they can transfer their learning within and outside school. It stimulates learner thinking and inquiry.
Theme	The focus of attention for communicative acts and tasks, that refers back to the real-life scenario. (context rather than content)



Element	Definition
Essential Competence	Based on the New Citizenship Policy we need to follow human development Competences which are already established in order to articulate the three learnings: learn to know, learn to do and learn to be and live in community
New Citizenship Axis	Sustainable Development Education Digital Citizenship with Social Equity Strengthening of Planetary Citizenship with Identity
Goals	Can do performance descriptors based on CEFR.
Oral and Written Comprehension Listening and Reading	What a learner can understand or is able to do when listening and/or reading.
Oral and Written Production Spoken production, Spoken Interaction and Writing	What a learner can produce in an oral and/or written way.
Performance Indicator	They describe observable behaviors, give information about the student's performance acquired during the learning process. It allows to show the achievement of knowledge, skills, abilities, and attitudes. Contains three basic elements: Verb-Action and Condition .
Pedagogical Task	They are communicative or non-communicative activities that demand knowledge, skills and abilities and occur in the classroom.

Element	Definition
Learnings	This is what learners need to know to communicate effectively within a domain, scenario and theme.
Functions	The use of spoken discourse and/or written texts in communication for a particular purpose (e.g. asking and giving information, describing)
Grammar	The grammatical components that will be covered in the unit.
Vocabulary	Words learners need to know to communicate effectively within a domain, scenario and theme.
Phonology	The part of the lesson that addresses the Learners ability to hear, identify, and manipulate sounds.

Source: Prepared by the authors on the basis of data supplied by CEFR, 2014.



Curriculum Template

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Tenth		
CEFR Band: B1.1	Scenario 1:	Time: hours
Essential Question:	Theme 1.1:	
Essential Competences:	New Citizenship Axis¹:	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Essential Competences.		
New Citizenship Axis.		
Oral and Written Comprehension		Task Building Process
Listening:		
Reading:		
Oral and Written Production		
Spoken Interaction:		
Spoken Production:		
Writing:		

¹ Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.

Learnings

Functions and Discourse

Markers

Functions

Discourse Markers

Grammar

Vocabulary

Phonology



Planning

Annual Learning Plan

It is a chronogram in which the development of the curriculum is represented in the months and weeks that compose the school year. It represents the distribution in time in which the scenarios and their themes will be developed, with their respective Goals. The weeks and hours that will be used for the development of each one of the scenarios must be indicated. It must include the themes that make up each scenario with their goals; respecting the logical sequence indicated by the curriculum for the approach of the educational process.

This plan must be delivered to the Principal of the Technical School at the beginning of the school year.

Annual Learning Plan

[illegible]

Pedagogical Practice Plan

This plan must be elaborated by Theme. It is of daily use at school and must be delivered to the Principle, according to the datelines established by the administration. The performance of the teacher during a lesson must



have correspondence with what is written in the pedagogical practice plan as well as the time distribution established in the annual plan that was prepared at the beginning of the school year.

Definition of the Pedagogical Practice Plan Template

This is a template which contains different qualities at the heading such as: the name of the institution, name of the teacher of course, and some of these qualities are given in the curricular design where the teacher has gotten familiar with them such as Essential question, Essential Competence, CEFR level, level, Scenario, Theme, New Citizenship Axis.

First Column of the Template presents the Goals, which are found in the curricular design. When planning the teacher first collocates the goals for the Essential Competence, second the New Citizenship Axis Goals, then Oral and Written Comprehension goals for Listening and Reading, finally Oral and Written Production goals for Spoken Interaction, Spoken Production and Writing.

Second Column are Task Mediation Activities. First a task is for Essential Competence and second task corresponds for New Citizenship Axis and then comes the methodological message where language learning should be directed towards enabling learners to act in real life situations, expressing themselves and accomplishing tasks of different natures.

With a group of pre-intermediate level students, how can we create a linked sequence of enabling exercises and activities that will prepare learners to carry out the task? It is asked propose a six-step pedagogical sequence procedure for introducing tasks, and this is set out below.

Task Building Process

Pre task

Schemata building

The first step is to develop a number of schema-building exercises that will serve to introduce the topic, set the context for the task, and introduce some of the key vocabulary and expressions that the students will need in order to complete the task.

Example:

1. *Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action according to the field of study.*

Task Rehearsal

Controlled Practice

The next step is to provide students with controlled practice in using the target language vocabulary, structures and functions. In this way, early in the instructional cycle, they would get to see, hear and practice the target



language for the theme of work. This type of controlled practice extends the scaffolded learning that was initiated in the previous. Learners are introduced to the language within a communicative context. In the final part of the step, they are also beginning to develop a degree of communicative flexibility. Involve learners in intensive listening practice. The listening texts could involve a number of native speakers. This step would expose them to authentic or simulated conversation.

Example:

2. *Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to the field of study.*

Focus on Linguistic Elements

The students now get to take part in a sequence of exercises in which the focus is on one or more linguistic elements. In the task-based procedure being presented here, it occurs relatively late in the instructional sequence. Before analyzing elements of the linguistic system, they have seen, heard and spoken the target language within a communicative context. Hopefully, this will make it easier for the learner to see the relationship between communicative meaning and linguistic form than when linguistic elements are isolated and presented out of context as is often the case in more traditional approaches.

Example:

3. *Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question related to the field of study.*

4. *Give learners-controlled practice in using the target language, vocabulary, structures and functions.*

Post Task

Provide Freer Practice

The student should be encouraged to extemporize, using whatever language they have at their disposal to complete the task. Those who innovate will be producing what is known as 'pushed output' (Swain 1995) because the learners will be 'pushed' by the task to the edge of their current linguistic competence. In this process, they will create their own meanings and, at times, their own language, but over time it will approximate more and more closely to native speaker norms as learners 'grow' into the language. (See Rutherford 1987, and Nunan 1999, for an account of language acquisition as an 'organic' process.)

Example:

5. *Engage learners to meaningful productive tasks based on the context.*

Assessment

The final step in the instruction to assess is the pedagogical sequence itself. Students find it highly motivating, having worked through the sequence, to arrive at step 6 and find that they are able to create a project more or less successfully.

Example:

6. *Project: integration of activities. It has to be done in class. One per trimester.*



Third Column the teacher writes the Indicators in third person singular because it points what the student is able to do as a result of the learning process.

Next you find the template for Learnings (Functions, Grammar, Vocabulary, Phonology provided to the teacher in the Curricular Design).

Finally, the teacher writes the needs in terms of resources, classroom, English laboratory, devices, material required for the pedagogical process for each Theme.

Pedagogical Recommendations

- Teacher makes sure that all learners understand task instructions.
- Teachers should ensure learners know how to use strategies through teacher scaffolding and modeling, peer collaboration and individual practice.
- Learners have at their disposition useful words, phrases and idioms that they need to perform the task. It could be an audio recording with the instructions and the pronunciation of the words and phrases needed.
- The task could involve the integration of listening and speaking or reading and writing and is given to students individually, in pairs, or teams.
- The learners complete the task together using all resources they have. They rehearse their presentation, revise their written report, present their spoken reports or publish their written reports.
- Teacher monitors the learners' performance and encourages them when necessary.
- The learners consciously assess their language performances (using rubrics, checklists and other technically designed instruments that are provided and explained to them in advance). Teachers assess performance,

provide feedback in the form of assistance, bring back useful words and phrases to learners' attention, and provide additional pedagogical resources to learners who need more practice.

- At the end of each period, the learners develop and present Integrated Mini-Projects to demonstrate mastery of the scenario goals.
- The Essential Competences and The New Citizenship Axis are central to articulate the three learnings: learn to know, learn to do and learn to be and live in community. The Integrated Mini-Project is an opportunity for students to integrate these three learnings in a single task.
- Teach and plan English lessons in English to engage learners socially and cognitively according to the steps mentioned above.



Pedagogical Practice Plan			
Institution:		CEFR: B1.1	
Teacher:		Level: Tenth	
Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		Scenario:	Time: hours
Essential Question:		Themes:	
Essential Competences:		New Citizenship Axis²:	
Goals	Task Mediation Activity		Indicators
Essential Competences.	Task Building Process: Pre-Task: <ol style="list-style-type: none"> 1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions as mention. Task Rehearsal: <ol style="list-style-type: none"> 2. Expose learners to authentic materials to deal with 3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary. 4. Give learners-controlled practice in using the target language, vocabulary, structures and functions. 		
New Citizenship Axis.			
Oral and Written Comprehension			
Listening:			
Reading:			
Oral and Written Production			
Spoken Interaction			
Spoken Production:			

Writing	<p>Post Task: 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on</p> <p>Assessment: Project: integration of activities. It has to be done in class during the whole period.</p>	
<p>Resources: Classroom: English Laboratory: Devices: Materials:</p>		

² Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.



Curricular Structure

Scenarios	Eleventh Grade (HOURS PER LEVEL)	
	Weekly Hours	Yearly Hours
1. Scenario: S1. Printing Systems and Social Media 1.1 Theme: Offset Printing 1.2 Theme: Digital Printing 1.3 Theme: Social Media Design	4	60
2. Scenario: Graphic Products 2.1 Theme: Design of Graphic Products Visual 2.2 Theme: Elements and Graphic Line 2.3 Theme: Branding and Packaging Design	4	60
3. Scenario: Digital Animation and Entrepreneurship 3.1 Theme: Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects 3.2 Theme: Entrepreneurship	4	40
Total (hours)		160

Curricular Grid

Décimo

S1. Principles and Techniques of Graphic Design.

<p>1 Theme Design Principles</p> <p>20 Hours</p>	<p>2 Theme Theory and Psychology of Color</p> <p>20 Hours</p>
<p>3 Theme Graphic Sketching and Illustration Techniques</p> <p>20 Hours</p>	

Undécimo

S1. Printing Systems

<p>1 Theme Offset Printing</p> <p>20 Hours</p>	<p>2 Theme Digital Printing</p> <p>20 Hours</p>
<p>3 Theme Social Media Design</p> <p>20 Hours</p>	

Duodécimo

S1. Advertising & Marketing

<p>1 Theme Social Media</p> <p>20 Hours</p>	<p>2 Theme Advertising Techniques</p> <p>20 Hours</p>
<p>3 Theme Digital Marketing</p> <p>20 Hours</p>	



Décimo

S2. Photography

1 Theme Introduction to Photography and Illumination 20 Hours	2 Theme Photographic equipment, accessories and their maintainance 20 Hours
3 Theme Photography Genres 20 Hours	

Undécimo

S2. Graphic Products

1 Theme Visual Elements and Graphic Line 20 Hours	2 Theme Branding and Packaging design 20 Hours
3 Theme Design of Graphic Products 20 Hours	

Duodécimo

S2 Publishing Design

1 Theme Storyboard . 20 Hours	2 Theme Editorial Design, Commercial and Gigantographies 20 Hours
---	---

Décimo

**S3. Information Technologies for
Multimedia Graphic Design**

<p>1</p> <p>Theme Internet of Things (IoT)</p> <p>20 Hours</p>	<p>2</p> <p>Theme Cybersecurity</p> <p>20 Hours</p>
--	---

Undécimo

**S3 Digital Animation and
Entrepreneurship**

<p>1</p> <p>Theme Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects</p> <p>20 Hours</p>	<p>2</p> <p>Theme Entrepreneurship</p> <p>20 Hours</p>
---	--



Curriculum Scope and Sequence

Eleventh Grade

English Oriented to Multimedia Graphic Design

Scenario 1: Printing Systems and Social Media Design (60 hours)

1.1 Theme: Offset Printing
(20 hours)

Goals

EC/ Understand the importance a proactive attitude in printing system.

NCA/ Visualize how a proactive attitude in tourist geography public relations strategies benefit printing system

L/ Identify a simple chronological sequence in a recorded narrative or dialogue.

1.2 Theme: Digital Printing
(20 hours)

Goals

EC/ Establish goals and concrete tasks based on his/her own expectations and how he/she wants to achieve them.

NCA/ Investigate about innovative strategies to know about digital printing.

L/ Follow rapid or extended speech but may require repetition or clarification.

1.3 Theme: Social Media Design
(20 hours)

Goals

EC/ Analyze his/her own ideas in order to give opinions and showing discernment and responsibility.

NCA/ Contribute to the development of others by giving relevant opinions and showing discernment and responsibility.

L/ Distinguish between main ideas and supporting details in a simple presentation or lecture.

R/ Scan short texts to locate specific information.

SI/ Convey simple relevant information emphasizing the most important points.

SP/ Give a short talk about a familiar topic, with visual support.

W/ Write a short, simple factual description of (a draft) about offset printing.

R/ Follow chronological sequence in a formal structured text.

SI/ Compare and contrast alternatives about what to do, where to go, etc.

SP/ Give reasons and explanations for opinions, plans and actions. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Write a detailed description of a simple process.

R/ Identify key information in an extended text or article.

SI/ Use simple language to convey the basic facts about social media design.

SP/ Give an opinion when asked directly, provided they can ask for repetition. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Make a simple and logical chart breaks in a longer text.



English Oriented to Multimedia Graphic Design

Scenario 2: Graphic Products (60 hours)

2.1 Theme: Design of Graphic Products (20 hours)

Goals

EC/ Establish goals and concrete tasks based on his/her innovation and creativity.

NCA/ Find new ways of understanding and analyzing the real environmental problems and try to collaborate and solve them.

L/ Extract the main ideas and key details of conversational or formal listening passages from videos.

R/ Investigate facts and key details of formal texts.

SI/ Interact appropriately in a variety of common classroom

2.2 Theme: Visual Elements and Graphic Line (20 hours)

Goals

EC/ Develop different attitudes and skills to develop problem solving to improve our community and country.

NCA/ Discuss ideas about the importance of developing problem solving to improve our community and country in order to have a better future.

L/ Recognize examples and their relation to the idea they support.

R/ Identify the writers' communicative purpose in a text.

2.3 Theme: Branding and Packaging design (20 hours)

Goals

EC/ Establish goals and concrete tasks based on his/her innovation and creativity about branding and packaging design.

NCA/ Find creative ways of understanding and analyzing branding and packaging design.

L/ Recognize information in extended discussions, if conducted in clear standard speech.

R/ Scan long, complex texts for key information.

SI/ Suggest possible solutions to a problem using simple language.

situations speaking to classmates, and responding to the teacher.

SP/ Give a 5 minute informal presentation about design of graphic products using familiar vocabulary and practiced phrases. Distinguish unfamiliar sounds and prosodic patterns.

W/ Reports an original, list and how it contributes to this world.

SI/ Convey information of immediate relevance and emphasize the main point.

SP/ Give reasons and explanations for opinions, plans and actions. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Write a simple, structured informational leaflet/brochure, given a model.

SP/ Talk about phrases and vocabulary using to agree or disagree politely. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Write a description of a future event or activity.



