



MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

GOBIERNO  
DE COSTA RICA

MINISTERIO DE EDUCACION PUBLICA

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 ● ● ● Duodécimo

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

<b>PRESENTACIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA TÉCNICA .....</b>	<b>11</b>
<b>MODELO PEDAGÓGICO.....</b>	<b>14</b>
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
<b>ENFOQUE CURRICULAR.....</b>	<b>43</b>
<b>PERFIL DE LOS ACTORES DEL PROCESO DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>50</b>
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
<b>DISEÑO CURRICULAR .....</b>	<b>59</b>
ESQUEMA FORMATO DEL DISEÑO CURRICULAR.....	60
<b>PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA .....</b>	<b>61</b>
<b>ORIENTACIONES PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS FUERA DE LA INSTITUCIÓN .....</b>	<b>74</b>
PRÁCTICA PROFESIONAL.....	75
PASANTÍA .....	75
GIRA .....	76
VISITA .....	76

<b>PLANEAMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>77</b>
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>
<b>EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>83</b>
TRABAJO COTIDIANO.....	89
TAREAS .....	90
PRUEBAS.....	90
PROYECTO .....	91
ASISTENCIA.....	92
<b>ESTRUCTURA CURRICULAR .....</b>	<b>94</b>
<b>MAPA CURRICULAR .....</b>	<b>95</b>
<b>MALLA CURRICULAR .....</b>	<b>99</b>
<b>SUBÁREA PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO .....</b>	<b>119</b>
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE DISEÑO GRÁFICO .....	120
<b>SUBÁREA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL .....</b>	<b>136</b>
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA DISEÑO GRÁFICO DIGITAL .....	138
<b>SUBÁREA MARKETING DIGITAL.....</b>	<b>151</b>
DESCRIPCIÓN DE LA SUBÁREA MARKETING DIGITAL.....	152
<b>SUBJECT AREA ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN .....</b>	<b>164</b>
DESCRIPTION OF SUBJECT AREA ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN.....	165
<b>CURRICULUM SCOPE AND SEQUENCE.....</b>	<b>209</b>
<b>CURRICULUM DESIGN .....</b>	<b>213</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>236</b>
REFERENCIAS GENERALES.....	236



REFERENCIAS ESPECÍFICAS .....	239
ENGLISH ORIENTED TO MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN .....	255
<b>APÉNDICES.....</b>	<b>258</b>
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS .....</b>	<b>267</b>

## 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 está 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 de Diseño Gráfico multimedia 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.

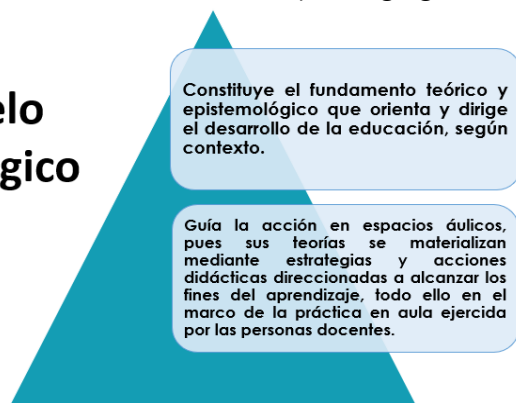
El modelo pedagógico concibe la educación como un proceso integral que se desarrolla a lo largo de la vida, y promueve el progreso de la sociedad, facilitando la igualdad de condiciones de hombres y mujeres y el desarrollo pleno de sus potencialidades (Gómez et al., 2019).

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*

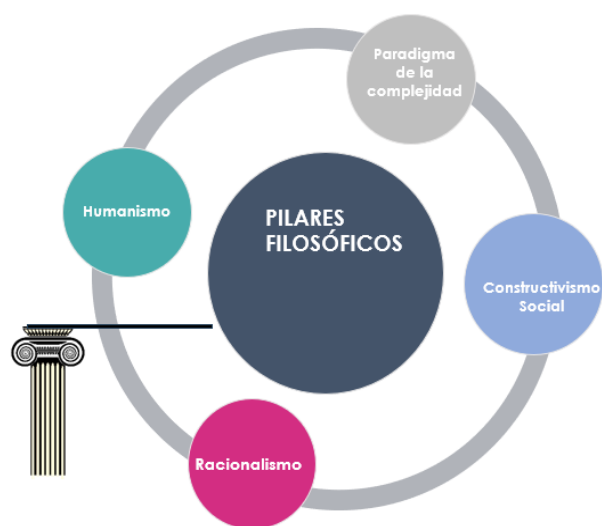
## Modelo Pedagógico



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
<b>Objetivo del aprendizaje</b>	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.
<b>Rol de la persona estudiante</b>	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.</p> <p>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>
<b>Rol de la persona docente</b>	<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"><li>· Guía el proceso de aprendizaje para procurar la construcción del conocimiento</li><li>· Promueve un clima de reciprocidad, de respeto y autoconfianza.</li><li>· Procura la enseñanza directa y planteamiento de problemas cognoscitivos.</li><li>· No debe ser autoritario para no fomentar la dependencia y heteronomía moral e intelectual.</li><li>· Debe respetar los errores de los que se puede aprender.</li><li>· Debe respetar las estrategias propias de los alumnos.</li><li>· Promueve el aprendizaje activo.</li><li>· No debe utilizar la recompensa y el castigo, como mucho las sanciones por reciprocidad, para fomentar la construcción de reglas de conducta morales.</li></ul>



Aspectos por considerar	Modelos pedagógicos	
	Conductista	Constructivismo social
		<ul style="list-style-type: none"><li>· Fomenta el diálogo y la colaboración entre las personas estudiantes y el profesorado.</li><li>· Investiga constantemente e investiga previamente los conceptos a compartir con los alumnos</li><li>· Fomenta la participación del estudiantado.</li><li>· Realizar evaluaciones para comprobar necesidades de los alumnos</li></ul> <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>
<b>Contenidos</b>	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>
<b>Metodología</b>	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>
<b>Recursos educativos</b>	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
<b>Evaluación</b>	<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"> <li>· Se da la autoevaluación de las personas estudiantes, como capacidad de autorregulación y autoevaluación.</li> </ul> <p>Se evalúa el proceso y el resultado de su propio aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La evaluación depende del proceso de construcción de significados y de los contenidos.</li> <li>· A través de la evaluación se comprueba el grado de significatividad</li> <li>· Se consideran las actividades de evaluación parciales, se supone que se aprende más de lo que se capta</li> <li>· Se aconseja utilizar variedad de actividades de evaluación dado que el contexto de aprendizaje así lo requiere por su importancia: funcionalidad de los aprendizajes</li> <li>· Se evalúa la capacidad de utilizar el aprendizaje para construir otros significados</li> </ul>



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"><li>· Se evalúa el control y la responsabilidad de los alumnos en la realización de una actividad</li><li>· Evaluación diferencial de los contenidos de aprendizaje.</li></ul>

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 Vigotsky, 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

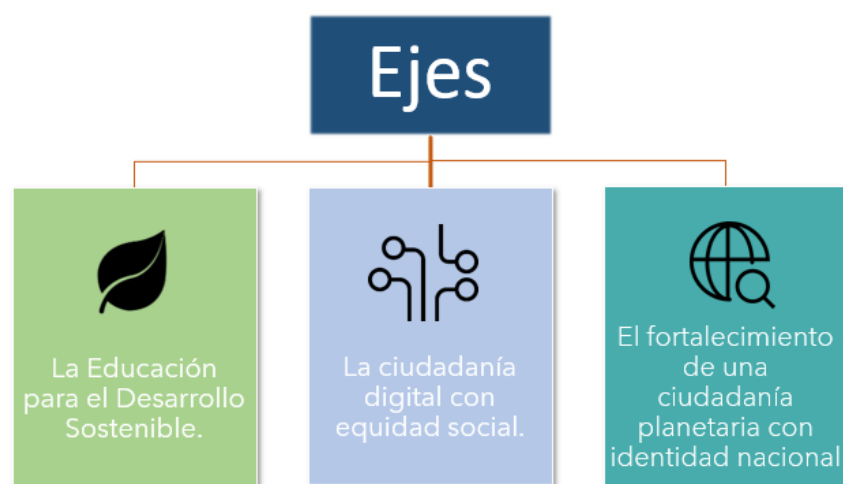
*Características del constructivismo social que sustentan el modelo pedagógico de la ETP*



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
<b>Políticas educativas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se fundamenta en los pilares epistemológicos, ejes, principios y dimensiones establecidos en las políticas educativas vigentes aprobadas por el CSE.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Gestión curricular</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>





Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Promueve la gestión del talento humano docente, desarrollando las capacidades requeridas para el alcance de las competencias del estudiantado, según contexto.</li></ul>
<b>Gestión administrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promueve la articulación de los actores que integran el Sistema Nacional de Educación y Formación Técnica Profesional.</li><li>• Establece alianzas estratégicas entre los diversos actores de la EFTP.</li><li>• 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.</li><li>• Promueve el desarrollo de procesos de formación en las personas docentes, de acuerdo con las necesidades del contexto.</li></ul>
<b>Mediación pedagógica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Propone estrategias pedagógicas centradas en el aprendizaje.</li></ul>