English Oriented to Multimedia Graphic Design

3. Scenario: Digital Animation and Entrepreneurship (40 hours)

3.1 Theme: Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects (20 hours)

Goals

EC/ Experiences leadership as a way to handle daily life challenges and find new opportunities for people and our society.

NCA/ Contribute to develop leadership in a teamwork to find the best solutions to problems being a digital citizen in a society with social equity.

L/ Extract the main ideas and key details of conversational or formal listening passages from videos about.

R/ Investigate facts and key details of formal texts.

3.2 Theme: Entrepreneurship (20 hours)

Goals

EC/ Express empowerment becoming an entrepreneur in the commercial sector with the awareness of Planetary Citizenship with Identity.

NCA/ To be aware of Planetary Citizenship with Identity showing empowerment being an entrepreneur in the business sector.

L/ Understand the main points of a work-related recorded presentation in oral texts about entrepreneurship.

R/ Distinguish between facts and opinions in simple written proposals about entrepreneurship.

SI/ Interact appropriately in a variety of common classroom situations speaking to classmates and responding to the teacher.

SP/ Give a 3-4 minute informal presentation about how can we obtain data in Multimedia Graphic Design using familiar vocabulary and practiced phrases. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Reports a document related to survey/checklists.

SI/ Discuss product features in a business setting using simple language related to entrepreneurship.

SP/ Carry out a prepared information related to entrepreneurship in our society. Produce familiar sounds and prosodic patterns.

W/ Write a short online profile for an entrepreneur use information about your specialty or career.



Curriculum Design

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 1: Printing Systems and Social Media Design	Time: 20 hours
Essential Question: What are the advantages of using offset printing?	Theme 1.1: Offset Printing	
Essential Competences: 1. Proactive attitude	New Citizenship Axis³: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Understand the importance a proactive attitude in printing system.	Expresses thoughts and ideas about printing system.	Create a proactive attitude where students can express their ideas about printing system.
Visualize how a proactive attitude in tourist geography public relations strategies benefit printing system.	Presents information about offset printing.	Value students' proactive attitude through meaningful feedback.

Oral and Written Comprehension

Task Building Process

Listening: Identify a simple chronological sequence in a recorded narrative or dialogue.	Identifies main ideas chronological sequence in a recorded narrative or dialogue by listening	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown
---	---	---

³ Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.

	conversations or videos about offset printing.	vocabulary, structures, and functions for a concrete action about tourist geography. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to tourist geography. 3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question. 4. Give learners-controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about tourist geography. 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on tourist geography. 6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about tourist geography.
Reading: Scan short texts to locate specific information.	Describes the key parts of a text by reading about offset printing.	
Oral and Written Production		
Spoken Interaction: In groups of 3 students, convey simple relevant information emphasizing the most important points.	Conveys simple relevant information emphasizing the most important points about offset printing.	
Spoken Production: Give a short talk about a familiar topic, with visual support. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	Give a short talk about a familiar topic, with visual support about offset printing. Articulates a range of sounds in the target language by repeating correctly and by eliciting repetition of new sounds.	
Writing: Write a short, simple factual description of (a draft) about offset printing.	Writes a short, simple factual description of (a draft) about offset printing.	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<u>Functions</u>	Future will and going to	Offset printing is a commonly used printing	Pronouncing Final Consonant Clusters



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<ul style="list-style-type: none"> Initiating and closing conversations in public relations. Recognize offset printing. <p>Discourse Markers Connecting words: cause and effect, contrast Connecting words giving a reason:</p> <ul style="list-style-type: none"> Due to due to the fact that Owing to owing to the fact that Because and Because of Since As 	<p>We will print the brochures/leaflets to this travel agency.</p> <ul style="list-style-type: none"> He is going to design an ad for the tour to the Grand Canyon. We will study multimedia graphic design. <p>Past regular and irregular</p> <ul style="list-style-type: none"> My father studied graphic design many years ago, now he wants to study multimedia or digital design. That presentation took place when we were in primary school. We analyzed most techniques for printing in our high school. 	<p>technique in which the inked image is transferred (or "offset") from a plate to a rubber blanket, then to the printing surface. When used in combination with the lithographic process, which is based on the repulsion of oil and water, the offset technique employs a flat (planographic) image carrier. Ink rollers transfer ink to the image areas of the image carrier, while a water roller applies a water-based film to the non-image areas. Development of the offset press came in two versions: in 1875 by Robert Barclay of England for printing on tin, and in 1904 by Ira Washington Rubel of the</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Consonant Clusters at the beginning of the words. b. Consonant Clusters in the middle of words. c. Consonant Clusters at the end of the words.

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>* Interrupting to Give Someone Information</p> <ul style="list-style-type: none"> I'm sorry to interrupt but you're needed (on the phone / in the office / in the classroom / etc.) Sorry for the interruption. It's Jim / Peter / Mary on the phone. Pardon me, but I have John on the phone. Excuse me, could I get a signature / an answer / a cup of coffee quickly? <p>Interrupting to Ask a Quick Unrelated Question</p> <ul style="list-style-type: none"> I'm sorry to interrupt, but this will only take a minute. 	<p>United States for printing on paper.</p> <p>Taken from: Offset Printing. Wikipedia</p> <p>Why is offset printing called offset?</p> <p>The inked area is then transferred to a rubber cylinder or "blanket" and then onto the paper as it passes around the blanket. The process is called "offset" since the image doesn't go directly from the plates to the paper but is offset or transferred to another surface as an intermediary.</p>	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none">• Sorry for the interruption, but could you (answer a quick question / help me for a moment / give me an opinion on ...)?• I'm so sorry. This will just take a minute.• I apologize for the interruption, but I have an important question. <p>Interrupting to Join the Conversation with Question</p> <ul style="list-style-type: none">• Could I add something?• Can I say something?• May I interject? <p>Interrupting to Join the Conversation</p>		

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> • Would you mind if I joined the conversation? • I couldn't help overhearing. (Use when listening to a conversation that you are not a part of) • Sorry to butt in, but I think / feel ... • If I may, I think / feel ... 		



Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 1: Printing Systems and Social Media Design	Time: 20 hours
Essential Question: What are the advantages of using digital printing?	Theme 1.2: Digital Printing	
Essential Competences: 4. Autonomy	New Citizenship Axis: Digital Citizenship with Social Equity	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Establish goals and concrete tasks based on his/her own expectations and how he/she wants to achieve them.	Adapts to changes of roles, responsibilities, schedules and contexts.	Show students ways in which they can establish priorities and strategies according to their own capacities.
Investigate about innovative strategies to know about digital printing.	Integrates multiple sources of information presented in diverse formats and media in order to know Historical and Cultural Heritages.	Provide experiences to encourage research and innovation.

Oral and Written Comprehension**Task Building Process**

Listening: Follow rapid or extended speech, but may require repetition or clarification.	Identifies information about digital printing by listening to extended speech.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about digital printing.
Reading: Follow chronological sequence in a formal structured text.	Identifies the introduction, body and a conclusion of a text about digital printing.	
Oral and Written Production		

<p>Spoken Interaction: Compare and contrast alternatives about what to do, where to go, etc.</p>	<p>Compares and contrasts alternatives about what to do, where to go, etc. concerning to offset/digital printing.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to digital printing. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to digital printing. Give learners-controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about digital printing. Engage learners to meaningful productive tasks based on digital printing. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about digital printing.
<p>Spoken Production: Give reasons and explanations for opinions, plans and actions.</p> <p>Produce familiar sounds and prosodic patterns.</p>	<p>Talks about digital printing in front of his/her group.</p> <p>Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.</p>	
<p>Writing: Write a detailed description of a simple process.</p>	<p>Writes a complete description of digital printing.</p>	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying specific aspects about digital printing. Giving opinions about digital printing. 	<p>Wh Questions in the Past/Past Perfect</p> <ul style="list-style-type: none"> What did you need for organizing an event? I needed to visit some printing stores. 	<p>What is Digital Printing?</p> <p>Digital printing doesn't use plates the way offset does, but instead uses options such as toner (like in laser printers) or larger printers</p>	<p>Pronouncing Final Consonant Clusters</p> <p>a. Consonant Clusters at the beginning of the words.</p>



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<p>Discourse Markers Because, since, so, as far as, therefore, moreover.</p>	<ul style="list-style-type: none"> How much time have you needed to study multimedia graphic design? I have studied multimedia graphic design for two years. <p>See Appendix # 1: for more information about tenses.</p> <p>Modals</p> <ul style="list-style-type: none"> Modals of deduction- must/can't Modals of possibility: – might, may, will, probably Modals: past– should have/might have/etc Modals of obligation: must/have to ought to, need to <p>See Appendix # 3: for more information about Modals</p>	<p>that do use liquid ink. Digital printing shines when lower quantities are needed; think of a run of 20 greeting cards or 100 flyers. Another benefit of digital printing is variable data capability.</p> <p>Offset printing cannot accommodate this need. Learn more about digital printing options and capabilities. While offset printing is a fantastic way to produce great-looking print projects, many businesses or individuals do not need large runs of 500 or more, and the best solution is digital printing.</p>	<p>b. Consonant Clusters in the middle of words.</p> <p>c. Consonant Clusters at the end of the words.</p>

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>Simple Passive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Active: The graphic designer changed the colors in the cover book. • Passive: The colors in the cover book were changed by the graphic designer. <p>See Appendix # 4: for more information about Passive Voice</p> <p>Online Resources https://www.youtube.com/watch?v=Nk9nQwoCFig&app=desktop https://www.youtube.com/watch?v=5Dq7IEw7CKM</p>	<p>What are the Advantages of Digital Printing?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costs are lower for short runs • Print only the amount you need, when you need it • Lower minimum quantities (as low as 1, 20 or 50 pieces) • Inexpensive black and white digital printing • Variable data capability (names, addresses, codes or numbering can be done easily) • Improved technology has made digital quality acceptable for more uses 	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>What are the Advantages of Offset Printing?</p> <ul style="list-style-type: none">• Large quantities can be printed.• The more you print, the cheaper the price per piece• A large variety of paper types with custom finishes can be used• Special custom inks such as metallic and Pantone colors are available• Highest possible printing quality, with greater detail and color fidelity. <p>Taken from: https://www.printingforless.com/Digital-Printing-Explained.html</p>	

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 1: Printing System and Social Media Design	Time: 20 hours
Essential Question: Is social media good or bad? Why?	Theme 1.3: Social Media Design	
Essential Competences: 17. Discernment And Responsibility	New Citizenship Axis: Digital Citizenship with Social Equity	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Analyze his/her own ideas in order to give opinions and showing discernment and responsibility.	Generates different alternatives to solve with discernment and responsibility.	Give students feedback in order for them to improve and learn with discernment and responsibility.
Contribute to the development of others by giving relevant opinions and showing discernment and responsibility.	Appreciates his/her surroundings by respecting others and their ideas.	Encourage students to participate actively with discernment and responsibility to find new solutions to problems.

Oral and Written Comprehension

Listening: Distinguish between main ideas and supporting details in a simple presentation or lecture.	Identifies main and supporting ideas by listening to tracks with the vocabulary about social media design.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about social media design. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real
Reading: Identify key information in an extended text or article.	Identifies key information in an extended text or article about social media design.	

Oral and Written Production

Task Building Process



Spoken Interaction: Use simple language to convey the basic facts about social media design.	Shows interest and appreciation expressing agreement or disagreement in conversations using expressions and thoughts about social media design.	world of communication related to social media design.
Spoken Production: Give an opinion when asked directly, provided they can ask for repetition. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	States opinions when asked directly, provided they can ask for repetition about social media design. Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.	3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.
Writing: Make a simple and logical chart breaks in a longer text.	Writes a simple and logical chart about social media examples/services used in your country/or community.	4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about social media design. 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on social media design. 6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about social media design.

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
Functions <ul style="list-style-type: none"> Identifying social media design. 	Present Perfect <ul style="list-style-type: none"> I have just shared all information about the use of these programs. 	Social media are interactive computer-mediated technologies that facilitate the creation or sharing of	<u>PROSODIC FEATURES:</u> <u>STRESS</u> 1. Stress within the word.

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<ul style="list-style-type: none"> Giving opinions about social media design. <p>Discourse Markers Contrast On the contrary, contrarily, notwithstanding, but, however, nevertheless, in spite of, in contrast, yet, on one hand, on the other hand, rather, or, nor, conversely, at the same time, while this may be true.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mary has studied multimedia graphic design for three years. Do you think John has studied enough about? <p>Past Perfect</p> <ul style="list-style-type: none"> Paul had participated in the group that designed that incredible game, when the other company hired him. He had not generated enough designs, when the group finished the videogame. <p>Future perfect tense</p> <ul style="list-style-type: none"> In two years, I will have studied multimedia design for three years. We will have finished only the draft, when Mary created the new ad. 	<p>information, ideas, career interests, and other forms of expression via virtual communities and networks.</p> <p>Users usually access social media services via web-based apps on desktops and laptops, or download services that offer social media functionality to their mobile devices (e.g., smartphones and tablets). As users engage with these electronic services, they create highly interactive platforms through which individuals, communities, and organizations can share, co-create, discuss,</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Words stressed on the first syllable. b. Words stressed on the second syllable. c. Words stressed on the third syllable. d. Stress in nouns/verbs (Homographs)



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>See Appendix # 1: for more information about tenses.</p> <p>Stating an opinion</p> <ul style="list-style-type: none"> • In my opinion... • The way I see it... • If you want my honest opinion.... • According to Lisa... • As far as I'm concerned... • If you ask me... <p>Asking for an opinion</p> <ul style="list-style-type: none"> • What's your idea? • How do you feel about that? • Do you have anything to say about this? • What do you think? • ¿Do you agree? • Wouldn't you say? <p>Expressing agreement</p> <ul style="list-style-type: none"> • I agree with you 100 percent. 	<p>participate and modify user-generated content or self-curated content posted online. Wikis are examples of collaborative content creation.</p> <p>Websites and Apps</p> <p>Some of the most popular social media websites, with over 100 million registered users, include Facebook (and its associated Facebook Messenger), TikTok, WeChat, Instagram, QZone, Weibo, Twitter, Tumblr, Baidu, Tieba (Chinese communication platform hosted) and LinkedIn. Other popular platforms that are sometimes referred to as social media services (differing on interpretation)</p>	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> I couldn't agree with you more. That's so true. That's for sure. You're absolutely right. Absolutely. That's exactly how I feel. Exactly. I'm afraid I agree with James. I have to side with Dad on this one. No doubt about it. I suppose so./I guess so. You have a point there. I was just going to say that. <p>Expressing disagreement</p> <ul style="list-style-type: none"> I don't think so. I'm afraid I disagree. Not necessarily. That's not always true. No, I'm not so sure about that. 	<p>include YouTube, QQ, Q uora, Telegram, WhatsA pp, LINE, Snapchat, Pint erest, Viber, Reddit, Disc ord, VK, and more.</p> <p>Taken from: Wikipedia. <i>Social Media</i>.</p> <p>What does a multimedia designer do?</p> <p>Multimedia designers create presentations of images and information for various media including the Web, television, movies, and video games. Drawing, photography, composition, and other traditional ways of developing skill in image-making can provide an important training for animation,</p>	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none">• Can I add something here?• Is it okay if I jump in for a second?• If I might add something...• Can I throw my two cents in?• Sorry to interrupt, but...	motion graphics, or 3D design. Tools used for multimedia development can vary widely by industry, but a multimedia designer will generally need to be familiar with the standard Adobe Creative Suite tools—Photoshop, Illustrator—as well as Adobe Premiere, Flash, and After Effects. They will be expected to be able to plan, shoot, and edit high quality video content and photographs. Unless they are specializing in video games or broadcast media, Web skills such HTML, CSS, and social media savvy are very much in	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>demand, and programming skills are a plus.</p> <p>Taken from: Sessions College for Professional Design. <i>Design Career Guide</i>. https://www.sessions.edu/career-center/multimedia-designer/</p> <p>See Appendix # 5: Vocabulary about social media.</p>	



Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 2: Graphic Products	Time: 20 hours
Essential Question: Why do we need graphic design? Why is graphic design important in marketing?	Theme 2.1: Design of Graphic Products	
Essential Competences: Innovation And Creativity	New Citizenship Axis: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Establish goals and concrete tasks based on his/her innovation and creativity.	Establishes goals and concrete tasks based on his/her proactive attitude about innovation and creativity.	Show students ways to innovate and be creative in the classroom and doing homework and projects.
Find new ways of understanding and analyzing the real environmental problems and try to collaborate and solve them.	Finds new ways of understanding and analyzing the real environmental problems and try to collaborate and solve them.	Give students techniques for innovating and making practical tasks in their daily work.

Oral and Written Comprehension**Task Building Process**

Listening: Extract the main ideas and key details of conversational or formal listening passages from videos.	Contrasts the main ideas and details of conversational or formal listening passages from design of graphic products.	<ul style="list-style-type: none"> Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about design of graphic products.
Reading: Investigate facts and key details of formal texts.	Reads facts of conversational or formal texts about design of graphic products.	

Oral and Written Production		<ul style="list-style-type: none"> Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to design of graphic products. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question. Give learners-controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about design of graphic products. Engage learners to meaningful productive tasks based on design of graphic products. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about design of graphic products..
Spoken Interaction: Interact appropriately in a variety of common classroom situations speaking to classmates, and responding to the teacher.	Speaks in a group and gives your ideas and opinions about design of graphic products, first in a responsible interaction with your classmates and then in front of the classroom.	
Spoken Production: Give a 5-minute informal presentation about design of graphic products using familiar vocabulary and practiced phrases. Distinguish unfamiliar sounds and prosodic patterns.	Gives and practices an informal presentation about design of graphic products (logos, web page design, flyers, banners, images for websites and blogs) using familiar vocabulary and practiced phrases. Recognizes sounds and common prosodic features of the target language when communicating in simple everyday situations.	
Writing: Reports an original, list and how it contributes to this world.	Reports what a logo/brand or packages means using your technical knowledge.	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<p>Functions</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifying good logos in advertising. Recognizing the design of graphic Products. Interpreting the data obtained <p>Discourse Markers Discourse Markers Sentence connectors Addition And, in addition to, furthermore, moreover, besides, than, too, also, both-and, another, further, last, as well as, in the same way, for example, for instance, however, thus,</p>	<p>Present perfect (review) Have/has+past participle</p> <ul style="list-style-type: none"> He has been an illustrator for four years in that company. They have designed many packages for potato products around the world. <p>Present perfect continuous</p> <ul style="list-style-type: none"> I have been reading about branding and packaging, I think we should design a good logo for the company. Angelina has been visiting some agencies, she needs to create a logo for her company and products. 	<p>Marketing & advertising graphic design:</p> <ul style="list-style-type: none"> logos, brand identity of a company. <p>Marketing graphic design</p> <ul style="list-style-type: none"> Postcards and flyers Magazine and newspaper ads Posters, banners and billboards Infographics Brochures (print and digital) Vehicle wraps Signage and trade show displays Email marketing templates PowerPoint presentations Menus Social media ads, banners and graphics 	<p>A. RHYTHM a. Contractions / Full form Example: I'll / I will b. Blending and Word Reductions Examples: "How are you?" is often pronounced "howaryou" c. Linking sounds: is the technique for smoothly moving from one word into the next during pronunciation. d. Double consonant: often pronounced as a single consonant. Example: pretty-little-pillow... Phrasing and Pausing: Phrase: a group of words that convey meaning.</p>

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>See Appendix # 5</p> <p>Polite disagreement</p> <ul style="list-style-type: none"> • I see what you're saying but I think... • I respect your point but from my perspective (or but in my opinion)... • True, that is a fair point, but I have to say I disagree... • I understand where you are coming from but... • I'm not sure I agree with you on... • I don't think you and I have the same opinion on this issue. 	<ul style="list-style-type: none"> • Banner and retargeting ads • Images for websites and blogs <p>User interface graphic design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Web page design • Theme design (WordPress, Shopify, etc.) • Game interfaces • App design 	



Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 2: Graphic Products	Time: 20 hours
Essential Question: Why do we need graphic design? Why is graphic design important in marketing?	Theme 2.2: Visual Elements and Graphic Line	
Essential Competences: 18. Problem solving	New Citizenship Axis: Digital Citizenship with Social Equity	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Develop different attitudes and skills to develop problem solving to improve our community and country.	Develops skills, abilities and attitudes to develop strategies to apply problem solving in our context.	Create spaces for students to develop attitudes and values about problem solving.
Discuss ideas about the importance of developing problem solving to improve our community and country in order to have a better future.	Discusses ideas about digital skills to solving problems, in order to have a better future.	Provide students with abilities and skills to developing them to problem solving to have a better future.

Oral and Written Comprehension

Task Building Process

Listening: Recognize examples and their relation to the idea they support.	Recognizes examples and their relation to the idea they support about Visual Elements and Graphic Line.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real
Reading: Identify the writers' communicative purpose in a text.	Identifies the writers' communicative purpose in a text about Visual Elements and Graphic Line.	
Oral and Written Production		

Spoken Interaction: Convey information of immediate relevance and emphasize the main point.	Conveys information of immediate relevance and emphasize the main point about Visual Elements and Graphic Line.	<p>world of communication related to</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question. 4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on 6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about.
Spoken Production: Give reasons and explanations for opinions, plans and actions. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	Gives reasons and explanations for opinions, plans and actions about Visual Elements and Graphic Line. Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.	
Writing: Write a simple, structured informational leaflet/brochure, given a model.	Writes a simple, structured informational leaflet/brochure, given a model about Visual Elements and Graphic Line.	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
Functions <ul style="list-style-type: none"> • Stating our opinions. • Giving opinions. • Identifying information. 	Second Conditional if + past simple, ...would + infinitive <ul style="list-style-type: none"> • If I won the lottery, I would open my own graphic design office in downtown. 	Graphic Line The graphic line corresponds to the page layout guidelines for your communication materials: image processing, page layout grid, position of the logo, use of colours. These	2. Stress within the sentence. <ol style="list-style-type: none"> a. Words generally Stressed in Sentence: Content Words (Nouns, verbs, adjectives, adverbs, and question words).



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<p>Discourse Markers Discourse Markers Sentence connectors</p> <p>Moreover; in addition; additionally; further; further to this; also; besides; what is more, however; on the other hand; in contrast; yet, although; even though; despite the fact that; in spite of the fact that; regardless of the fact that.</p>	<ul style="list-style-type: none"> She would design her new house near the beach, if she had enough time. <p>Third Conditional if + past perfect, ...would + have + past participle</p> <ul style="list-style-type: none"> If I hadn't spent so much money on repairing the computer, I wouldn't have bought other design programs. If they had designed the new building they would have won the prize. If we had seen the sample catalogue, we would have presented the new graphic line. <p>Too and Enough too + adjective/adverb</p>	<p>rules are formalized in a graphic charter (or book of rules) which ensures the graphic consistency of all your material.</p> <p>Taken From: https://www.expansion.be/en/solutions/visual-identity-and-graphic-line</p> <p>Visual Elements The basic visual elements that combine to create graphic design include the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> point line, color, shape, texture, space, form plane 	<p>b. Words generally unstressed in sentences: Function Words (articles, prepositions, pronouns, conjunctions, helping verbs).</p> <p>c. Stress in adjective/noun combination. Example: he sawed a black board.</p> <p>d. Stress in compound nouns Example: The teacher writes on the blackboard.</p>

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>Examples</p> <ul style="list-style-type: none"> • He is too old to play soccer with the kids. • John is intelligent enough to write that essay. • You're not eating fast enough. • They don't have enough time to finish the project. • He has too many friends. • She has got too much patience. <p>too much/many + noun too much/many + of + pronoun/determiner</p> <ul style="list-style-type: none"> • It's never too early to start saving money for the trip. <p>adjective/adverb + enough enough + noun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • typography • fonts <p>Whatever work you produce be it for a magazine, a poster, a website or advertisement, these visual elements will play a part in your design.</p> <p>Taken from: https://www.interaction-design.org/literature/article/the-building-blocks-of-visual-design</p>	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>enough + of + pronoun/determiner</p> <ul style="list-style-type: none">Have you got enough money to pay for the rainforest tour in Costa Rica? <p>See Appendix # 3 WH questions in Present Tense</p> <ul style="list-style-type: none">What is the most important design that you have ever do?How would you rate the role of graphic designers in advertising/video games?How would you rate the use of special programs to design in in your school?Are you satisfied with your career?Do you have any problem with design program?		

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> How many kind of programs do you use to design? Do you take care about keeping your environment clean? Do you have any knowledge about Multimedia Graphic Design? How the Multimedia Graphic Design development will help to local people? What kind of facilities you require for developing your career as a graphic designer? <p>WH questions in Past?</p> <ul style="list-style-type: none"> How was your experience with graphic design in the past? Did you like to design since childhood? 		



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none">• Why did you choose the multimedia graphic design?• Had you ever visited an agency or graphic design company?• What kind of programs did the teacher use when he was in high school?		

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 2: Graphic Products	Time: 20 hours
Essential Question: Why is branding and packaging important in marketing?	Theme 2.3: Branding and Packaging Design	
Essential Competences: 18. Problem solving	New Citizenship Axis: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Establish goals and concrete tasks based on his/her innovation and creativity about branding and packaging design.	Establishes goals and concrete tasks based on his/her proactive attitude about innovation and creativity about branding and packaging design.	Show students ways to innovate and be creative in the classroom and doing homework and projects.
Find creative ways of understanding and analyzing branding and packaging design.	Finds new ways of understanding and analyzing branding and packaging design.	Give students techniques for innovating and making practical tasks in their daily work.
Oral and Written Comprehension		Task Building Process
Listening: Recognize information in extended discussions, if conducted in clear standard speech.	Infers ways of developing activities by listening to conversations/videos/tracks about branding and packaging design.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about branding and packaging design.
Reading: Scan long, complex texts for key information.	Analyzes and scans long, complex texts for key information about branding and packaging design.	
Oral and Written Production		



Spoken Interaction: Suggest possible solutions to a problem using simple language.	Discuss in groups of three students, about a product using technical vocabulary about branding and packaging design.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to branding and packaging design. 3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question. 4. Give learners-controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about branding and packaging design. 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on branding and packaging design. 6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about branding and packaging design.
Spoken Production: Talk about phrases and vocabulary using to agree or disagree politely. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	Makes a presentation about a product using technical vocabulary about branding and packaging design. Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.	
Writing: Write a description of a future event or activity.	Designs a portfolio and classifies examples of branding and packaging design.	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
Functions <ul style="list-style-type: none"> • Reporting events 	Reported Speech: present	What is branding in graphics design?	B. RHYTHM e. Contractions / Full form

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<ul style="list-style-type: none"> Describing packages <p>Discourse Markers Sentence connectors Moreover; in addition; additionally; further; further to this; also; besides; what is more, however; on the other hand; in contrast; yet, although; even though; despite the fact that; in spite of the fact that; regardless of the fact that.</p> <p>Addition And, in addition to, furthermore, moreover, besides, than, too, also, both-and, another, further, last, as well as, in the same way, for example, for instance, however, thus,</p>	<ul style="list-style-type: none"> John said she needs to describe the logo because she will be the next manager. He said that the company needs a visual message or brand in this country. She said she hasn't known anything about creating logo companies. <p>How to do a portfolio How To Make Your Professional Portfolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Choose your best work to showcase. Determine the presentation format that will best serve your work. Organize your portfolio for success. 	<p>Branding is what other people think—about you, your company, your product, or your service. Visual identity is what that brand looks like, from your logo to your color choices and so much more. Strong visuals can be very persuasive.</p> <p>Graphic designers will work on design elements and structures, providing a visual message/brand for a company in order to sell a product or service. ... They do a lot more drawing, designing of product packaging, working on book illustrations, creating company logos, and graphic novels.</p>	<p>Example: I'll / I will</p> <p>f. Blending and Word Reductions Examples: "How are you?" is often pronounced "howaryou"</p> <p>g. Linking sounds: is the technique for smoothly moving from one word into the next during pronunciation.</p> <p>h. Double consonant: often pronounced as a single consonant. Example: pretty-little-pillow...</p> <p>Phrasing and Pausing: Phrase: a group of words that convey meaning.</p>



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> Pay attention to specific requirements. Make your portfolio unique but accessible. <p>Online Resources https://www.youtube.com/watch?v=3PnlhEH4yms https://www.youtube.com/watch?v=GBJrhLk462g https://www.youtube.com/watch?v=SADJq6rzo58 https://www.youtube.com/watch?v=7Fwrfj-FnQw</p>	<p>Taken from: https://www.careerexplorer.com Packaging design involves the design and creation of a product's container and how it looks to consumers who might purchase it. ... Not only does packaging design promote a product, it also serves to help protect and prolong the contents as well.</p> <p>Taken from: https://es.99designs.com/blog/tips/ultimate-guide-to-product-packaging-design</p> <p>The 5 keys of Packaging</p> <ul style="list-style-type: none"> Think of someone and design for that person. Recognize the colors of the category, brands and varieties 	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<ul style="list-style-type: none"> • Use the brand, descriptor and key visual with criteria. • Take advantage of the visual route of the container. • Consult the technical specifications and make a pre-delivery. <p>Different types of packaging options</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paperboard boxes. • Paperboard is a paper-based material that is lightweight, • Corrugated boxes. • Plastic boxes. • Rigid boxes. • Chipboard packagin g. . • Poly bags. • Foil sealed bags. 	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>Taken from: https://www.alimentarium.org/en/knowledge/packaging-%E2%80%93-graphic-design</p> <p>Online Resources https://www.tridimage.com/en/5-claves-del-diseno-grafico-de-packaging-con-video/</p>	