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promueve que la persona estudiante construya conocimiento de forma autónoma mediante su relación con otros colaboradores.</li><li>• 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.</li><li>• 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</li><li>• 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.</li></ul>



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"><li>• 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.</li><li>• Potencia el aprendizaje en entornos reales de trabajo, utilizando el equipo, recursos educativos tecnológicos, insumos, herramientas y otros de la empresa formadora.</li></ul>
<b>Rol de la persona estudiante</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Constituye el responsable directo en la construcción del conocimiento.</li><li>• Cumple un papel activo y protagonista en el aprendizaje.</li></ul>



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demuestra capacidades para trabajar en equipo, argumentar, resolver problemas y respetar las ideas de otros.</li><li>• Interactúa con otros y con su entorno para la construcción de aprendizajes significativos.</li><li>• Crea y conduce su propia experiencia de aprendizaje.</li><li>• Investiga y explora por sí mismo, comprometiéndose con la resolución de problemas reales y de su medio más cercano.</li><li>• Asume con compromiso la actividad intelectual necesaria para la construcción del conocimiento.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li></ul>
<b>Rol de la persona docente</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guía y orienta el proceso de aprendizaje.</li><li>• Promueve la innovación, el desarrollo y autonomía del estudiantado.</li></ul>



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• Brinda y da seguimiento a los apoyos educativos que en materia de estrategias metodológicas y de evaluación requiera la persona estudiante.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• 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.</li></ul>



Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza el proceso de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.</li><li>• 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.</li></ul>
<b>Rol del centro educativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Establece comunicación con los sectores ´productivos para el desarrollo de visitas técnicas, giras, pasantías y prácticas profesionales, así como realimentación del proceso educativo.</li><li>• Promueve y supervisa el desarrollo de la evaluación educativa según la normativa y políticas vigentes.</li><li>• Establece puentes de comunicación efectivos, con la persona encargada de la persona estudiante.</li><li>• Promueve y supervisa el desarrollo de una mediación pedagógica de calidad de conformidad con lo establecido en las políticas educativas vigentes.</li><li>• Implementa protocolos que aseguren la permanencia de las personas estudiantes en el centro educativo y el éxito académico.</li></ul>



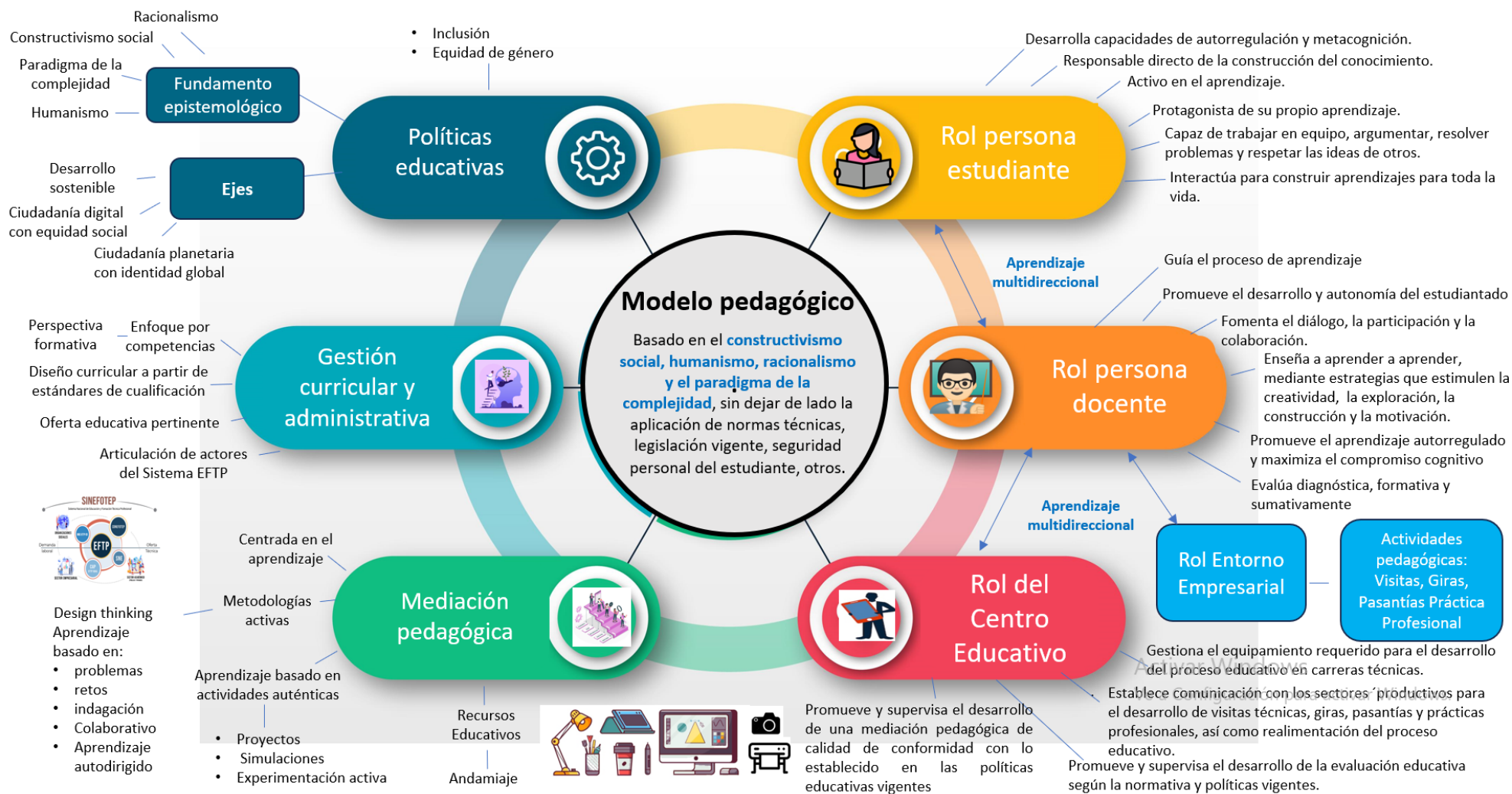
Elementos por considerar	Características
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestiona procesos administrativos con otras dependencias del MEP, que garanticen el funcionamiento del centro educativo, así como los mecanismos de control y seguimiento que se requieran.</li></ul>



## 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, metodológicas, emprendedoras, 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*



## 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

<b>Especialidad<sup>1</sup>:</b>	<b>Modalidad:</b>	<b>Campo detallado<sup>2</sup>:</b>	<b>Nivel:</b>
<b>Subárea:</b>	<b>Unidad de estudio:</b>		<b>Tiempo estimado:</b>
<b>Competencias para el desarrollo humano:</b>		<b>Eje de la Política Educativa<sup>3</sup>:</b>	
<b>Resultados de aprendizaje</b>	<b>Saberes esenciales</b>		<b>Indicador de logro<sup>4</sup></b>
1.			
2.			
3.			

<sup>1</sup> Nombre de la Cualificación del estándar aprobado del MNC EFTP CR.

<sup>2</sup> Según el Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE).

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

<sup>4</sup> 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.

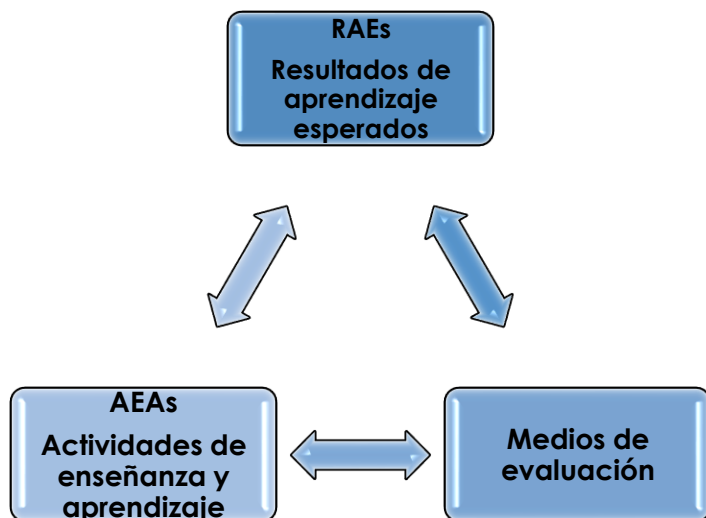
Biggs señala que la enseñanza “forma un sistema complejo, el cual incluye a nivel del aula al profesor, los estudiantes, el contexto, las actividades de aprendizaje y sus resultados” (Biggs, 1996, p. 350). Estos elementos necesitan estar alineados si queremos fomentar el aprendizaje de los estudiantes: “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																																																											
<b>Centro educativo:</b>																																																											
<b>Especialidad:</b>																																																											
<b>Subárea:</b>																																							<b>Nivel:</b>																				
<b>Nombre del docente:</b>																																							<b>Año:</b>																				
<b>Unidades de estudio y resultados de aprendizaje</b>	<b>Feb</b>				<b>Marzo</b>				<b>Abril</b>				<b>Mayo</b>				<b>Junio</b>				<b>Julio</b>				<b>Agosto</b>				<b>Set</b>				<b>Oct</b>				<b>Nov</b>				<b>Dic</b>				<b>Tiempo (Horas)</b>														
	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															
<b>Unidad de estudio</b>																																																											
<b>Resultados de aprendizaje</b>																																																											
<b>Recursos educativos</b>																																																											

## 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

<b>Institución educativa:</b>		
<b>Nombre del docente:</b>		<b>Nivel:</b>
<b>Especialidad:</b>	<b>Modalidad:</b>	<b>Campo detallado<sup>5</sup>:</b>
<b>Subárea:</b>	<b>Unidad de estudio:</b>	<b>Tiempo estimado:</b>
<b>Competencias para el desarrollo humano:</b>		<b>Eje Política Educativa<sup>6</sup>:</b>

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	

<sup>5</sup> Según la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE).