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 3: Digital Animation and Entrepreneurship	Time: 20 hours
Essential Question: Are you benefited from Multimedia Graphic Design in any way?	Theme 3.1: Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects	
Essential Competences: 14. Leadership	New Citizenship Axis: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Experiences leadership as a way to handle daily life challenges and find new opportunities for people and our society.	Experiences leadership as a way to handle daily life challenges for life and Strengthening of Planetary Citizenship with Identity.	Develop awareness about leadership as a way to face daily life challenges in our society considering Planetary Citizenship with Identity.
Contribute to develop leadership in a teamwork to find the best solutions to problems being a digital citizen in a society with social equity.	Contributes to find leadership in a teamwork the best solutions to problems being a digital citizen in a society with social equity.	Choose strategies to develop leadership to be critical as a digital citizen about the use of technology in our world today.
Oral and Written Comprehension		Task Building Process
Listening: Extract the main ideas and key details of conversational or formal listening passages from videos about	Contrasts the main ideas and details of conversational or formal listening passages from videos about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects.	<ul style="list-style-type: none"> Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects. Expose learners to authentic materials to deal with the real
Reading: Investigate facts and key details of formal texts.	Reads facts of formal texts about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects.	
Oral and Written Production		



Spoken Interaction: Interact appropriately in a variety of common classroom situations speaking to classmates, and responding to the teacher.	Speaks in a group and gives your ideas and opinions about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects first in a responsible interaction with your classmates.	<p>world of communication related to Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question. • Give learners-controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects. • Engage learners to meaningful productive tasks based on Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects. • Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects.
Spoken Production: Give a 3-4 minutes informal presentation about how can we obtain data in Multimedia Graphic Design using familiar vocabulary and practiced phrases. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	Gives and practices a 3-4 minutes informal presentation about how can we obtain data in Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects using familiar vocabulary and practiced phrases. Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.	
Writing: Reports a document related to survey/checklists.	Writes a survey/checklists about software/programs/apps that students prefer to develop Motion Graphic, Sound Editing and Video Effects in multimedia.	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<u>Functions</u>	Wh- questions (requesting information.)	Motion Graphic: Motion graphics is animation, but	<u>C.INTONATION</u>

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<ul style="list-style-type: none"> Making a survey/a checklists. Giving opinions <p>Discourse Markers Sentence connectors Moreover; in addition; additionally; further; further to this; also; besides; what is more, however; on the other hand; in contrast; yet, although; even though; despite the fact that; in spite of the fact that; regardless of the fact that.</p>	<ul style="list-style-type: none"> who, whom what when where why how which whose <p>Who y whom are used to get information about a person Or people. Who" is a Subject Pronoun "Who" is a subject pronoun like "he," "she" and "we".</p> <ul style="list-style-type: none"> Who made the flyers? Who is in the office? Who is going to do those invitations? <p>Whom is an Object Pronoun We use "whom" to ask which person receives an action.</p>	<p>with text as a major component. Essentially, it's animated graphic design. What motion graphics do? Motion graphics designers, sometimes just called motion designers, create artwork for the web, television or film. This could include movie clips, trailers, commercials, title sequences, etc. They use visual effects, animation and other cinematic techniques to bring life to their creations.</p> <p>Taken from: https://www.rasmussen.edu/degrees/design/blog/becoming-motion-graphics-designer/</p> <p>Sound Editing: We describe sound editing as an art of</p>	<p>1. Phrases ending with a Falling Pitch(↘)</p> <ul style="list-style-type: none"> Statements Nice to meet ↘you. I'll be back in a ↘minute. Commands Write your name ↘here. Leave it on the ↘desk. Wh- questions (requesting information.) What country do you come ↘from? Where do you ↘work?



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> • Whom are you going to design the wedding invitations? • Whom did she blame for ugly ad? • Whom did he hire to do the job? <p>"Whose" is a Possessive Pronoun We use "whose" to find out which person something belongs to.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Whose computer is this? • Whose dog is barking outside? • Whose car is parked in the handicapped parking space? <p>Passive Voice</p> <ul style="list-style-type: none"> • Many programs, and projects are made by the Design Department. 	<p>producing great quality sounds for mixing, implementation and processing. In simpler words, sound editing is a laborious task of making noisy and lousy recordings sound good. It is one of the processes that make the project whole.</p> <p>Taken from: Mike. What is sound editing? 11 February 2017. https://mikemigas.com/what-is-sound-editing/</p> <p>Video Effects: Visual effects created in the computer that provide interesting transitions from one scene to another rather than just switching frames. They include fading or dissolving the frame, wiping one frame over another and flipping the frame.</p>	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<ul style="list-style-type: none"> Costa Rica is visited by graphic design companies to find to find talented people." Technical high school students are admired by people around the world. <p>See Appendix #5</p>	<p>Taken from: https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/video+effects</p> <p>Software used: The main software used by the designers of motion graphics are certainly Adobe After Effects, Flash or even Cinema4D.</p> <p>Taken from< https://www.nutscomputergraphics.com/en/what-is-motion-graphic-and-how-everything-started/</p> <p>Initiating and closing a conversation for surveys</p> <ul style="list-style-type: none"> Can I talk to you for a minute? Excuse me, please. Do you have a minute? 	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>Resources Online: https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/ https://www.rasmussen.edu/degrees/design/blog/becoming-motion-graphics-designer/ https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics</p> <p>Motion graphics https://www.youtube.com/watch?v=SjzoQSa_I78 https://www.youtube.com/watch?v=re6C8rr4CrE https://www.youtube.com/watch?v=4G2NmyFqypg https://www.youtube.com/watch?v=p0Ep4WrvvUs</p>	

Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design		
Level: Eleventh		
CEFR Band: B1.1	Scenario 3: Digital Animation and Entrepreneurship	Time: 20 hours
Essential Question: How to be an entrepreneur in the Commercial Sector?	Theme 3.2: Entrepreneurship	
Essential Competences: 9. Empowerment	New Citizenship Axis: Strengthening of Planetary Citizenship with Identity	

Goals Learners can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Express empowerment becoming an entrepreneur in the commercial sector with the awareness of Planetary Citizenship with Identity.	Expresses empowerment becoming an entrepreneur in the commercial sector with the awareness of Planetary Citizenship with Identity.	Help students to become an entrepreneur in the commercial sector with the awareness of Planetary Citizenship with Identity.
To be aware of Planetary Citizenship with Identity showing empowerment being an entrepreneur.	To be aware of Planetary Citizenship with Identity showing empowerment being an entrepreneur.	Contribute with the students to be empowered in order to be their own bosses in the future.
Oral and Written Comprehension		TASK BUILDING PROCESS
Listening: Understand the main points of a work-related recorded presentation in oral texts about entrepreneurship.	Listens the main points of a work-related recorded presentation in oral texts about entrepreneurship.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world about entrepreneurship and innovation.
Reading: distinguish between facts and opinions in simple written proposals about entrepreneurship.	Distinguishes between facts and opinions in simple written proposals about entrepreneurship.	
Oral and Written Production		
Spoken Interaction: Discuss product features in a business setting using	Discusses product features in a business setting using simple language related to entrepreneurship.	



Goals Learners can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
simple language related to entrepreneurship.		3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse market, grammar and vocabulary required to go over the essential question.
Spoken Production: Carry out a prepared information related to entrepreneurship in our society. Produce familiar sounds and prosodic patterns.	Carries out a prepared information related to entrepreneurship in our society. a. Articulates a range of sounds in the target language by repeating correctly and by eliciting repetition of new sounds. b. Employs a range of phonological features in the target language by manipulating prosodic features of spoken discourse (e.g. stress, intonation, rhythm) to support the message intended to convey.	4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary, structures and functions. 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on the context.
Writing: Write a short online profile for an entrepreneur use information about your specialty or career.	Writes a short online profile for an entrepreneur use information about your specialty or career.	6. Project: integration of activities it has to be done in class.

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
Functions • Talking about actions, and activities.	Past perfect Statement:	What is an Entrepreneur? An entrepreneur is an individual who creates a new business, bearing most of the risks and	C.INTONATION 2. Phrases ending with a Falling Pitch(↘)

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
<ul style="list-style-type: none"> Showing preferences/agreeing and disagreeing. Expressing opinions. <p>Emphasis</p> <ul style="list-style-type: none"> Above all, indeed, truly, of course, certainly, surely, in fact, really, in truth, 	<ul style="list-style-type: none"> You had studied graphic design before you moved to San Carlos. <p>Question:</p> <ul style="list-style-type: none"> Had you studied graphic design before you moved to San Carlos? <p>Negative:</p> <ul style="list-style-type: none"> You had not studied graphic design before you moved to San Carlos. <p>Examples</p> <ul style="list-style-type: none"> Ronald had never seen such a banner before I began to work in that company. Gabriela did not have any money because I had lost my wallet. Luis knew Liberia so well because he had visited the city several times. Had Patricia ever studied multimedia 	<p>enjoying most of the rewards. The entrepreneur is commonly seen as an innovator, a source of new ideas, goods, services, and business/or procedures.</p> <p>Vocabulary about entrepreneurship</p> <ul style="list-style-type: none"> Plan of Action: a plan for actively doing something start up: get going or set in motion in demand: greatly desired trait: a distinguishing feature of your personal nature funding: financial resources provided to make some project possible initial: occurring at the beginning product: an artifact that has been created by 	<p>•Statements Nice to meet √you. I'll be back in a √minute.</p> <p>•Commands Write your name √here. Leave it on the √desk.</p> <p>•Wh- questions (requesting information.) What country do you come √from? Where do you √work?</p> <p>•Questions Tags that are statements requesting confirmation. He thinks he's so clever, doesn't √he?</p> <p>•Exclamations How nice of √ you! That's a √surprise!</p>



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
	<p>before she moved to Brazil?</p> <ul style="list-style-type: none"> Seidy only understood the movie because she had read the book. Esther had never been to a rock concert before last night. <p>Questions Wh-questions in the past</p> <ul style="list-style-type: none"> Who did you see at the company yesterday? How long have you been studying multimedia graphic design? Why did you get the tattoo? How did you do to become an entrepreneur? What happened then? What have you been doing since you left school? 	<p>someone or some process</p> <ul style="list-style-type: none"> fund: a reserve of money set aside for some purpose venture: an undertaking with an uncertain outcome business: the principal activity in one's life to earn money <p>In general, these are the steps you will take to become an entrepreneur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Step 1: Find Your Industry or Niche Step 2: Research Your Market Step 3: Educate Yourself Step 4: Build Your Business Slowly <p>My Graphic Design Company</p> <ul style="list-style-type: none"> Creative Director or Art Director – you will be in 	

Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>charge of a creative team assigned to produce artwork to be featured in magazine, television, posters, online, billboards, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Layout Artist – you will work with the structure and layout of graphic design elements to make them appropriate for printed media, as in the case of newspapers, brochures and magazines. • Logo Designer – you will create manually sketched or graphically designed symbols, which are set in a specific font, arranged in a unique manner, and feature distinct elements like colours and shapes. The logo is a graphic design that must effectively represent a company, organisation or product. As a logo designer, you can 	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		<p>progress to become a brand identity designer. You will be more concerned with the public image of the company or brand you handle.</p> <ul style="list-style-type: none">• Illustrator – you will conceptualise and create illustrations that represent an idea or story with the use of graphic design images. You may draw images in two-dimension or three-dimension. You can proceed to become a technical illustrator that creates 3D images, storyboard sketches and moving illustrations used for animated productions, videos and commercials.• Flash Designer – with ample knowledge in Flash, you can become a web graphic design artist specialising in Flash design.	



Learnings			
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary	Phonology
		Taken from: Fleek marketing. The different graphic design jobs. https://fleek.marketing/news/th e-different-graphic-design-jobs	



Referencias Bibliográficas

Referencias Generales

Adam, S. (julio de 2004). *Using Learning Outcomes: A Consideration of the Nature, Role, Application and Implications for European Education of Employing "Learning Outcomes" at the Local, National and International Levels.*

Obtenido de

[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948)

Altamirano, D., Altamirano, D., Ojeda, E., Tunja, D., Paredes, M., Sánchez, N., Barroso, M., Gómez, M. (16 de febrero de 2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente

Álvarez-Galván, J. L. (2015). *Revisiones de la OCDE sobre la Educación Técnica y Formación Profesional Revision de Destrezas más allá de la Escuela en Costa Rica.* San José, Costa Rica.

AZ Revista de Educación y Cultura. (28 de Noviembre de 2014). *¿Cuál es el rol del docente en el desarrollo de las competencias genéricas?* Obtenido de <https://educacionyculturaaz.com/cual-es-el-rol-del-docente-en-el-desarrollo-de-las-competencias-genericas/>

Cabrerizo, S. y. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias.* Madrid, España: Pearson Educación, S. A.

Carrasco, M. Á. (2016). *Aprendizaje, competencias y TIC.* México: Pearson.

- Consejo Superior de Educación. (18 de julio de 2016). *Acuerdo CSE N° 06-37-2016: Marco Nacional De Cualificaciones Educación y Formación Técnica Profesional*. Obtenido de <http://cse.go.cr/marco-nacional-de-cualificaciones-educacion-y-formacion-tecnica-profesional>
- Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA). (2018). *Marco de Cualificaciones para la Educación Superior Centroamericana (MCESCA): resultados de aprendizaje esperados para los niveles técnico*. Guatemala: Serviprensa.
- Delors, J. (1994). *La educación encierra un tesoro*. Madrid, España: Santillana Ediciones UNESCO.
- Ferreiro, R. (2007). *Nuevas alternativas de aprender y enseñar. Aprendizaje cooperativo*. México: Trillas.
- Ferreiro, R. (2009). *El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para aprender y enseñar*. México: Trillas.
- INA. (2020). *Guía de referencia rápida para la redacción de indicadores de evaluación*.
- López. (2016). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México. Editorial Pearson.
- Manpower Group. (2018). *Resolviendo la Escasez de Talento Construir, adquirir, tomar prestado y tender puentes*. Obtenido de https://www.manpowergroup.com.ar/wps/wcm/connect/manpowergroup/ced492e5-ffa1-4538-9192-613ceeda22f4/Encuesta+de+Escasez+de+Talento+2018.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=ced492e5-ffa1-4538-9192-613ceeda22f4
- Mckeown, R. (2002). *Manual de Educación para el Desarrollo Sostenible*.
- MEP - MTSS - INA - CONARE - UCCAEP - UNIRE. (Noviembre de 2018). *Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica*. Obtenido de http://www.detce.mep.go.cr/sites/all/files/detce_mep_go_cr/adjuntos/marco_nacional_cualificaciones_.pdf



Ministerio de Educación Pública. (2006). *Manual para el desarrollo de actividades pedagógicas fuera de las instituciones educativas que ofrecen especialidades de educación técnica*. San José, Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública. (2015). *Transformación curricular: fundamentos conceptuales en el marco de la Visión Educacar para una Nueva Ciudadanía*. San José, Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública. (2016). *Política Educativa: La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*. San José, Costa Rica.