<sup>6</sup> 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. 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 <sup>1</sup> 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 <sup>2</sup>	24	<b>960</b>	24	<b>960</b>	24	<b>600</b>

<sup>1</sup> Las lecciones tienen una duración de 60 minutos.

<sup>2</sup> Incluye las 320 horas de la práctica profesional supervisada de duodécimo nivel.



## Mapa curricular

### Décimo

#### 1. Principios y técnicas de diseño gráfico

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

### Undécimo

#### 1. Principios y técnicas de diseño gráfico

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

### Duodécimo

#### 1. Principios y técnicas de diseño gráfico

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

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**

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

**Undécimo**

**2. Diseño Gráfico Digital**

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

**Duodécimo**

**2. Diseño Gráfico Digital**

<b>1</b> <b>Unidad</b> Modelado y animación en 3D  72 horas	<b>2</b> <b>Unidad</b> Diseño Web  128 horas
---	--





### Décimo

#### 3. Diseño de la Imagen

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

### Undécimo

#### 3. Multimedia e impresión para diseño .

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

### Duodécimo

#### 3. Marketing Digital

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



### Décimo

#### 4. Tecnología de la Información aplicada al Diseño Gráfico Multimedia

<p><b>1</b></p> <p><b>Unidad</b> Herramientas para la producción de documentos</p> <p>72 horas</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Unidad</b> Herramientas para la gestión y análisis de la Información</p> <p>40 horas</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Unidad</b> 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><b>1</b></p> <p><b>Unidad</b> Oportunidades de negocios</p> <p>40 horas</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Unidad</b> Modelo de negocios</p> <p>32 horas</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Unidad</b> Creación de la empresa</p> <p>68 horas</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Unidad</b> 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			
<b>1. Principios de diseño</b> (64 lecciones)	<b>2. Teoría del color</b> (56 lecciones)	<b>3. Historia del arte y del diseño</b> (40 lecciones)	<b>4. Técnicas de dibujo e ilustración</b> (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"> <li>4. Aplicar la metodología proyectual de Bruno Munari en la elaboración de diseños.</li> <li>5. Realizar diseños utilizando líneas y formas, de acuerdo con el tipo de mensaje que se desea expresar.</li> <li>6. Examinar el papel de la semiótica en la comunicación humana y su aplicación en el campo del diseño.</li> <li>7. Implementar procesos de autoaprendizaje que propicien el uso herramientas ofimáticas mediante software de código abierto y licenciado.</li> <li>8. Explicar en qué consiste el sentido de pertenencia con identidad ciudadana planetaria.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Utilizar técnicas que propicien el desarrollo de la capacidad proactiva.</li> <li>5. Interpretar los Objetivos para el Desarrollo sostenible según lo establecido por la Asamblea General de las Naciones Unidas en la agenda 2030.</li> </ol>	<p>movimientos revolucionarios y las vanguardias.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Aplicar los principios de discernimiento y responsabilidad en el manejo y protección de los datos.</li> <li>4. Explicar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 13 para el Desarrollo Sostenible: Acción por el clima.</li> </ol>	<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

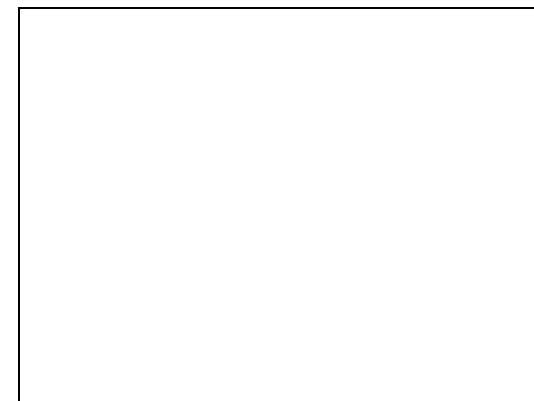
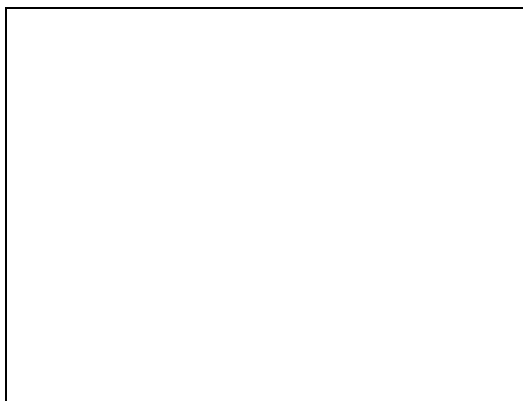
1. Emplear los tipos de géneros fotográficos en la elaboración de diseños, según contexto.
2. Elaborar imágenes conceptuales para la exposición de proyectos visuales, aplicando el concepto y características de la imagen conceptual.
3. Demostrar características de liderazgo a través del proceso de aprendizaje 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"><li>3. Explicar los principios de la bioética en el campo profesional del Diseño Gráfico Multimedia.</li><li>4. Explicar la importancia de la equidad digital en el mundo globalizado.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Demostrar capacidades en la toma de decisiones, que promuevan el logro de las metas propuestas y la sana convivencia.</li><li>4. Argumentar sobre la importancia del elemento ambiental del desarrollo sostenible para la ciudadanía y el mundo globalizado.</li></ol>	<p>problemas del campo de la animación 2D.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible: Salud y Bienestar.</li></ol>
--	--	---	---



## 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

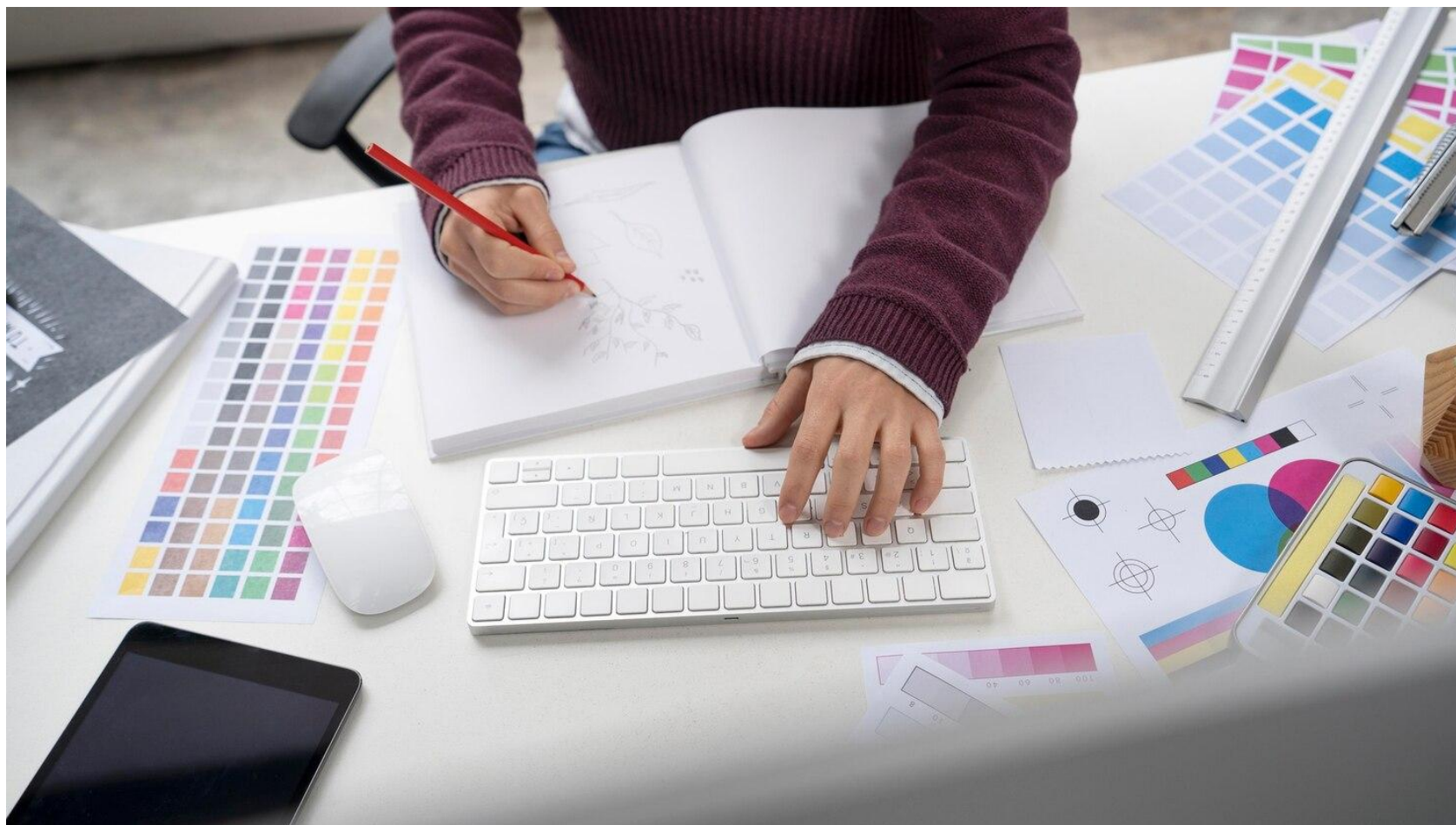
1. Examinar los tipos de publicidad digital y sus ventajas.
2. Diseñar contenidos publicitarios, específicos considerando las características de la audiencia y de la red social.
3. Crear contenidos publicitarios en redes sociales, considerando las características de las redes y la normativa vigente.
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