Ministerio de Educación Pública. (2016). *Transformación Curricular: Educar para una nueva ciudadanía*. San José, Costa Rica.

Ortiz, A. (2016). Desarrollo del pensamiento y las competencias básicas cognitivas y comunicativas. ¿Cómo formular estándares, logros e indicadores de desempeño.

Rodríguez, G e Ibarra, M.S.(2011). *e-Evaluación orientada al e-aprendizaje estratégico en Educación Superior*. Madrid: Narcea.

Ruiz, M. (sf). *La evaluación basada en competencias*. Monterrey: México.

Tobón, S. (2007). *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos*. Madrid, España: Grupo CIFE .

Tobón, S. (2008). *Evaluación de las competencias. El enfoque complejo*. Congreso internacional de competencias. Universidad Anáhuac.

Unesco. (2017). *Ciudadanos del mundo para el desarrollo sostenible. Guía para le profesorado*, ISBN: 9789233000612

Universidad Estatal a Distancia. (2017). *Consideraciones técnico - pedagógicas en la construcción de listas de cotejo, escalas de calificación y matrices de valoración para la evaluación de los aprendizajes*. Obtenido de

<https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Profesores/consideraciones-tec-pedag-inst-evaluacion.pdf>

Vosniadou, S., Lawson, M., Stephenson H. y Bodner, E. (2021). Enseñar a los estudiantes a aprender: Preparar el terreno para el aprendizaje permanente. Oficina Internacional de Educación de la UNESCO, Suiza.

https://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/spanish_33_teaching_students_how_to_learn_0.pdf

Zubiría, J. (2010). Los modelos pedagógicos. Hacia una pedagogía dialogante

Referencias específicas

Ferrando Castro, M. (2020) Breve Historia de las historietas. ¿Cuál es el origen de los cómics?. Obtenido de:

<https://redhistoria.com/breve-historia-de-las-historietas-cual-es-el-origen-de-los-comics/>

Graña Bermúdez, M. y Calvo Miranda, A.C. (1990). El cómic y su utilización en el comentario de textos. En I Congreso de la Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura (451-468), Sevilla, España: Universidad de Sevilla.

Cajal A. (2017). ¿Cuáles son los elementos de una historieta?. <https://www.lifeder.com/elementos-de-una-historieta/>.

Máxima Uriarte J, (2019) . Definición y características la historieta. <https://www.caracteristicas.co/historieta/>

De Santis, P. (1998) La historieta en la edad de la razón. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Lupton, E. (2019.) EL DISEÑO COMO STORYTELLING (Design is storytelling), Editorial Gustavo Gili.

Santa María, L. (2014) ¿Cómo Contar una Historia en el Diseño?. <https://www.staffcreativa.pe/blog/contar-historias-diseno/>

Grapsas, T. (2017) Demos juntos una vuelta por la Historia de la publicidad, ¿estás listo?.



<https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-la-publicidad/>

Luna, E. (2021). Nueve tipos de agencias de publicidad. <https://www.grupoendor.com/9-tipos-de-agencias-de-publicidad/>

Álvarez Fernández, D.L. (2015), Diseño editorial: Lo que debes saber, The Sign Haus.

Caldwell & Zappaterra, Y. (2014) Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Editorial Gustavo Gili.

Samara, T. (2005), Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gili.

Costa, J. (1989) señalética. gayban grafic.

Cheng, K. (2006) diseñar tipografías. Editorial Gustavo Gili.

Gillan Scott, R. (1970). FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Editorial Victor Leru.

Delgado, L. (2011). Packaging para diseñadores. Editorial Oveja Negra.

Alberic, J, Gómez Fontanills, D, Ferrer Franques, A. (2014) Percepción visual. Oberta UOC Publishing, SL

Moore, M.W, Pearce, A, Applebaum, S. (2010) sensación, significado y aplicación del color. Publicado en Chile por LFNT.

Parramón, J.M. (1990) Así se pinta con lápices de colores. Parramón ediciones. s.a.

Stanic', E And Lipavsky, C. (2009) Atlas of Graphic Designers. Maomao Publications.

Pinar Selva, M.L. (2010). Creatividad publicitaria y nuevas formas de comunicación. Taller de Medios Impresos de la Facultad de Ciencias de la Información. (U.C.M.)

Zaragozá, R & Gasca, J. (2017). Designpedia: 80 Herramientas Para Construir Tus Ideas. LID Editorial.

- Villafañas Gómez, G. (2007). Educación visual, conocimientos básicos para el diseño. Editorial Trillas.
- Parramón,j.m.(1993). El gran libro del dibujo. Parramón ediciones. s.a.
- Scott,M.(2005). Ezbozar y dibujar, guía para artistas principiantes y avanzados. Taschen.
- Ambrose, G y Harris, P.(2009). Fundamentos del diseño creativo. Parramón ediciones. s.a.
- Galán Serrano, J, Muñoz Torres, A, Díaz García, D. (2011). Guía de dibujo y presentación de diseños de productos. Publicacions de la Universitat Jaume.
- Drucker, J, mcvarish, E.(2020). Una historia del diseño gráfico (de la prehistoria hasta el siglo xxi). Ampersand.
- Purvis, Alston W.(2015). Historia del diseño gráfico. Editorial RM.
- Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili.
- López González, F. (2015). Los Secretos del Lettering, 10 Claves para dibujar letras a mano. Fidel López González
- Koren,L, Wippo Meckler, R. (2009). Recetario de diseño gráfico Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Editorial Gustavo Gili.
- Barnicoat, J, (1996). Los carteles.: Su historia y su lenguaje. Editorial Gustavo Gili.
- Klein, N. (1999) No logo: el poder de las marcas. Ediciones Paidós Ibérica, S.A
- Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Editorial Gustavo Gili.
- Wong, W. (2011) Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Jenn y Ken Visocky O´grady (2018) Manual de Investigación para Diseñadores . Editorial Blume. Barcelona.
- Lupton, Ellen(2014) Intuición, Acción, Creación. GG. Barcelona
- Dabner David, Stewart Sandra, Vickress Abbie(2018) Fundamentos y Prácticas



del Diseño Gráfico. Sexta Edición. Editorial Blume. Barcelona

Ulrich, Karl T. y Eppinger, Steven D. (2013) Diseño y Desarrollo de productos.

Quinta edición. McGrawHill Education. México.

Kathryn Best(2016) Management Del Diseño. Estrategia, practica y gestión del diseño. Editorial Parramón.

Munari, Bruno (2004) Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili. Barcelona.

Adam, S. (julio de 2004). *Using Learning Outcomes: A Consideration of the Nature, Role, Application and Implications for European Education of Employing "Learning Outcomes" at the Local, National and International Levels.*

Obtenido de de

[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1692948)

Álvarez-Galván, J. L. (2015). *Revisiones de la OCDE sobre la Educación Técnica y Formación Profesional Revision de Destrezas mas allá de la Escuela en Costa Rica.* San José, Costa Rica.

AZ Revista de Educación y Cultura. (28 de Noviembre de 2014). *¿Cuál es el rol del docente en el desarrollo de las competencias genéricas?* Obtenido de <https://educacionyculturaaz.com/cual-es-el-rol-del-docente-en-el-desarrollo-de-las-competencias-genericas/>

Cabrerizo, S. y. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias.* Madrid, España: Pearson Educación, S. A.

Carrasco, M. Á. (2016). *Aprendizaje, competencias y TIC.* México: Pearson.

Consejo Superior de Educación. (18 de julio de 2016). *Acuerdo CSE N° 06-37-2016: Marco Nacional De Cualificaciones Educación y Formación Técnica Profesional.* Obtenido de <http://cse.go.cr/marco-nacional-de-cualificaciones-educacion-y-formacion-tecnica-profesional>

- Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA). (2018). *Marco de Cualificaciones para la Educación Superior Centroamericana (MCESCA): resultados de aprendizaje esperados para los niveles técnico*. Guatemala: Serviprensa.
- Delors, J. (1994). *La educación encierra un tesoro*. Madrid, España: Santillana Ediciones UNESCO.
- Ferreiro, R. (2007). *Nuevas alternativas de aprender y enseñar. Aprendizaje cooperativo*. México: Trillas.
- Ferreiro, R. (2009). *El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para aprender y enseñar*. México: Trillas.
- Manpower Group. (2018). *Resolviendo la Escasez de Talento Construir, adquirir, tomar prestado y tender puentes*. Obtenido de https://www.manpowergroup.com.ar/wps/wcm/connect/manpowergroup/ced492e5-ffa1-4538-9192-613ceeda22f4/Encuesta+de+Escasez+de+Talento+2018.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=ced492e5-ffa1-4538-9192-613ceeda22f4
- Mckeown, R. (2002). *Manual de Educación para el Desarrollo Sostenible*.
- MEP - MTSS - INA - CONARE - UCCAEP - UNIRE. (Noviembre de 2018). *Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica*. Obtenido de http://www.detce.mep.go.cr/sites/all/files/detce_mep_go_cr/adjuntos/marco_nacional_cualificaciones_.pdf
- Ministerio de Educación Pública. (2006). *Manual para el desarrollo de actividades pedagógicas fuera de las instituciones educativas que ofrecen especialidades de educación técnica*. San José, Costa Rica.
- Ministerio de Educación Pública. (2015). *Transformación curricular: fundamentos conceptuales en el marco de la Visión Educar para una Nueva Ciudadanía*. San José, Costa Rica.
- Ministerio de Educación Pública. (2016). *Política Educativa: La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*. San José, Costa Rica.



Ministerio de Educación Pública. (2016). *Transformación Curricular: Educar para una nueva ciudadanía*. San José, Costa Rica.

Tobón, S. (2007). *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos*. Madrid, España: Grupo CIFE.

Unesco. (2017). *Ciudadanos del mundo para el desarrollo sostenible. Guía para le profesorado*, ISBN: 9789233000612

Principios y técnicas de diseño gráfico

Ferrando Castro, M. (2020) Breve Historia de las historietas. ¿Cuál es el origen de los cómics?. Obtenido de:

<https://redhistoria.com/breve-historia-de-las-historietas-cual-es-el-origen-de-los-comics/>

Graña Bermúdez, M. y Calvo Miranda, A.C. (1990). El cómic y su utilización en el comentario de textos. En I Congreso de la Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura (451-468), Sevilla, España: Universidad de Sevilla.

Cajal A. (2017). ¿Cuáles son los elementos de una historieta?. <https://www.lifeder.com/elementos-de-una-historieta/>.

Máxima Uriarte J, (2019) . Definición y características la historieta. <https://www.caracteristicas.co/historieta/>

De Santis, P. (1998) La historieta en la edad de la razón. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Lupton, E.(2019.) EL DISEÑO COMO STORYTELLING (Design is storytelling), Editorial Gustavo Gili.

Santa Maria, L. (2014) ¿Cómo Contar una Historia en el Diseño?. <https://www.staffcreativa.pe/blog/contar-historias-diseno/>

Grapsas, T. (2017) Demos juntos una vuelta por la Historia de la publicidad, ¿estás listo?.

<https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-la-publicidad/>

Luna, E. (2021). Nueve tipos de agencias de publicidad. <https://www.grupoendor.com/9-tipos-de-agencias-de-publicidad/>

Álvarez Fernández,D.L.(2015), Diseño editorial: Lo que debes saber, The Sign Haus.

Caldwell& Zappaterra, Y. (2014) Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Editorial Gustavo Gili.

Samara,T. (2005), Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gili.

Costa, J. (1989 señalética. gayban grafic.

Cheng,k. (2006)diseñar tipografías. Editorial Gustavo Gili.

Gillan Scott,R. (1970). FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Edictorial Victor Leru.

Delgado, L.(2011). Packaging para diseñadores. Editorial Oveja Negra.

Alberic, J, Gómez Fontanills, D, Ferrer Franques, A.(2014) Percepción visual. Oberta UOC Publishing, SL

Moore,M.W, Pearce, A, Applebaum,S. (2010) sensación, significado y aplicación del color. Publicado en Chile por LFNT.

Parramón,j.m.(1990) Asi se pinta con lápices de colores. Parramón ediciones. s.a.

Stanic´ , E And Lipavsky , C. (2009) Atlas of Graphic Designers. Maomao Publications.

Pinar Selva, M.L. (2010).Creatividad publicitaria y nuevas formas de comunicación .Taller de Medios Impresos de la Facultad de Ciencias de la Información. (U.C.M.)

Zaragozá , R & Gasca, J. (2017). Designpedia: 80 Herramientas Para Construir Tus Ideas. LID Editorial.

Villafañas Gómez, G. (2007). Educación visual, conocimientos básicos para el diseño. Editorial Trillas.

Parramón,j.m.(1993). El gran libro del dibujo. Parramón ediciones. s.a.

Scott,M.(2005). Ezbozar y dibujar, guía para artistas principiantes y avanzados. Taschen.



- Ambrose, G y Harris, P.(2009). Fundamentos del diseño creativo. Parramón ediciones. s.a.
- Galán Serrano, J, Muñoz Torres, A, Díaz García, D. (2011). Guía de dibujo y presentación de diseños de productos. Publicacions de la Universitat Jaume.
- Drucker, J, mcvarish, E.(2020). Una historia del diseño gráfico (de la prehistoria hasta el siglo xxi). Ampersand.
- Purvis, Alston W.(2015). Historia del diseño gráfico. Editorial RM.
- Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili.
- López González, F. (2015). Los Secretos del Lettering, 10 Claves para dibujar letras a mano. Fidel López González
- Koren,L, Wippo Meckler, R. (2009). Recetario de diseño gráfico Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Editorial Gustavo Gili.
- Barnicoat, J, (1996). Los carteles.: Su historia y su lenguaje. Editorial Gustavo Gili.
- Klein, N. (1999) No logo: el poder de las marcas. Ediciones Paidós Ibérica, S.A
- Frutiger, A. (2011). Signos, símbolos, marcas, señales. Editorial Gustavo Gili.
- Wong, W. (2011) Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili.
- Jenn y Ken Visocky O'grady (2018) Manual de Investigación para Diseñadores . Editorial Blume. Barcelona.
- Lupton, Ellen(2014) Intuición, Acción, Creación. GG. Barcelona
- Dabner David, Stewart Sandra, Vickress Abbie(2018) Fundamentos y Prácticas del Diseño Gráfico. Sexta Edición. Editorial Blume. Barcelona
- Ulrich, Karl T. y Eppinger, Steven D. (2013) Diseño y Desarrollo de productos. Quinta edición. McGrawHill Education. México.
- Kathryn Best(2016) Management Del Diseño. Estrategia, practica y gestión del diseño. Editorial Parramón.
- Munari, Bruno (2004) Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili. Barcelona.

Diseño gráfico digital

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop [Software]. 2017. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/photoshop/using/create-documents.html>

Adobe Photoshop [Software]. 2014. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf

Pesis, H. (2013). Manual de Photoshop básico. ProfessionalsCat, 1, 192. <https://infolibros.org/pdfview/8741-manual-de-photoshop-basico-professionalscat/>

Professionals, Cat. (s.f.). Manual de Photoshop básico. Infolibros. <https://infolibros.org/pdfview/8741-manual-de-photoshop-basico-professionalscat/>

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator [Software]. 2016. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

Adobe Illustrator [Software]. 2019. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>

Ochoa, L. (2013). Illustrator CS6 . Fox Andina.

Adobe InDesign

Adobe InDesign [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/indesign/using/create-documents.html>

Adobe InDesign [Software]. 2019. Recuperado de

https://helpx.dobe.com/indesign/tutorials.html?filters=%7B%22topics%22%3A%5B%5D%2C%22level%22%3A%5B%5D%2C%22stage%22%3A%5B%5D%2C%22creative_fields%22%3A%5B%5D%7D

Adobe InDesign [Software]. 2016. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/indesign_reference.pdf



Fleitas, P. (2013). InDesign CS6 . Fox Andina.

Adobe After Effects

Adobe After Effects [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/user-guide.html>

Adobe After Effects [Software]. 2018. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/tutorials.html>

Adobe After Effects [Software]. 2016. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/after_effects_reference.pdf

Molina, M. (2009). Animación y efectos especiales con After Effects . Fox Andina.

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro [Software]. 2017. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/tutorials.html>

Adobe Premiere Pro [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html>

Adobe Premiere Pro [Software]. 2016. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf

Adobe Audition

Adobe Audition [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/using/editing-audio-audition.html>

Adobe Audition [Software]. 2015. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/audition/tutorials.html>

Maya 3D

Autodesk Maya [Software]. 2021. Recuperado de <https://area.autodesk.com/tutorials/>

Kosh. (2020, Agosto 26). Maya básico. [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLH5mXNXCwh1Qj2rojajlgXyQ3BWxYAbBH>

Murdock, K. (2017). Autodesk Maya 2018 Basics Guide . SDC Publications .

Cinema 4D

Frey, G. y Stiller, H. (2015). Cinema 4D Release 2017.

http://http.maxon.net/pub/r17/doc/Quickstart_CINEMA_4D_R17_EN.pdf

Blender

Blender. (2020, Junio 10). Blender Fundamentals Series . [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/playlist?list=PLa1F2ddGya_UvuAqHAksYnB0qL9yWDO6

Adobe XD

Adobe XD [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/xd/user-guide.html>

Adobe Audition [Software]. 2020. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/xd/tutorials.html>

Adobe Audition [Software]. 2020. Recuperado de

https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780136583806/samplepages/9780136583806_Sample.pdf.

Dreamweaver

Dreamweaver [Software]. 2021. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/dreamweaver/user-guide.html>

Dreamweaver [Software]. 2020. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/la/dreamweaver/tutorials.html>

Dreamweaver [Software]. 2015. Recuperado de https://helpx.adobe.com/es/pdf/dreamweaver_reference.pdf

Multimedia e impresión para el diseño

Michael Langford. (ed. 2001). La fotografía paso a paso un curso completo. Madrid, España: Vía Gráfica S.A.

José Noguera. (Ed. 2014). Manual de fotografía. USA: CreateSpace Independent Publishing Platform

James Curtis. (2010). ¿Qué nos dice la fotografía documental?. México: obtenido de: www.iconofilia.com



José Luis Rodríguez. (2021). Aprende a hacer mejores fotografías en 31 días. España: obtenido de:

www.dzoom.org.es/

Carlos Serrano. (2011). Curso de fotografía nocturna. España: obtenido de <http://www.nocturna.carlosserrano.org/>

Anguita, J. (2011). La Flexografía de alta calidad: factores clave para una impresión flexo de calidad. Barcelona.

Arias, M. (2013). Marketing Digital. Posicionamiento SEO, SEM y redes sociales. España: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Avitia, P. (2019). Los secretos del Marketing en Redes Sociales 2020: Descubre cómo construir una marca, convertirte en un experto influencer, y hacer crecer rápidamente. Mexico: Room Three Limited.

Brigs, A., & Burke, P. (2002). De Gutenberg a Internet. Madrid: Taurus.

CEVAGRAF, S. (2014). La impresión y sus secretos. Barcelona.

Cualificación, S. L. (2012). Impresión Digital: Guía para el docente y Solucionarios. IC Editorial.

Ibañez San Millán, M. (2014). Redes Sociales para Pymes. Introducción al Community Management. España: Secretaria General Técnica.

Jiménez García, J. (s.f.). Impresión Digital. España: Editorial Aral.

Kutchera, J. (2014). Exito su estrategia de marketing Digital en 5 pasos . Mexico: Grupo Editorial Patria.

López López, A. M. (2013). Diseño Gráfico Digital. España: Anaya.

Losilla, E. (1998). Breve historia y técnicas del grabado artístico. Veracruz: Universidad Veracruzana.

Mejía Llano, J. (2015). La guía avanzada del Community Manager (SOCIAL MEDIA). España: ANAYA MULTIMEDIA.

Moreno Molina, M. (2014). El gran libro del community manager: Técnicas y herramientas para sacarle partido a las redes sociales y triunfar en social media. España: Gestión 2000 .

Moreno, M. (2015). Cómo triunfar en las redes sociales. España: Gestión 2000.

- Polo Pujadas, M. (2016). Creación y gestión de proyectos editoriales en el siglo XXI. Cantabria: Publican.
- Ramírez Hauncher, A. (s.f.). SEO y SEM. España: Editorial Elearning.
- Rojas, P., & Redondo, M. (2013). Cómo preparar un plan de social media marketing: En un mundo que ya es 2.0. España: Gestión 2000.
- Sainz de Vicuña Ancín, J. M. (2015). El plan de Marketing Digital en la práctica. Madrid: ESIC EDITORIAL.
- Torre Rojas, A. (2013). Impresión offset . Málaga: IC Editorial.
- Pesis, H. (2013). Photoshop profesional, Técnicas de retoque y manipulación. Fox Andina
- Monjo Palau, T. (2011). Diseño de interfaces multimedia. Eureka Media, SL
- Noguera, J. (2013). Manual de fotografía. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Ràfols, R y Colomer, A. (2003). El Diseño Audivisual. Editorial Gustavo Gili.
- Dawson, j. (1996). Guía completa de grabado e impresión. Hermann Blume.
- Hernández Ramírez, J. (2015). Líneamientos y conceptos básicos para lograr impresiones óptimas. CYAD ciencias y artes para el diseño
- Ferrada Sepúlveda, A. (2018) mip manual de instrucción para pre prensa. Facultad de Diseño Concepción, Universidad del Desarrollo.
- Instituto Tecnológico de Costa Rica. (2012). Manual procesos de impresión, yulswalters.marcohidalgo, Ingeniería en Diseño Industrial, procesos de Manufactura III, proyecto final, Yulissa W + Marco H, semestre 1-2012. San José Costa Rica.
- Galán, Aida Gómez (2013). Materias y productos en impresión ARG10109, 1ª Edición © IC Editorial, 2013 C.I.F.: 8-92.041.839 Avda. El Romeral, 2. Polígono Industrial de Antequera 29200 ANTEQUERA, Málaga.



Pop Art Gráficas (s. f.). La Impresión digital Recuperado de

http://www.popartplay.com/index.php?option=com_content&view=article&id=66:impresiondigital&catid=47:conceptos-tecnicos&Itemid=95

La Impresión digital (s. f.). Recuperado de <http://usuarios.multimania.es/elmercadomexico/TecVII/pdf/DVsT.pdf>

Tipos de tintas (s. f.). Recuperado de <http://pamelapla.obolog.com/tipos-de-tintas-100564>

Impresora digital: Características principales que las diferencian del resto (s. f.). Recuperado de http://es.overblog.com/Impresora_digital_Caracteristicas_principales_que_las_diferencian_del_resto-1228321779-art298804.html

ImpresionArte (s. f.). Recuperado de <http://www.impresionarte.com.uy/copias/tipos-de-materiales-utilizados-en-impresiones-digitales/>

Impresoras - Monografias.com (s. f.). Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos11/trimpres/trimpres.shtm>

Presentacion fullcolor impresion digital nexpress

http://www.youtube.com/watch?v=zWW_1w0DRIs

Evans.D.2011.Internet of Things. La próxima evolución de Internet lo está cambiando todo. Informe técnico CISCO. 12p

Mckee, R. (2009). El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Editorial: Alba Editorial, ISBN: 9788484284468.

Mellado, J.M. (2017). Los fundamentos de la fotografía. Fotografía de Alta Calidad: Adobe CC 2017. Editorial: Anaya Multimedia, ISBN: 9788441538702.

Montañez, F. (2015). *Ofimática y proceso de la información*. España: McGraw-Hill.

Kotler, P y Keller, K. (2012). Dirección de Marketing, Editorial: Pearson Educacion, ISBN: 978-607-32-1245-8

Parramón, J.M. (1993). El gran libro del color.

Ruiz, A. Rubio, M y otros. (2012). *Aplicaciones ofimáticas*. Madrid, España. Editorial Mc Graw Hill.

Webgrafia

Ferrando Castro, M. (2020) Breve Historia de las historietas. ¿Cuál es el origen de los cómics?.

<https://redhistoria.com/breve-historia-de-las-historietas-cual-es-el-origen-de-los-comics/>

Grapsas, T. (2017) Demos juntos una vuelta por la Historia de la publicidad, ¿estás listo?.

<https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-la-publicidad/>

<https://www.aulaclic.es/index.htm>

<https://gabrielararbo.files.wordpress.com/2010/01/jose-parramon-teoria-y-practica-del-color2.pdf>

<https://historiadelarteuacj.files.wordpress.com/2016/08/gombrich-ernst-h-historia-del-arte.pdf>

<https://infolibros.org/libros-pdf-gratis/arte/dibujo/#libros-de-dibujo-bsico>

<https://www.netacad.com/es/courses/iot/introduction-iot>

<https://www.netacad.com/es/courses/cybersecurity/introduction-cybersecurity>

<https://www.notodoanimacion.es/mejores-libros-para-aprender-a-dibujar/>

<https://soyofimatica.com/procesador-de-texto/>

<https://soyofimatica.com/hojas-de-calculo/>

8 Best Multimedia Graphic Design Destinations in the World. <https://www.tripping.com/explore/8-best-Multimedia-Graphic-Design-destinations-in-the-world>

Basturkmen, H. (2006). *Ideas and Options in English for Specific Purposes*. Lawrence Erlbaum Associates publishers. Mahuah, New Jersey.



Council of Europe. Common European Framework of References for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors. www.coe.int/lang-cefr

Council of Europe (2011). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Council of Europe.

Design and Illustration. The Role of Sketching in the Design process. <https://design.tutsplus.com/tutorials/the-role-of-sketching-in-the-design-process->

EAquals — Our aims". EAquals. Archived from the original on 14 July 2014. Retrieved 18 July 2014.

Ellis, R. 2003. Task-based Language Learning and Teaching. Oxford: Oxford University Press.

Gleeson.M. What is illustration and what does and illustrator do?. <https://www.martinagleesonillustration.com/what-is-illustration.html>

Happy Holidays Guides. What is Multimedia Graphic Design and Why is it Important?

<http://www.happyholidaysguides.com/what-is-Multimedia-Graphic-Design-why-is-it-important/>

Hutchinson, T; Waters, A. English for Specific Purposes: A learning Centred Approach. Cambridge University Press.

Ministerio de Educación Pública. (2016). República de Costa Rica. Programas de Estudio de Inglés Tercer Ciclo y Diversificada. San José, Costa Rica.

Nunan, D. (1999). Second Language Teaching and Learning. Boston: Thomson/Heinle.

Nunan, D. (2004). Task-Based Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.

Pearson (2015). Global Scale of English Teacher Toolkit. User Guide. https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/english/TeacherResources/GSE/GSE-Teacher-Toolkit-User-Guide_1.pdf

Pearson. Global Scale of English Teacher for Professional English. Pearson Education Ltd 2018.May 2018.

Política Educativa. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.2016.

Política Curricular. Educar para una Nueva Ciudadanía. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.2016.

The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR). Council of Europe. Retrieved 18 September 2015.

Robinson, P. (1991). ESP Today. A Practitioner's Guide. Prentice Hall. USA.

Skehan, P. (1998). A Cognitive Approach to Language Learning. Oxford: Oxford University Press.

Study.com Multimedia Graphic Designer: Education and Career Roadmap

https://study.com/article_directory/Glossary_of_Career_Education_Programs.html

Team, CL.12 most commonly used Prepositions in English Grammar

<http://blog.careerlauncher.com/12-commonly-used-prepositions-english-grammar/>

Types of Multimedia Graphic Design. https://www.sfgate.com/?_ga=2.178633574.373094677.1586031028-808438274.1586031015

What Is Multimedia Graphic Design and Why Is it Important? July 16, 2019.

<https://www.springboard.com/blog/digital-design/>

WIDA. (2011). Alternate Access for ELLS Grade Pre-K Cluster. University of Wisconsin.

WIDA. (2016). Can Do Descriptors. Key Uses. Edition. Grades 9-12. University of Wisconsin.

English Oriented to Multimedia Graphic Design

8 Best Multimedia Graphic Design Destinations in the World. <https://www.tripping.com/explore/8-best-Multimedia-Graphic-Design-destinations-in-the-world>



- Basturkmen, H. (2006). Ideas and Options in English for Specific Purposes. Lawrence Erlbaum Associates publishers. Mahwah, New Jersey.
- Council of Europe. Common European Framework of References for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors. www.coe.int/lang-cefr
- Council of Europe (2011). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Council of Europe.
- Design and Illustration. The Role of Sketching in the Design process. <https://design.tutsplus.com/tutorials/the-role-of-sketching-in-the-design-process->
- EAquals — Our aims". EAquals. Archived from the original on 14 July 2014. Retrieved 18 July 2014.
- Ellis, R. 2003. Task-based Language Learning and Teaching. Oxford: Oxford University Press.
- Gleeson.M. What is illustration and what does and illustrator do?. <https://www.martinagleesonillustration.com/what-is-illustration.html>
- Happy Holidays Guides. What is Multimedia Graphic Design and Why is it Important? <http://www.happyholidaysguides.com/what-is-Multimedia-Graphic-Design-why-is-it-important/>
- Hutchinson, T; Waters, A. English for Specific Purposes: A learning Centred Approach. Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación Pública. (2016). República de Costa Rica. Programas de Estudio de Inglés Tercer Ciclo y Diversificada. San José, Costa Rica.
- Nunan, D. (1999). Second Language Teaching and Learning. Boston: Thomson/Heinle.
- Nunan, D. (2004). Task-Based Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pearson (2015). Global Scale of English Teacher Toolkit. User Guide. https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/english/TeacherResources/GSE/GSE-Teacher-Toolkit-User-Guide_1.pdf

Pearson. Global Scale of English Teacher for Professional English. Pearson Education Ltd 2018.May 2018.