## Descripción de la Subárea Principios y Técnicas de Diseño Gráfico

La subárea Principios y técnicas de Diseño Gráfico en duodécimo nivel tiene como propósito que el estudiantado alcance las competencias requeridas para el desarrollo de dibujos de historietas y storyboard, con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura cualquier otro medio gráfico. Además, el abordaje pedagógico de la subárea propicia el empleo de una serie de técnicas enfocadas para dar a conocer al público, los servicios o productos de una marca, con el objetivo de aumentar las ventas, el diseño de la composición de publicaciones con base en los objetivos que tienen los libros, revistas y periódicos logrando una plena armonía entre texto, imagen y diagramación y el empleo, así como el empleo, clasificación, equipos y materiales más utilizados para el diseño de carteles, gigantografías y banners.

Esta subárea se integra de cuatro unidades de estudio y se imparte ocho horas semanales para un total de 200 horas anuales, comprendidas en un curso lectivo.

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

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
<b>① Dibujo de Historietas y Story Board</b>	6	48
<b>② Técnicas de publicidad y mercadeo</b>	5	40
<b>③ Diseño editorial y comercial</b>	7	56
<b>④ Diseño de Carteles, Gigantografías y Banner</b>	7	56
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>320</b>



Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Principios y técnicas de diseño.</b>	Unidad de estudio: <b>Dibujo de Historietas y Story Board</b>	Tiempo estimado: <b>48 lecciones</b>	
Competencias para el desarrollo humano: <b>Comunicación oral y escrita</b>		Eje de la política educativa: <b>Fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Desarrollar historietas o storyboard aplicando técnicas y acabados, haciendo uso de herramientas digitales y software específico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspectos históricos más relevantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Antecedentes de historieta</li> <li>Nacimiento de la historieta</li> <li>Edad de oro de la historieta</li> <li>La historieta en la actualidad (historietas digitales y e-comic).</li> </ul> </li> <li>Aspectos esenciales de la historieta: <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición.</li> <li>Características.</li> <li>Función.</li> </ul> </li> <li>Elementos de la historieta: <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos verbales: <ul style="list-style-type: none"> <li>Carteleras y cartuchos.</li> <li>Relevo y anclaje.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica los aspectos históricos más relevantes de historietas y storyboard.</li> <li>Reconoce el concepto, definición y función de la historieta.</li> <li>Distingue los tipos de elementos de la historieta.</li> <li>Aplica los tipos de elementos que integran la historieta.</li> <li>Desarrolla historietas aplicando técnicas y acabados.</li> </ul>

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"><li>• Onomatopeyas.</li><li>• Tipografías.</li><li>• Elementos visuales:<ul style="list-style-type: none"><li>• Viñetas, globos o bocadillos.</li><li>• Indicaciones de movimientos.</li><li>• Expresiones gestuales.</li></ul></li><li>• Elementos simbólicos:<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso de color.</li><li>• Metáforas visuales.</li><li>• Figuras cinéticas.</li></ul></li><li>• Estructura narrativa:<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentación.</li><li>• Clímax.</li><li>• Nudo.</li><li>• Desenlace.</li></ul></li><li>• Creación de historietas: Story board o guion gráfico.<ul style="list-style-type: none"><li>• Técnicas y acabados de las historietas.</li><li>• Géneros de la historieta:<ul style="list-style-type: none"><li>• Aventura.</li><li>• Bélicas.</li><li>• Humorísticas.</li><li>• Históricas.</li><li>• Western.</li><li>• Románticas.</li><li>• Terror.</li></ul></li><li>• Aplicación de conceptos básicos en el diseño de historietas.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diferencia los géneros de la historieta.</li><li>• Reconoce el concepto, características y función del Storytelling.</li><li>• Aplica conceptos básicos en la creación de Storytelling.</li></ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Storytelling:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición</li> <li>Función</li> <li>Características</li> </ul> </li> <li>Aplicación de conceptos básicos en la creación de Storytelling</li> </ul>	
2. Aplicar técnicas de comunicación oral y escrita según su contexto.	<b>Comunicación oral y escrita</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de comunicación oral y comunicación escrita.</li> <li>Lenguaje oral y escrito.</li> <li>Redacción y sus requisitos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Claridad</li> <li>Precisión.</li> <li>Sencillez y naturalidad</li> <li>Concisión.</li> <li>Originalidad.</li> </ul> </li> <li>Técnicas de expresión oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los elementos de la comunicación oral y escrita.</li> <li>Diferencia características del lenguaje oral y escrito.</li> <li>Genera informes escritos relacionados con el área de formación técnica.</li> <li>Emplea técnicas de expresión oral y escrita.</li> </ul>
3. Identifica los derechos individuales y grupales como parte de los derechos humanos y su importancia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Derechos humanos</li> <li>Concepto</li> <li>Importancia               <ul style="list-style-type: none"> <li>Derechos individuales</li> </ul> </li> <li>Derechos de grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce el concepto e importancia de los derechos humanos.</li> <li>Distingue los derechos individuales y de grupos de los derechos humanos.</li> <li>Argumenta acerca la importancia del respeto a los derechos individuales y derechos de grupos.</li> </ul>



<b>Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia</b>	<b>Modalidad: Industrial</b>	<b>Campo detallado: Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	<b>Nivel: Duodécimo</b>
<b>Subárea: Principios y técnicas de diseño.</b>	<b>Unidad de estudio: Técnicas de Publicidad y Mercadeo</b>	<b>Tiempo estimado: 40 horas 5 semanas</b>	
<b>Competencias para el desarrollo humano: Bioética</b>		<b>Eje de la política educativa: La ciudadanía digital con equidad social</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Identificar la evolución histórica de los medios publicitarios hasta la actualidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historia de la publicidad: <ul style="list-style-type: none"> <li>Era de la pre-mercadotecnia.</li> <li>Era de la comunicación masiva.</li> <li>Era de la investigación y el marketing.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica las etapas en las que se divide la historia de la publicidad y sus características esenciales.</li> </ul>
2. Diseñar contenidos publicitarios aplicando técnicas relacionadas con los diferentes tipos de marketing, considerando el medio publicitario y haciendo uso de herramientas tecnológicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de agencias publicitarias: <ul style="list-style-type: none"> <li>Agencia de marketing digital.</li> <li>Agencia 360.</li> <li>Agencia de contenido.</li> <li>Agencia de comunicaciones.</li> <li>Agencia de medios.</li> <li>Agencia de inbound marketing.</li> </ul> </li> <li>Tipos de Marketing : <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing estratégico</li> <li>Marketing mix</li> <li>Marketing operativo</li> <li>Marketing directo</li> <li>Marketing relacional</li> <li>Marketing digital</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los tipos de agencias publicitarias.</li> <li>Distingue los tipos de marketing y sus características.</li> <li>Discrimina los medios de publicidad y sus características.</li> <li>Elabora contenido publicitario para redes sociales y digitales.</li> <li>Aplica tamaños, formatos en el manejo de archivos digitales para redes sociales.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing de influencers</li> <li>Medios de publicidad: <ul style="list-style-type: none"> <li>Convencionales.</li> <li>No convencionales.</li> <li>Elaboración de publicidad: <ul style="list-style-type: none"> <li>Briefing.</li> <li>Publico meta.</li> <li>Branding.</li> <li>Identidad corporativa.</li> <li>Plan de medios.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Community manager: <ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de redes sociales y digitales.</li> <li>Creación de contenido para redes sociales y digitales.</li> </ul> </li> <li>Manejo de archivos digitales para redes sociales: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tamaños.</li> <li>Formatos</li> <li>Realización, seguimiento y estadística en el manejo de redes sociales.</li> </ul> </li> <li>Aplicación de conceptos básicos en el diseño de publicidad para redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones de seguimiento y control estadístico en el manejo de redes sociales.</li> </ul>
3. Explicar los principios de la bioética en el campo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bioética <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué se entiende por bioética?</li> <li>¿Qué se entiende por moral?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce que se entiende por bioética.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
profesional del Diseño Gráfico Multimedia.	<ul style="list-style-type: none"><li>• El deber:<ul style="list-style-type: none"><li>• Ético</li><li>• Jurídico</li><li>• Moral</li></ul></li><li>• Principios de la bioética.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diferencia los diferentes deberes, ético, jurídico y moral.</li><li>• Explica los principios de la bioética.</li><li>•</li></ul>
4. Explicar la importancia de la equidad digital en el mundo globalizado.	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué es brecha digital?</li><li>• ¿Qué es equidad digital?</li><li>• Tipología de inequidades digitales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce en qué consiste la brecha digital.</li><li>• Reconoce en qué consiste la equidad digital.</li><li>• Explica las tipologías de inequidades digitales.</li></ul>