Política Educativa. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.2016.

Política Curricular. Educar para una Nueva Ciudadanía. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica.2016.

The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR). Council of Europe. Retrieved 18 September 2015.

Robinson, P. (1991). ESP Today. A Practitioner's Guide. Prentice Hall. USA.

Skehan, P. (1998). A Cognitive Approach to Language Learning. Oxford: Oxford University Press.

Study.com Multimedia Graphic Designer: Education and Career Roadmap

https://study.com/article_directory/Glossary_of_Career_Education_Programs.html

Team, CL.12 most commonly used Prepositions in English Grammar

<http://blog.careerlauncher.com/12-commonly-used-prepositions-english-grammar/>

Types of Multimedia Graphic Design. https://www.sfgate.com/?_ga=2.178633574.373094677.1586031028-808438274.1586031015

What Is Multimedia Graphic Design and Why Is it Important? July 16, 2019.

<https://www.springboard.com/blog/digital-design/>

WIDA. (2011). Alternate Access for ELLS Grade Pre-K Cluster. University of Wisconsin.

WIDA. (2016). Can Do Descriptors. Key Uses. Edition. Grades 9-12. University of Wisconsin.



Apéndices

Appendix A. Tenses

12 TENSES			
Tenses	Positive	Negative	Question
Present Simple	I prefer my coffee black.	I don't prefer my coffee black.	Do I prefer my coffee black?
Present Continuous	She is listening the music now.	She is not listening the music now.	Is she listening the music now?
Present Perfect	It has rained a lot lately.	It has not rained a lot lately.	Has it rained a lot lately?
Present Perfect Continuous	She has been singing a song.	She has not been singing a song.	Has she been singing a song?
Past Simple	We watch the news last night.	We did not watch the news last night.	Did we watch the news last night?
Past Continuous	I was learning German last year.	I was not learning German last year.	Was I learning German last year?
Past perfect	He had left when I went to the club.	He had not left when I went to the club.	Had he left when I went to the club?
Past Perfect Continuous	They had been being friend since childhood.	They had not been being friend since childhood.	Had they been being friend since childhood?
Future Simple	They will study math.	They will not study math.	Will they study math?
Future Continuous	They will be loving you.	They will not be loving you.	Will they be loving you?
Future Perfect	By next week, they will have earned lots of money.	By next week, they will not have earned lots of money.	Will they have earned lots of money, by next week?
Future Perfect Continuous	I will have been shopping on Tuesday.	I will not have been shopping on Tuesday.	Will I have been shopping on Tuesday?

Taken from: Pinterest <https://www.pinterest.com/chantellrenegad/english-tenses/>

Appendix B. Modals

MODAL VERBS

Type	Modal Verbs	Examples
ABILITY	Can, Could	<ul style="list-style-type: none"> David can speak three languages. He could speak fluent French when he was 5.
PERMISSION	Can, Could, May	<ul style="list-style-type: none"> Can I sit in that chair please? Could I open the window? May I borrow your dictionary?
ADVICE	Should	<ul style="list-style-type: none"> You should visit your dentist at least twice a year. You should try to lose weight.
OBLIGATION	Must, Have to	<ul style="list-style-type: none"> I must memorize all of these rules about tenses. You have to take off your shoes before you get into the mosque.
POSSIBILITY	Might, May, Could, Can	<ul style="list-style-type: none"> It looks nice, but it might be very expensive. Richard may be coming to see us tomorrow.



Taken from: <https://www.pinterest.com/pin/528469337530016817/>



Appendix C. Conditionals

Uses of the Conditional

1. First conditional

- a. Nature: Open condition, what is said in the condition is possible.
- b. Time: This condition refers either to present or to future time.
 - e.g. If he is late, we will have to go without him.
 - If my mother knows about this, we are in serious trouble.

2. Second conditional

- a. Nature: unreal (impossible) or improbable situations.
- b. Time: present; the TENSE is past, but we are talking about the present, now.
 - e.g. If I knew her name, I would tell you.
 - If I were you, I would tell my father.
 - Compare:* If I become president, I will change the social security system. (Said by a presidential candidate)
 - If I became president, I would change the social security system. (Said by a schoolboy: improbable)
 - If we win this match, we are qualified for the semifinals.
 - If I won a million pounds, I would stop teaching. (improbable)

3. Third conditional

- a. Nature: unreal
- b. Time: Past (so we are talking about a situation that was not so in the past.)
e.g. If you had warned me, I would not have told your father about that party. (But you didn't, and I have).

Taken from: FIRST, SECOND, & THIRD CONDITIONAL (<http://guidetogrammar.org/grammar/conditional2.htm>)



Appendix D. Vocabulary

1. **ACID** – application used to record and mix sounds.
2. **Adobe Acrobat** – the most common portable document application used on the web.
3. **Adobe Acrobat readers** – plug-in which enables users to save PDF files and view them off line or directly in the browser window.
4. **Adobe Photoshop** – image creation and editing program.
5. **Adobe Premiere** – nonlinear video editing program used to capture, edit and Incorporate video into multimedia applications.
6. **Animated gif** – a special kind of GIF file known as a GIF89a used to create animated twodimensional and three-dimensional images for web pages.
7. **Animation**--making an object appear to have movement
8. **Applets** – small programs that can be shared with other applications and that are developed for a specific purpose, for example to track stock prices and periodically display them on a web page.
9. **Audience**- multimedia title's users.
10. **Audio Clip**--a file that contains sound
11. **Authoring program** – used to create multimedia applications.
12. **AVI** – Microsoft Corporation's movie file format.
13. **Background**--the layer on the screen that seems "farther" from the viewer
14. **Bitmap** – a grid similar to graph paper from with each small square will be directly mapped back onto the computer screen as a pixel.

- 15. **BMP** – bitmap graphic file format. Often used with photographic images because it can show subtle gradients in color.
- 16. **Browser** – program that provides the front-end interface that translates and displays downloaded HTML documents and media files and applets that accompany these documents.
- 17. **Button**--in hypermedia, an object or feature used to create links between different cards, to initiate other actions, or to reproduce sound.
- 18. **Camcorder**--a hand-held video camera
- 19. **Capture** – digitize or convert to a format that is recognizable by a computer.
- 20. **Compression** – a technique that mathematically reduces the size of a file.
- 21. **Computer Generated Effects**--the use of a computer in making a film to create certain effects.
- 22. **Cookies** – programs which store data on the client's computer for future reference.
- 23. **Copyright** – ownership of rights to copy anything that is in a tangible medium.
- 24. **Crop** – process of removing unwanted areas of a photograph.
- 25. **CSS** – Cascading style sheets. A set of type specifications that can be applied to a block of text, a single web page or an entire web site.
- 26. **Digital audio** – sound that has been converted from analog to digital. Multimedia Vocabulary terms
- 27. **Digital camera** – cameras that store photographs in a digital format on magnetic disk or internal memory.
- 28. **Digital video** – video that is in a format that can be interpreted by the computer.
- 29. **Digital video camera** – video camera used to capture full-motion images and sound as digital data.
- 30. **Digitize**--to change analog information into digital information that the computer can use
- 31. **DPI**--dots per inch (pixels) 41. **DVD** – Digital Versatile Disc. Optical storage device that holds 4.7 to 17 GB of data.



- 32. Editor** – application used to create and design web pages/ uses menus and buttons on toolbars that represent HTML tags.
- 33. Electronic slideshow** – similar to presentations or traditional overhead transparencies or slides but superior because of the power of the delivery system – the computer, which allows multimedia elements to be part of the presentation.
- 34. Fair use policy** – exclusionary right to use copyright images under certain circumstances such as research and instruction.
- 35. File format** – type of file created by a program.
- 36. FireWire** – a new high speed connector used to transfer video and sound from digital video cameras to computers. IEEE1394.
- 37. Flash player** – plug in needed to view Macromedia Flash content on the web.
- 38. Flatbed scanner** – Input hardware that is able to translate a graphic image into computer data so that the image may be displayed and manipulated on a computer.
- 39. FTP** – file transfer protocol. One of the methods used to upload files from a computer to a server for use on the internet.
- 40. GIF** – Graphics Interchange Format – Graphic file format created by CompuServe for use on the web. The GIF format only supports up to 256 colors.
- 41. Graphics** – 2D and 3D images.
- 42. HTML – Hypertext Markup Language.** The standard language used to create web pages, designed to be a non-platform specific language that enables different computers running different operating systems and using different browsers to display the same page.

- 43. Hyperlink** – text or graphics that are coded to “jump” to another location.
- 44. Hypermedia** – multimedia element in a multimedia application that serves as a trigger to another screen, page or topic.
- 45. Image edition programs** – useful in making changes in images, such as changing the brightness or contrast, or applying textures. Etc.
- 46. Image resolution** – the amount of Information stored in each image, measured in pixels (dots) per inch. Ppi or dpi
- 47. Interactive multimedia** – multimedia applications that allow users to directly respond to and control and or all of the media elements.
- 48. JPEG** – Joint Photographic Experts Group – Graphic file format used to create very compact bitmapped files. This format supports millions of colors.
- 49. Macromedia Flash** – a program that allows the user to create interactive experiences using animation.
- 50. MIDI** – an internationally accepted file format used to store Musical Instrument Data Interface data, which are instructions on how to replay music.
- 51. MIDI**--Musical Instrument Digital Interface
- 52. MNG** – Multiple-image Network Graphic Animation file format that stores multiple images that are then streamed for quick download and playback.
- 53. Modem** – equipment used to convert a computer's digital signals to analog signals that can be transmitted along standard telephone lines.
- 54. Morphing**--transforming one object into another object through the use of a computer
- 54. MOV** – QuickTime animation and movie file format.



- 55. MP3** – stands for “Motion Picture Experts Group Audio Layer 3”. It is an open standard technology that used file compression to create near-CD quality audio files that are small enough to be distributed via the Web.
- 56. MPEG** – Motion Picture Experts Group. The name given to an entire family of standards used to coding audio-visual information in a digital compressed format.
- 57. Multimedia**--using a computer to merge various types of media such as word processing, graphics, sound ,animation, virtual reality and video.
- 58. Nav bar** – navigation bar. A bar of buttons or text strategically placed and accessible from every page of a web site for easy navigability
- 59. Paint programs** – software used to create and edit raster graphics.
- 60. PCX** – Windows Paint graphics file format.
- 61. PDF** – Portable document format. Cross platform file format that requires a viewer to be displayed.
- 62. Pixel**--the smallest component of an image that can be transmitted or received in a video display system (tiny points of light that make up a picture)
- 63. Plug In** – tiny software programs added to an application to extend its capabilities; plugins are generally launched inside the browser window.
- 64. PNG – Portable Network Graphics.** Flexible graphic file format used on the web. It supports a number of different color depths including 256 colors (8bit) as well as millions of colors (24 or 32 bit).
- 65. Portfolio** – a collection of sample work and example projects to share with potential clients and employers.
- 66. PowerPoint** – widely used program for creating electronic slide show presentations.
- 67. Public domain** – original content that can be used at the user's discretion for no charge beyond the initial cost.

- 68. QuickTime** – software based video-delivery system by Apple that allows delivery of multimedia and video on computers without using additional hardware.
- 69. Quicktime movie** – platform neutral, convenient and powerful format for storing common digital media types such as audio and video. Multimedia Vocabulary terms
- 70. Real** – popular format by Real Networks used for streaming audio and video on the web; offers good compression.
- 71. RealPlayer** – plug-in needed to play real formatted files.
- 72. Rendering** – process of capturing a view of a 3D scene and saving it as a 2D image.
- 73. Scanner**--a peripheral device that captures images from photographic prints, posters, magazine pages, and similar sources for computer editing and display. (Converts to data that is put into a computer)
- 74. Shockwave** – a set of compression tools that enable graphics, sound, and animation to be converted into a format appropriate for delivery via the web.
- 75. Shockwave player** – a plug in that enables Director Movies to be played in a web browser.
- 76. Site map** – illustration of the relationship of the web pages within a web site.
- 77. Stationary**--when the object remains still
- 78. Stock photography** – collections of digital photographs available on CDE-ROM or from the internet. 98. Stock video footage – video footage offered by third parties.
- 79. Storyboard** – a diagram that describes the content and sequence of each page in a web site.
- 80. Streaming** – process in which sound or video is played while it is being downloaded.
- 81. SWF** – a compressed Macromedia Flash or Shockwave Flash file format designed from the ground up to efficiently deliver graphics and animation over the web.
- 82. Text Box**--in hypermedia, an object or area on a card/slide/ page where text is entered and can be scrolled.



- 83. Theme** – present design that includes a color scheme and other unified design elements such as bullets, fonts, images, and navigation bars.
- 84. TIFR** – Tagged Image File format. Used for graphics.
- 85. Trademark** – a name, symbol, or other device identifying a product, it is officially registered with the US government and use is legally restricted to its owner.
- 86. Video capture cards** – expansion boards installed on the motherboard that converts analog video signals from camcorders, VCRs, and TV's to digital data that the computer can interpret.
- 87. Video Clip**--a file that contains pictures in motion
- 88. Virtual Reality**--lifelike world that is created by a computer in which a person becomes part of the action
- 89. WAV** – The Waveform sound file format developed by Microsoft Corporation and established as the most commonly used and supported format on the Windows platform.
- 90. World Wide Web** – a part of the internet that allows delivery of multimedia and provides for hyperlinking of content.
- 91. WYSIWYG** – What you see is what you get – These tools use a graphical user interface that generates the code behind the scenes.
- 92. Scrubber** – a tool used to move the edit line through a project or to a position on the timeline.
- 93. Open standard technology** – technology that is publicly available and has various rights to use associated with it.
- 94. Raster graphics** - a data structure representing a generally rectangular grid of pixels, or points of color, viewable via a monitor, paper, or other display medium.
- 95. Truck** – to move the video camera while filming a stationary object.

Taken From:

<http://images.pcmac.org/SiSFiles/Schools/MO/BernieDistrict/BernieHigh/Uploads/DocumentsCategories/Documents/Multimedia%20Vocabulary.pdf>

Appendix E. Passive Voice

TENSE	ACTIVE VOICE	PASSIVE VOICE
PRESENT SIMPLE	I make a lemon pie.	A lemon pie is made .
PRESENT CONTINUOUS	I'm making a lemon pie.	A lemon pie is being made .
PAST SIMPLE	I made a lemon pie.	A lemon pie was made .
PAST CONTINUOUS	I was making a lemon pie.	A lemon pie was being made .
PRESENT PERFECT	I have made a lemon pie.	A lemon pie has been made .
PAST PERFECT	I had made a lemon pie.	A lemon pie had been made .
FUTURE SIMPLE	I will make a lemon pie.	A lemon pie will be made .
FUTURE BE GOING TO	I'm going to make a lemon pie.	A lemon pie is going to be made .
MODAL	I must make a lemon pie.	A lemon pie must be made .
MODAL PERFECT	I should have made a lemon pie.	A lemon pie should have been made .

Apéndice F. Estándar de cualificación de Diseño Gráfico Multimedia



Glosario de Términos

Concepto	Definición
Amenazas cibernéticas	Son estrategias digitales que usan los criminales cibernéticos para entrar en su red. Así pueden secuestrarla o acceder a información confidencial para obtener beneficios económicos que podrían traerle consecuencias graves a su organización.
Android	Sistema operativo móvil basado en el núcleo Linux y otros software de código abierto
Antivirus	Los antivirus son programas cuyo objetivo es detectar o eliminar virus informáticos. Éstos han ido evolucionando y actualmente son capaces de bloquear el virus, desinfectar archivos y prevenir una infección de los mismos. Además, pueden reconocer varios tipos de malware como spyware, gusanos y troyanos.
Audio digital	Es la codificación digital de una señal eléctrica que representa una onda sonora
Audio estéreo	Sonido estereofónico o estéreo al grabado y reproducido en dos canales
Audio monoaural	Es el sonido que solo está definido por un canal y que origina un sonido semejante al escucharlo con un solo oído
Audiovisual	Es la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje

Concepto	Definición
Autoaprendizaje	Es la capacidad de conocer, organizar y auto-regular el propio proceso de aprendizaje. Supone desarrollar la meta-atención (la conciencia de los propios procesos para atender a lo importante) y la meta-memoria (la conciencia de los propios procesos para captar y recordar la información).
Blog	Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto
Boceto	Los términos boceto, esbozo, bosquejo, borrador y apunte se usan para designar al proyecto, las pruebas o la traza primera que se realiza previamente a la obra definitiva. En un boceto los contornos y los detalles no están definidos, sino insinuados de forma esquemática
Ciberamenazas	Es un acto malicioso que busca hacer daño a datos, robar datos, o afecta la vida digital en general.
Ciberseguridad	También conocida como seguridad informática, es el conjunto de políticas, procesos y herramientas de hardware y software, que se encargan de proteger la privacidad, la disponibilidad y la integridad de la información y los sistemas en una red.
Cliente	Es la persona o empresa receptora de un bien, servicio, producto o idea, a cambio de dinero u otro artículo de valor
Collage	Es una técnica artística que consiste en pegar distintas imágenes sobre un lienzo o papel. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip

Concepto	Definición
Contraste	Diferencia de intensidad de iluminación en la gama de blancos y negros o en la de colores de una imagen fotográfica o cinematográfica
Correo electrónico	Servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes (también denominados mensajes electrónicos o cartas digitales) mediante redes de comunicación electrónica. En inglés: electronic mail, comúnmente abreviado e-mail o email)
Creatividad	Desde una perspectiva organizacional es la capacidad para generar en forma consciente resultados diferentes y valiosos- Es un proceso orientado al desarrollo de ideas originales y útiles, ya sea que se trate de un mejoramiento gradual o de un avance capaz de cambiar el mundo.
Desarrollo sostenible	La sostenibilidad es el desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones, garantizando el equilibrio entre el crecimiento económico, el cuidado del medio ambiente y el bienestar social.
Desing thinking	Método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.
Diagramación	Es una notación gráfica para representar información de un determinado proceso. Los diagramas de flujo usan formas especiales para representar diferentes tipos de acciones o pasos en un proceso. Las líneas y flechas muestran la secuencia de los pasos y las relaciones entre ellos
Diapositiva	Son cada uno de los elementos que constituyen la presentación y cada una de ellas podría identificarse con una lámina o página donde se pueden insertar datos. Se pueden crear y modificar de manera individual.

Concepto	Definición
Dynamic link	Que permite utilizar archivos generados en múltiples aplicaciones de manera dinámica y sin tener que renderear.
Empatía	Es la capacidad que tiene una persona de percibir los pensamientos y las emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar, es decir, como un individuo similar con mente propia
Emprendedor	Es una persona que identifica una oportunidad y conociendo los riesgos emprende la acción de organizar los recursos necesarios para convertirse en creador o fundador de una empresa o negocio, con la finalidad de aprovechar dicha oportunidad, obteniendo una respectiva ganancia
Emprendimiento	Es el proceso de diseñar, lanzar y administrar un nuevo negocio, que generalmente comienza como una pequeña empresa o una emergente, ofreciendo a la venta un producto, servicio o proceso
Ética	Conjunto de costumbres y normas que dirigen o valoran el comportamiento humano en una comunidad
Firewalls	Un cortafuegos es la parte de un sistema informático o una red informática que está diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas



Concepto	Definición
Hoja electrónica	Es una herramienta informática destinada a calcular ecuaciones de manera automática, con la ventaja de corregir algún error que se presente. Hace cálculos financieros y puede crear gráficos de los resultados, organizando las operaciones a través de celdas y columnas.
Iluminante	Tabla de la energía luminosa que emite una fuente de energía luminosa (real o teórica) dividida en franjas de distintas longitudes de onda. Esa tabla se puede usar como si fuera una huella digital de cualquier fuente real.
Ilustración vectorial	Es una técnica de creación de imágenes y diseños de forma digital. Es la realización de diseños con la ayuda de un pc y de un software adecuado para la creación de diseños.
Industria 4.0	La Cuarta Revolución Industrial, también conocida como industria 4.0, implica la promesa de una nueva revolución que combina técnicas avanzadas de producción y operaciones con tecnologías inteligentes que se integrarán en las organizaciones, las personas y los activos.
Ingeniería social	Es la práctica de obtener información confidencial a través de la manipulación de usuarios legítimos. Es una técnica que pueden usar ciertas personas para obtener información, acceso o privilegios en sistemas de información que les permitan realizar algún acto que perjudique o exponga la persona u organismo comprometido a riesgo o abusos.
Innovación	Es un proceso que introduce novedades y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos, aunque también es posible en la implementación de elementos totalmente nuevos

Concepto	Definición
Inteligencia artificila	Hace referencia a la simulación de funciones y actividades cognitivas propias de la inteligencia humana por medio de la computadora, es decir, a la creación de máquinas capaces de aprender y autoperfeccionarse. También se conoce como la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano.
Interfaz gráfica de usuario	Conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador
Internet de las Cosas (iot)	Según el Grupo de Soluciones Empresariales para Internet (IBSG) de Cisco, el iot es simplemente el momento en el que hay más "cosas u objetos" que personas conectados a internet. En la actualidad, el iot se compone de un conjunto disperso de redes dispares diseñadas a medida.
IOS	Es un sistema operativo móvil de la multinacional Apple Inc. Originalmente desarrollado para el iphone, después se ha usado en dispositivos como el ipod touch y el ipad
Junior	Profesional que todavía está en periodo de formación práctica a través del trabajo de producción
Luminaria	Se define a las luminarias como "aparatos que filtran, distribuyen o transforman la luz emitida por una o varias lámparas y que contienen los accesorios necesarios para alimentarlas
Luz de flash	Destello de luz puntual que ilumina la escena durante un instante



Concepto	Definición
Machinima	Es un término procedente del inglés que se refiere a la creación de animaciones en vídeo usando el motor de un videojuego y usando sus recursos. Este puede utilizarse dentro del juego o fuera de él para proporcionarlo comercialmente o para referenciarlo.
Malware	Es un software malicioso que tiene como objetivo infiltrarse o dañar un sistema de información sin el consentimiento de su propietario. Existen diferentes tipos de malware como los troyanos, los worms, los bots, el spyware, el ransomware, entre otros.
Maquetación	Es la etapa en la que se estructuran, organizan y distribuyen de manera gráfica los espacios y elementos; como menús, imágenes, botones, videos, enlaces, títulos y más, para luego pasar a una previsualización de cómo se verá.
Narrativa emergente	Es aquella que emerge desde la experiencia de juego hacia el jugador.
Narrativa experiencial	Es una metodología de análisis basada en momentos secuenciales significativos, conformados por y para los jugadores de rol, ubica los momentos significativos conformados en la mente de los jugadores, surge al separar la narrativa del jugador y la de su personaje en sus experiencias de juego.
Narrativa interactiva	Son aquellos tipos de historias, dando igual su clasificación, género o plataforma, que necesitan de la respuesta directa de un espectador o usuario para ser consumidas, ya sea a través de una acción física, clic, scroll, interfaces de voz, ventanas emergentes o nuevos formatos adaptados.

Concepto	Definición
Narrativa no lineal	Narrativa desarticulada o narrativa interrumpida es una técnica narrativa, a veces utilizada en la literatura, el cine, los sitios web de hipertexto y otras narrativas, donde los eventos se describen, por ejemplo, fuera de orden cronológico o de otras formas en las que la narrativa no sigue el patrón de causalidad directa de los acontecimientos presentados, como líneas argumentales paralelas distintivas, inmersiones oníricas o la narración de otra historia dentro de la línea argumental principal.
Narrativas	Es un género literario fundamental o permanente con derivaciones técnicas formales de tipo audiovisual, que, en su forma clásica, recoge una serie de hechos presentados o explicados por un narrador, que suceden a uno o más personajes quienes son los que realizan las acciones.
Nodo	Como un conjunto de puntos que están dentro de las líneas que podemos dibujar. Estos tienen la propiedad de definir la tensión de la recta y la dirección que va a seguir.
Nube	Es una plataforma que hace posible la oferta de recursos informáticos bajo demanda a través de internet. Les permite a los usuarios acceder fácilmente a servicios alojados en centros de datos remotos.
Phishing	También conocido como suplantación de identidad, es una estafa electrónica donde el criminal cibernético intenta adquirir información confidencial de forma fraudulenta. Es muy usado para robar contraseñas y números de tarjetas de crédito, entre otros datos sensibles.
Pitch de proyecto	Es una instancia donde el realizador tiene que mostrar su idea a los ejecutivos y captar su atención en unos pocos minutos

Concepto	Definición
Pixilación	Es un efecto causado por visualizar una imagen o una sección de una imagen a un tamaño en el que los píxeles individuales son visibles al ojo
Postproducción	La manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos
Preproducción	Es la etapa de planificación, en la que se define el proyecto, se realiza la investigación sobre el tema elegido, se establece un primer guión y el correspondiente plan de rodaje.
Procesador de texto	Se refiere a un software informático que generalmente se utiliza para crear y editar documentos; esta aplicación informática se basa en la creación de textos que abarca desde cartas, informes, artículos de todo tipo, revistas, libros entre muchos otros, textos que después pueden ser almacenados e impresos. Los procesadores de texto ofrecen diferentes funcionalidades tales como tipográficas, organizativas, idiomáticas, que varían según el programa o software. Se podría decir que estos procesadores de textos son la suplantación de las antiguas máquinas de escribir, pero con la gran diferencia que no se limitan a solo escribir sino que poseen además una serie de características que ayudan a un usuario determinado a realizar con mayor eficacia sus tareas.
Producción	Proceso se divide en diferentes procesos: modelado, texturizado, rigging, animación, iluminación y renderizado
Prototipado	Es una versión inicial de la idea de un producto o servicio. El prototipado nos permite probar, evaluar y validar si efectivamente la idea que tenemos en mente cumple los objetivos de la empresa y de los usuarios.

Concepto	Definición
Realidad aumentada.	Es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad.
Realidad extendida	Concepto complejo, abierto y en constante cambio que se atribuye a las tecnologías que crean entornos y objetos generados de manera digital
Redes sociales	Desde el punto de vista conceptual, es un grupo de personas que están interconectadas. Se caracterizan por la conformación de cadenas de participantes, que genera lo que se ha denominado el efecto "bola de nieve" entre un círculo de amigos, conocidos o personas que comparten intereses comunes. Generan nuevos códigos de comunicación, interacción, colaboración y cooperación entre sus participantes.
Render	Se refiere a una representación gráfica, una imagen o vídeo creado a través de un software. El objetivo del render es crear una imagen o vídeo con el que mostrar un concepto, idea o proyecto de forma digital y realista
Retículas	Es una serie de líneas y guías imaginarias tanto verticales, horizontales y diagonales que permiten la distribución de los componentes en el espacio de una composición.
Senior	Es aquel que implanta las metodologías y los estándares en el desarrollo de proyectos
Siluetas	A un dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto.
Simuladores	Estos programas producen un efecto de movimiento de las figuras representadas. Los programas de simulación permiten reproducir con exactitud los desplazamientos que pueden reproducir maquinas o robots basados en ellos



Concepto	Definición
Sketches	Es una guía capturada rápidamente para transmitir una idea
Software	Un programa computacional que brinda a los usuarios un espacio de trabajo y una serie de herramientas útiles para crear secuencias de imágenes que generen la ilusión del movimiento.
Storyboard	Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.
Storytelling	Es el arte de contar historias usando técnicas inspiradas en escritores y guionistas para transmitir un mensaje de forma inolvidable.
Tableta grafica	Un periférico que permite al usuario introducir gráficos o dibujos a mano, tal como lo haría con un lápiz y un papel. También permite apuntar y señalar los objetos que se encuentran en la pantalla
Tecnologías de Información (TI)	La tecnología de la información es la aplicación de computadoras y equipos de telecomunicación para almacenar, recuperar, transmitir y manipular datos; con frecuencia utilizado en el contexto de los negocios u otras empresas. El término es utilizado como sinónimo para las computadoras, y las redes de computadoras, pero también abarca otras tecnologías de distribución de información, tales como la televisión y los teléfonos. Múltiples industrias están asociadas con las tecnologías de la información, incluyendo hardware y software de computadoras, electrónica, internet, equipos de telecomunicación, e-commerce y servicios computacionales.

Concepto	Definición
Tipografía	Se define como el arte de colocar letra para lograr que el texto se acomode estéticamente de acuerdo con la composición y el propósito del materia
Vectorial	Es una imagen digital formada por objetos geométricos dependientes (segmentos, polígonos, arcos, muros, etc.), cada uno de ellos definido por atributos matemáticos de forma, de posición, entre otros.
Wikis	Es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de internet, sin que necesiten saber html.