<b>Especialidad: Diseño Gráfico Multimedia</b>	<b>Modalidad: Industrial</b>	<b>Campo detallado: Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	<b>Nivel: Duodécimo</b>
<b>Subárea: Principios y técnicas de diseño.</b>	<b>Unidad de estudio: Diseño Editorial y Comercial</b>	<b>Tiempo estimado: 56 lecciones</b>	
<b>Competencias para el desarrollo humano: Toma de decisiones</b>		<b>Eje de la política educativa: Educación para el desarrollo sostenible</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Identificar la evolución histórica del desarrollo del diseño editorial a la actualidad.	<b>Historia del diseño editorial:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los egipcios y el libro de los muertos.</li> <li>• La edad media y los manuscritos.</li> <li>• La imprenta de Gutenberg.</li> <li>• La revolución industrial y la impresión de las masas.</li> <li>• La linotipia y el periódico.</li> <li>• La Bahaus y la retícula.</li> <li>• Los e-books y libros en formato digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la evolución histórica del diseño editorial hasta la actualidad.</li> <li>• Discute la importancia de la evolución del diseño editorial.</li> </ul>
2. Diseñar la composición de publicaciones editoriales y comerciales, según especificaciones técnicas, normativa vigente y requerimientos del cliente.	<b>El libro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partes del libro y clasificación.</li> <li>• Formatos, gramajes y tipos de sustratos.</li> <li>• Características.</li> <li>• Retícula y tipografía.</li> <li>• Formatos digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los tipos de productos editoriales y comerciales.</li> <li>• Reconoce las partes del libro, sus características y clasificación.</li> <li>• Diseña la composición de libros con base en las características técnicas.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p><b>La revista:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Partes de la revista: <ul style="list-style-type: none"> <li>Portada.</li> <li>Elementos de las revistas.</li> <li>Clasificación.</li> </ul> </li> <li>Proceso de producción gráfica: <ul style="list-style-type: none"> <li>Formatos.</li> <li>Gramajes.</li> <li>Tipos de sustratos.</li> </ul> </li> <li>Características y función de las revistas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipo de información.</li> <li>Periodicidad de publicación.</li> <li>Proceso de selección y validación de la información.</li> </ul> </li> <li>Elementos de composición de una revista: <ul style="list-style-type: none"> <li>Retícula (maqueta): <ul style="list-style-type: none"> <li>Márgenes.</li> <li>Columnas.</li> <li>Módulos.</li> <li>Zonas espaciales.</li> <li>Medianil.</li> <li>Líneas de flujo.</li> </ul> </li> <li>Tipografías más utilizadas en revistas.</li> </ul> </li> <li>Formatos digitales.</li> </ul> <p><b>El periódico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Partes de la portada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce las partes de la revista, elementos y clasificación.</li> <li>Diseña la composición de revistas con base en los elementos técnicos y función establecida.</li> <li>Identifica las partes, elementos, clasificación y características del periódico.</li> <li>Diseña la composición de periódicos con base en los elementos técnicos y características establecida.</li> <li>Diferencia las partes, elementos, clasificación y características del catálogo.</li> <li>Diseña la composición de catálogos con base en los elementos técnicos y características establecida.</li> <li>Interpreta los derechos de propiedad intelectual, según la ley N° 6683, ley de derechos de autor y derechos conexos</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos del periódico y clasificación.</li><li>• Formatos, gramajes y tipos de sustratos.</li><li>• Características.</li><li>• Retícula y tipografía.</li><li>• Formatos digitales.</li></ul> <p><b>El catálogo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partes de la portada.</li><li>• Elementos del catálogo y clasificación.</li><li>• Formatos, gramajes y tipos de sustratos.</li><li>• Características.</li><li>• Retícula y tipografía.</li><li>• Formatos digitales.</li><li>• Registros legales en los trabajos editoriales en Costa Rica:</li><li>• Derechos de propiedad intelectual, legislación nacional - costa rica, ley N° 6683, ley de derechos de autor y derechos conexos</li><li>• Aplicación de conceptos básicos del diseño en proyectos editoriales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica los conceptos básicos del diseño en proyectos editoriales.</li></ul>
3. Demostrar capacidades en la toma de decisiones, que promuevan el logro de las metas propuestas y la sana convivencia.	<p><b>Toma de decisiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Concepto.</li><li>• Importancia</li><li>• Aspectos por considerar en la toma de decisiones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce el concepto e importancia de la toma de decisiones en el ámbito personal y profesional.</li></ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Efectos futuros</li> <li>Reversibilidad</li> <li>Impacto</li> <li>Calidad</li> <li>Periodicidad</li> <li>Riesgos en la toma de decisiones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Éxito y fracaso.</li> <li>Importancia.</li> </ul> </li> <li>Tipos de decisiones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Programada. Rutinaria o intrascendente</li> </ul> </li> <li>Fases de la toma de decisiones:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir el problema</li> <li>Analizar el problema</li> <li>Evaluar alternativas</li> <li>Elegir alternativas</li> <li>Aplicar la decisión</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingue aspectos a considerar en la toma de decisiones.</li> <li>Argumenta sobre los riesgos a los que se enfrenta en la toma de decisiones durante el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida.</li> <li>Cita los tipos de decisiones.</li> <li>Relaciona aspectos del entorno a tomar en consideración para la toma de decisiones en su área de formación técnica.</li> <li>Aplica las fases para la toma de decisiones.</li> </ul>
4. Argumentar sobre la importancia del elemento ambiental del desarrollo sostenible para la ciudadanía y el mundo globalizado.	<b>Conservación y manejo de recursos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de recursos naturales.</li> <li>Importancia</li> <li>Cambios que debe realizar la ciudadanía en su vida diaria para contribuir con la conservación de los recursos naturales</li> <li>Acciones que puede implementar la ciudadanía para contribuir con el manejo de recursos naturales de forma sostenible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce el concepto e importancia del uso sostenible de los recursos naturales.</li> <li>Identifica cambios que debe realizar la ciudadanía en su vida diaria para contribuir con la conservación de los recursos naturales</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"><li>Buenas prácticas para el uso sostenible de los recursos naturales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones que contribuyen con la conservación y manejo de recursos naturales.</li></ul>

Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Principios y técnicas de diseño.</b>	Unidad de estudio: <b>Diseño de Carteles, Gigantografías y Banner</b>	Tiempo estimado: <b>56 horas 7 semanas</b>	
Competencias para el desarrollo humano: <b>Innovación y creatividad</b>		Eje de la política educativa: <b>Educación para el desarrollo sostenible</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Reconocer la importancia de la evolución del cartel como medio publicitario y comercial.	<b>Historia del cartel:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nacimiento de la litografía</li> <li>La belle époque: <ul style="list-style-type: none"> <li>Influencia de Jules Cheret.</li> <li>Eugene Grasset.</li> <li>Henri de Toulouse Lautrec.</li> <li>Alphonse Mucha.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica la evolución histórica del cartel.</li> </ul>
2. Elabora el diseño de productos de gran formato, haciendo uso de herramientas tecnológicas.	<b>Características y funciones del cartel.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estilos de cartel: <ul style="list-style-type: none"> <li>Cartel informativo.</li> <li>Cartel formativo.</li> <li>Cartel corporativo o comercial.</li> <li>Cartel publicitario.</li> <li>Cartel político.</li> <li>Carteles normativos.</li> <li>Carteles artísticos o decorativos.</li> <li>Carteles digitales.</li> </ul> </li> <li>Aplicación de los principios del diseño en la elaboración de productos a gran formato:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las características y funciones del cartel.</li> <li>Diferencia los estilos del cartel.</li> <li>Distingue tipos de productos a gran formato.</li> <li>Realiza el diseño de productos a gran formato, aplicando los principios establecidos.</li> <li>Ilustra los tipos de rotulación comercial.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Roll up.</li><li>• Carteles.</li><li>• Vallas publicitarias.</li><li>• Mupis y marquesinas.</li><li>• Señaladores.</li><li>• Rotulación comercial:<ul style="list-style-type: none"><li>• Interior.</li><li>• Exterior.</li><li>• En vehículos.</li></ul></li><li>• Vinilos:<ul style="list-style-type: none"><li>• De impresión.</li><li>• De corte.</li></ul></li><li>• Factores que intervienen en la impresión de gran formato:<ul style="list-style-type: none"><li>• Color y tipografía</li><li>• Tamaño, imágenes y resolución</li><li>• Materiales, tintas y acabados</li></ul></li><li>• Banners digitales:<ul style="list-style-type: none"><li>• Definición, característica y función.</li><li>• Tipos y formatos:<ul style="list-style-type: none"><li>• Rectangular.</li><li>• Robapáginas.</li><li>• Pop-up o pop-under.</li><li>• Rich media.</li><li>• Billboard.</li><li>• Mini banner o botón.</li><li>• Skycraper o rascacielos.</li><li>• Interstitial.</li></ul></li></ul></li><li>• Aplicación de conceptos básicos para la elaboración de banner digitales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Determina los factores que intervienen en la impresión de gran formato.</li><li>• Identifica los tipos y formatos de banners digitales.</li><li>• Elabora banners digitales aplicando los tipos y formatos,</li></ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
3. Desarrollar soluciones creativas e innovadoras a necesidades y problemas del campo de la animación 2D.	<b>Creatividad e innovación.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición e importancia.</li> <li>Relación entre creatividad e innovación en los procesos de producción.</li> <li>Creatividad en proceso de pensamiento.</li> <li>Fases de la resolución creativa de problemas.</li> <li>Lugares en donde se generan las ideas creativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los conceptos de innovación y creatividad.</li> <li>Diferencia las formas y fases para la resolución de problemas con creatividad e innovación.</li> <li>Genera ideas de manera creativa e innovadora para la solución a necesidades o problemas que surgen de la ejecución de proyectos de animación.</li> </ul>
4. Identificar la importancia de la ejecución de acciones que favorezcan los alcances del Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible: Salud y Bienestar.	<b>Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible (ODS) según la Organización de las Naciones Unidas y agenda 2030: Salud y Bienestar.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Propósito: Garantizar el bienestar del individuo por medio de hábitos saludables de consumo.</li> <li>Importancia.</li> <li>Datos destacables o estado actual a nivel mundial. <ul style="list-style-type: none"> <li>Buenas prácticas.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce el Objetivo 3 para el Desarrollo Sostenible según la Organización de las Naciones Unidas.</li> <li>Explica la importancia del propósito del ODS 3.</li> <li>Discrimina la importancia de la aplicación de buenas prácticas consumo para la salud y bienestar.</li> <li>Diferencia la ejecución de buenas prácticas que propicien el alcance del ODS 3: Salud y Bienestar.</li> </ul>



## Subárea Diseño Gráfico Digital

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”





“Encendamos juntos la luz”

## Descripción de la subárea Diseño Gráfico Digital

La subárea denominada Diseño Gráfico Digital, se imparte en los tres niveles que conforman el plan de estudio. El abordaje pedagógico en el duodécimo nivel tiene como propósito que la persona estudiante desarrolle competencias en modelado y animación en 3D. Si bien la animación consiste en dar vida a aquellos objetos que no la tienen, en la animación 3D, además de esto, dichos objetos se pueden girar y mover en un espacio tridimensional. La forma de realizarla es diferente a la animación tradicional, ya que para ello se utiliza software que permiten modelar y esculpir de manera digital. Con ello, los diseñadores dotan de personalidad propia a un personaje o a un objeto cuya misión es transmitir emociones o contar historias.

La unidad de estudio denominada Modelado y animación en 3D, tiene como finalidad que el estudiantado desarrolle capacidades para la aplicación de los contenidos 3D mediante aplicaciones de software específicos.

La unidad de estudio "Diseño web" desarrollará los conocimientos, habilidades y destrezas en una de las áreas más importantes y de mayor demanda en la actualidad. El abordaje pedagógico de esta permitirá que el estudiantado sea capaz de aplicar contenidos básicos de programas 3D, el diseño y maquetación de sitios web en dispositivos móviles y otros, así como el diseño de publicaciones en redes sociales.



## Tabla de Distribución de Unidades de Estudio de la Subárea Diseño Gráfico Digital

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
① Modelado y animación en 3D	9	72
② Diseño Web	16	128
TOTAL	25	200

Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Diseño gráfico digital.</b>	Unidad de estudio: <b>Modelado y animación en 3D</b>	Tiempo estimado: <b>72 lecciones</b>	
Competencias para el desarrollo humano: <b>Autocontrol</b>		Eje de la política educativa: <b>La ciudadanía digital con equidad social</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Aplicar las técnicas de modelado 3D, en proyectos gráficos y de animación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos básicos de 3D</li> <li>• Navegación</li> <li>• Controles básicos</li> <li>• Preferencias</li> <li>• Guardado</li> <li>• Modelado: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos Primitivos.</li> <li>• Vectores (Splines).</li> <li>• Generadores, Modelado &amp; Deformadores.</li> <li>• Herramientas de clonado.</li> <li>• Extrusiones y biseles.</li> <li>• Outliner.</li> <li>• Image Planes.</li> <li>• Modeling Tools.</li> <li>• History.</li> <li>• Subdivision.</li> <li>• Soft selection.</li> <li>• Manipulator and Pivots.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los principios del modelado y la animación 3D.</li> <li>• Diferencia los tipos de modelado y sus respectivos componentes y características para la creación de animaciones y diseños 3D.</li> <li>• Emplea las herramientas de modelado en software específico, para la creación de animaciones y diseños 3D.</li> <li>• Reconoce el proceso de texturizado y materiales en la</li> </ul>

“Encendamos juntos la luz”



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiding / Isolation.</li> <li>• Clean Up.</li> <li>• NURBS.</li> <li>• Multicut / Modeling Toolkit.</li> <li>• Instancias y Duplicados.</li> <li>• Booleanos.</li> <li>• Snapping.</li> <li>• Deformadores.</li> <li>• Materiales/texturas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de materiales.</li> <li>• Editor de materiales.</li> <li>• Proyección de materiales.</li> <li>• Materiales Basicos.</li> <li>• Texturizado (Difuse).</li> <li>• Shaders internos e importados.</li> <li>• UV Mapping.</li> <li>• Mapas (Normal Maps).</li> <li>• Displacement.</li> <li>• Exportar Geo.</li> </ul> </li> </ul>	<p>elaboración de modelado 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el proceso de pipeline y workflow en la elaboración de piezas de modelado y animación 3D.</li> </ul>
2. Realizar animaciones 3D por medio de las diferentes técnicas de modelado y software específico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pipeline &amp; Workflow:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setear un proyecto.</li> <li>• Paths relativos y absolutos.</li> <li>• Importar vs Referenciar.</li> <li>• Layers.</li> <li>• Problemas y crasheos.</li> <li>• Archivar Escenas.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el proceso de pipeline y workflow en la elaboración de piezas de modelado y animación 3D.</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de Animación.</li> <li>Blendshapes.</li> <li>Keyframes.</li> <li>Línea de Tiempo.</li> <li>Cámaras y objetivos / DOF.</li> <li>Etiquetas de simulación/ Dinámicas.</li> <li>Etiqueta Hair.</li> <li>Etiqueta Clothing.</li> </ul> </li> <li>Iluminación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Principios de iluminación.</li> <li>Tipos de luces / Iluminación IES.</li> <li>Iluminación (exteriores / interiores).</li> <li>HDRI iluminación y ambientación.</li> <li>Ambientes, HDRI y Cielo físico.</li> </ul> </li> <li>Rendering: <ul style="list-style-type: none"> <li>Principios de Render</li> <li>Conguración Render Settings.</li> <li>Tipos de Render: <ul style="list-style-type: none"> <li>Shaders</li> <li>Hypershade</li> <li>AOVs</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los diferentes tipos de animación 3D y sus principales características.</li> <li>Emplea las herramientas de animación 3D con software específico.</li> <li>Implementa los principios de iluminación en proyectos de modelado y animación 3D.</li> <li>Aplica el proceso de renderización en los proyectos de modelado y animación 3D.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimización.</li> <li>• Render vs Render Sequence.</li> <li>• Exportar</li> <li>• Post-Producción</li> </ul>	
3. Implementar técnicas para la recuperación o el mantenimiento del autocontrol.	<b>Autocontrol:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto.</li> <li>• Formas en cómo se pierde o recupera el autocontrol.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas para mantener el autocontrol.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el concepto de autocontrol.</li> <li>• Explica las formas de perder o recuperar el control.</li> <li>• Utiliza técnicas de autocontrol en diversos contextos.</li> </ul>
4. Identificar las aplicaciones de las tecnologías 4.0 en la Industria del Diseño Gráfico.	<b>Herramientas de Diseño Avanzadas:</b> <p>La Tecnología 4.0 ha llevado a mejoras en las herramientas de diseño gráfico multimedia, permitiendo a los diseñadores crear contenido más complejo e interactivo. Software avanzado de diseño y edición multimedia ofrece funciones más potentes para trabajar con imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el impacto de las tecnologías 4.0 en la industria del Diseño Gráfico.</li> <li>• Identifica aplicaciones de las tecnologías 4.0 en la creación de proyectos gráficos.</li> <li>• Argumenta sobre las implicaciones de las tecnologías 4.0 en la industria del diseño gráfico.</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p><b>Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):</b></p> <p>La incorporación de la RV y la RA en el diseño gráfico multimedia ha abierto nuevas posibilidades creativas. Los diseñadores pueden crear experiencias multimedia inmersivas que combinan elementos virtuales con el mundo real, proporcionando interacciones más ricas y atractivas.</p> <p><b>Inteligencia Artificial (IA) y Aprendizaje Automático (AA):</b></p> <p>Los algoritmos de IA y AA se utilizan para analizar datos y optimizar el contenido multimedia. Esto incluye la capacidad de personalizar experiencias multimedia según las preferencias del usuario, así como la automatización de tareas repetitivas en la producción de contenido.</p> <p><b>Interactividad avanzada:</b></p> <p>La Tecnología 4.0 ha permitido un mayor nivel de interactividad en el</p>	



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>diseño gráfico multimedia. Esto puede incluir elementos interactivos en sitios web, aplicaciones móviles, presentaciones multimedia y otros medios digitales que responden a las acciones del usuario.</p> <p><b>Streaming y Transmisión en Tiempo Real:</b></p> <p>La tecnología de transmisión en tiempo real ha mejorado la entrega de contenido multimedia, permitiendo la transmisión de video, audio y otros medios de manera instantánea. Esto es particularmente relevante en la producción y distribución de contenido en plataformas de redes sociales y servicios de transmisión.</p> <p><b>Producción de Contenido 3D:</b></p> <p>La Tecnología 4.0 ha facilitado la producción de contenido multimedia en 3D. Los diseñadores pueden crear animaciones tridimensionales, modelos interactivos y otros elementos visuales avanzados que agregan profundidad y realismo al diseño gráfico multimedia.</p>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p><b>Colaboración en la Nube:</b></p> <p>Plataformas en la nube facilitan la colaboración entre diseñadores y equipos creativos que trabajan en proyectos multimedia. Esto permite la edición y revisión en tiempo real, independientemente de la ubicación física de los colaboradores.</p> <p><b>Automatización de Procesos de Producción:</b></p> <p>La automatización de procesos, impulsada por la Tecnología 4.0, ha mejorado la eficiencia en la producción de contenido multimedia. Desde la edición de imágenes y videos hasta la generación automática de contenido basado en datos.</p>	

Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Diseño gráfico digital.</b>	Unidad de estudio: <b>Diseño Web</b>		Tiempo estimado: <b>128 lecciones</b>
Competencias para el desarrollo humano: <b>Proactividad</b>		Eje de la política educativa: <b>La ciudadanía digital con equidad social</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Identificar la estructura y el proceso de diseño de sitios web.	<p><b>Conceptos básicos de diseño web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominio.</li> <li>• Host o servidor.</li> <li>• Tipos de alojamiento.</li> <li>• Tipos de sitios web.</li> <li>• HTML.</li> <li>• CSS.</li> <li>• JavaScript.</li> <li>• UX y UI.</li> <li>• Resolución de pantalla.</li> </ul> <p><b>Construcción de un sitio web.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Información del sitio y el contenido.</li> <li>• Cantidad de páginas.</li> <li>• Plan de trabajo.</li> <li>• Mapa del sitio web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe los conceptos básicos del diseño de un sitio web.</li> <li>• Implementa el proceso de construcción del diseño de un sitio web.</li> <li>• Describe los principales componentes del diseño de una página web.</li> <li>• Reconoce el concepto de Hojas de estilo en el diseño de páginas web.</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p><b>Componentes del diseño de una página web:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción general del área de trabajo.</li> <li>• Estructura general de una página web.</li> <li>• Diagrama de la página web (Wireframe).</li> <li>• Creación de carpetas de trabajo.</li> <li>• Sintaxis básica de HTML usando etiquetas, atributos y valores.</li> <li>• Colocación de texto e imágenes.</li> <li>• Enlaces.</li> <li>• Insertar enlaces.</li> <li>• Crear enlaces.</li> <li>• Vínculo a correo.</li> <li>• Slider con Bootstrap (para encabezado y para galerías).</li> </ul> <p><b>Hojas de estilo CSS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear y adjuntar hojas de estilo.</li> <li>• Propiedades.</li> <li>• Transiciones.</li> <li>• Selectores: elemento, atributo, clase, tipo.</li> <li>• Estilos tipográficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica la importancia del diseño responsive en la presentación de sitios web.</li> <li>• Aplica el proceso correcto para la publicación de sitios web en la red.</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<b>Estilos para el diseño de cajas.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responsive: <ul style="list-style-type: none"> <li>Creando Media Queries.</li> <li>Primero el móvil.</li> <li>Haciendo un menú responsivo.</li> <li>Usar las vistas previas.</li> <li>Revisión y corrección.</li> </ul> </li> <li>Publicación de sitio web: <ul style="list-style-type: none"> <li>Subiendo el sitio web.</li> </ul> </li> <li>Sincronizar el sitio local y el sitio remoto.</li> </ul>	
2. Realizar el diseño de recursos que se utilizan en la interfaz gráfica de los sitios web.	<b>Generar recursos de diseño para web:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia entre JPG, PNG y SVG.</li> <li>Modos de color</li> <li>Diseño de Fondos.</li> <li>Tipografías.</li> <li>Texturas.</li> <li>Gráficos.</li> <li>Ilustraciones.</li> <li>Optimización y retoque fotográfico.</li> <li>Imagen corporativa.</li> <li>Marcas.</li> <li>Exportar una imagen para web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña por medio de software específico, recursos gráficos que se utilizan en la interfaz gráfica de los sitios web.</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
3. Aplicar el concepto de experiencia de usuario en el diseño de sitios web y aplicaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Principios de UX y UI: <ul style="list-style-type: none"> <li>Principios universales del diseño de experiencia de usuario.</li> </ul> </li> <li>Proyección y diseño básico: <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño de interfaces.</li> <li>Diseño modular.</li> <li>Herramientas.</li> <li>Prototipo web.</li> </ul> </li> <li>Gráficos e interfaz: <ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de iconografías y elementos comunes y símbolos.</li> </ul> </li> <li>Prototipo interactivo de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseño de pantallas.</li> <li>Prototipado. Publicación.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los principios universales del diseño de experiencia de usuario.</li> <li>Utiliza las proyecciones y diseño básico de interfaces y diseño modular.</li> <li>Implementa el prototipo interactivo en el diseño de sitios web y aplicaciones.</li> </ul>

## Subárea Marketing Digital



“Encendamos juntos la luz”

## Descripción de la subárea Marketing Digital

Los medios de comunicación sociales (Social Media en inglés) son plataformas de comunicación en línea donde el contenido es creado por los propios usuarios mediante el uso de la Web, que facilitan la edición, publicación e intercambio de información. El término «Social Media» expresa el enorme cambio de paradigma que están viviendo los medios de comunicación en la actualidad.

La subárea Marketing Digital que se imparte en duodécimo nivel, tiene como propósito el desarrollo de competencias en las personas estudiantes que le permita la creación, seguimiento y análisis de las cuentas o perfiles en las distintas redes sociales, la construcción de marcas, uso de herramientas de medición digital según la red social, la aplicación de estrategias para redes sociales según la necesidad del cliente y el desarrollo del proceso del Copywriting.

La comunicación en todos los sentidos, vías y canales ha cambiado. Este cambio responde a una serie de avances tecnológicos en donde la manera de generar una campaña de marketing exitosa necesitará de la comprensión del nuevo pensamiento global del consumidor actual. El abordaje pedagógico de esta subárea, propiciará que la persona estudiante, comprenda los nuevos hábitos de consumo online y los nuevos modelos de negocios.

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”



**Tabla de distribución de unidades de estudio de la subárea Marketing Digital**

Unidades de estudio	Semanas	Horas anuales
① Social Media	10	40
② Estrategias de Marketing Digital	15	60
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>



Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Marketing Digital</b>	Unidad de estudio: <b>Social Media</b>		Tiempo estimado: <b>40 lecciones</b>
Competencias para el desarrollo humano: <b>Capacidad de negociación</b>		Eje de la política educativa: <b>La ciudadanía digital con equidad social</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de perfiles publicitarios para entes o marcas según la necesidad del cliente, en las distintas redes sociales.</li> <li>Estudio de la marca o producto para la creación de la estrategia de comunicación y desarrollo de la gráfica de esta, en las distintas redes sociales.</li> <li>Estudio y definición del público meta de la marca, cliente o producto.</li> <li>Seguimiento continuo en la gestión y administración de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crea perfiles publicitarios para entes o marcas en las distintas redes sociales.</li> <li>Implementa estrategias de comunicación y desarrollo de la gráfica en redes sociales.</li> <li>Identifica del público meta de la marca, cliente o producto.</li> <li>Gestiona la comunidad online alrededor de la</li> </ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>comunidad online alrededor de la marca o producto en desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difusión de contenido valioso para la marca o producto a través de las diversas tácticas digitales que poseen las distintas redes sociales.</li> <li>• Posicionamiento de la marca o producto en la comunidad online, a través de estrategias comunicativas y gráficas.</li> <li>• Estudio y análisis de los gráficos estadísticos que generan las distintas redes sociales, con conocimiento del crecimiento y la audiencia de las páginas o perfiles.</li> <li>• Estudio de los datos de redes sociales</li> </ul>	<p>marca o producto en desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea diversas tácticas digitales para la difusión de contenido de la marca o producto.</li> <li>• Ilustra el posicionamiento de la marca o producto.</li> <li>• Determina el crecimiento y la audiencia de las páginas o perfiles.</li> <li>• Analiza datos obtenidos en redes sociales.</li> </ul>
3. Utilizar herramientas de medición digital según la red social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intereses de los usuarios</li> <li>• Rastreo de tendencias por medio de hashtags (etiquetas).</li> <li>• Monitoreo continuo de las tendencias.</li> <li>• Estadística propia de la red social.</li> <li>• Estudio de los datos de redes sociales por medio de aplicaciones disponibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los intereses de los usuarios.</li> <li>• Rastrea de tendencias en redes sociales por medio de hashtags.</li> <li>• Monitorea continuamente las tendencias para redes sociales.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica las estadísticas propias de las redes sociales.</li></ul>
4. Diseñar estrategias que brinden información del posicionamiento de la marca y la percepción de esta en redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Segmentación de la audiencia.</li><li>• Posicionamiento de la marca y la percepción de la esta.</li><li>• Incremento de las ventas de los productos.</li><li>• Monitoreo y conocimiento de la audiencia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica la segmentación de la audiencia.</li><li>• Aplica estrategias para el seguimiento y posicionamiento de la marca y la percepción de esta.</li><li>• Monitorea el incremento de las ventas de productos.</li><li>• Interpreta información sobre la audiencia</li></ul>
5. Elaborar redacción publicitaria y comercial para redes sociales.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de títulos y subtítulos para las publicaciones en las distintas redes sociales.</li><li>• Desarrollo de contenido para la marca o producto.</li><li>• Utilización de palabras claves y párrafos cortos, para que el</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseña títulos y subtítulos para las publicaciones en redes sociales.</li><li>• Desarrolla contenido para la marca o producto.</li></ul>

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<p>mensaje por transmitir sea preciso y efectivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Redacción de párrafos persuasivos que transmitan emociones al público meta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica un mensaje preciso y efectivo.</li> <li>Redacta párrafos persuasivos para el público meta.</li> </ul>
6. Aplicar estrategias de negociación que propicien acuerdos exitosos.	<p><b>Capacidad de negociación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto.</li> <li>Elementos del proceso de una negociación exitosa.</li> <li>Habilidades para la negociación.</li> <li>Estrategias para la negociación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce el concepto de capacidad de negociación.</li> <li>Explica las habilidades de una persona negociadora.</li> <li>Determina los elementos de la negociación exitosa.</li> <li>Negocia la ejecución de propuestas de acuerdos viables en el contexto de su área de formación técnica.</li> </ul>
7. Implementar las mejores estrategias para búsqueda de información a través del uso de las tecnologías de forma individual o colaborativa.	<p><b>Herramientas para la productividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Redes sociales.</li> <li>Blog.</li> <li>Wikis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cita implicaciones económicas, socioculturales y éticas del uso de las tecnologías para la gestión de la</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Software específico.</li><li>• Herramientas ofimáticas.</li><li>• Otras herramientas que faciliten la gestión.</li></ul>	<p>innovación en el campo del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica herramientas tecnológicas vigentes en el mercado para la gestión de proyectos en diseño.</li></ul>

Especialidad: <b>Diseño Gráfico Multimedia</b>	Modalidad: <b>Industrial</b>	Campo detallado: <b>Técnicas audiovisuales y producción de medios</b>	Nivel: <b>Duodécimo</b>
Subárea: <b>Marketing Digital</b>	Unidad de estudio: <b>Estrategias de Marketing digital</b>	Tiempo estimado: <b>60 lecciones</b>	
Competencias para el desarrollo humano: <b>Adaptación al cambio</b>		Eje de la política educativa: <b>Fortalecimiento de una ciudadanía planetaria con identidad</b>	

Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
1. Examinar los tipos de publicidad digital y sus ventajas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de publicidad digital.</li> <li>• Importancia de la publicidad digital.</li> <li>• Ventajas y beneficios de la publicidad digital en una marca.</li> <li>• Implementación de la publicidad digital: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pauta digital para la generación de reconocimiento de la marca o producto.</li> </ul> </li> <li>• Distintos tipos de publicidad digital existentes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compra directa de publicidad</li> <li>• Compra programática</li> <li>• Publicidad Nativa</li> <li>• Email Marketing</li> <li>• Retargeting</li> <li>• Social Ads</li> <li>• Universo Google</li> <li>• Influencers</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce el concepto, y características de publicidad digital.</li> <li>• Distingue las ventajas y beneficios de la publicidad digital.</li> <li>• Describe las acciones para la implementación de pautas digitales.</li> <li>• Identifica los tipos de publicidad digital existentes.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anuncios digitales.</li><li>• Promociones digitales.</li><li>• Formatos de los anuncios y posteos diarios, en las distintas redes sociales.</li></ul>	
2. Diseñar contenidos publicitarios, específicos considerando las características de la audiencia y de la red social.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Características y funcionamiento de cada red social.</li><li>• Frecuencia en las publicaciones para cada red social.</li><li>• Interacción constante con el público online de cada red social.</li><li>• Importancia de la redacción de las publicaciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diferencia las características y funcionamiento de las redes sociales.</li><li>• Identifica la frecuencia de las publicaciones en redes sociales.</li><li>• Examina la interacción del público online de cada red social.</li><li>• Determina la importancia de la redacción de las publicaciones.</li></ul>
3. Crear contenidos publicitarios en redes sociales, considerando las características de las redes y la normativa vigente.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestión de la publicidad en las redes sociales.</li><li>• El costo de la publicidad en las distintas redes sociales.</li><li>• Creación de anuncios y pautas en las distintas redes sociales.</li><li>• Políticas en la gestión y funcionamiento de los anuncios en las distintas redes sociales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestiona contenido publicitario en las redes sociales.</li><li>• Determina el costo de la publicidad en las distintas redes sociales.</li></ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña anuncios y pautas para redes sociales.</li> <li>Aplica las políticas para la gestión y funcionamiento de los anuncios en redes sociales.</li> </ul>
4. Implementar estrategias de Marketing tradicional y digital en campañas publicitarias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conceptos.</li> <li>Relación y diferencias.</li> <li>Desarrollo de estrategias, objetivos y ventas digitales.</li> <li>Medición de campañas digitales mediante herramientas analíticas web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencia los conceptos de Marketing tradicional y digital.</li> <li>Compara la relación y diferencias entre marketing tradicional y digital.</li> <li>Aplica estrategias de marketing según objetivos y ventas digitales.</li> <li>Interpreta información sobre medición de campañas publicitarias digitales, mediante el uso de herramientas analíticas web.</li> </ul>
5. Implementar estrategias de marketing digital utilizando los resultados obtenidos mediante los buscadores Search Engine	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferencias y semejanzas entre SEO y SEM.</li> <li>Visibilidad de los resultados de búsqueda SEO:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compara diferencias y semejanzas entre Search Engine Optimization (SEO) y Search Engine Marketing (SEM).</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
Optimization (SEO) y Search Engine Marketing (SEM).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posicionamiento en buscadores.</li> <li>• Optimización en motores de búsqueda.</li> <li>• Campañas de publicidad mediante anuncios de pago en las páginas de resultados SEM: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mercadotecnia en buscadores web</li> <li>• Integración de anuncios de publicidad online a las acciones de posicionamiento orgánico.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea los resultados de búsqueda SEO en posicionamiento y optimización de la marca o el producto.</li> <li>• Aplica estrategias de marketing haciendo uso de los resultados de búsqueda con SEM.</li> </ul>
6. Argumentar sobre la importancia de la adaptación al cambio en el entorno empresarial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Claves para la adaptación al cambio</li> <li>• Escenarios de cambio</li> <li>• Acciones en concordancia con el cambio</li> <li>• Aprender del nuevo escenario</li> <li>• Flexibilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las claves para la adaptación al cambio.</li> <li>• Distingue los escenarios de cambio en el entorno empresarial en la actualidad.</li> <li>• Determina las acciones y la flexibilidad que se requiere para la adaptación al cambio.</li> </ul>
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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los derechos internacionales</li> <li>• La paz del mundo</li> <li>• La ecología mundial</li> <li>• El desarrollo humano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los derechos internacionales como medio para el fortalecimiento de los derechos humanos.</li> </ul>



Resultados de aprendizaje	Saberes esenciales	Indicador de logro
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica la importancia de los derechos internacionales, la paz del mundo, la ecología mundial y el desarrollo humano.</li><li>• Argumenta sobre la paz en el mundo, la ecología mundial y el desarrollo del mundo, como vertientes de los derechos humanos.</li></ul>

## Subject Area English Oriented to Multimedia Graphic Design



## 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 Twelfth 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 Twelfth 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.)

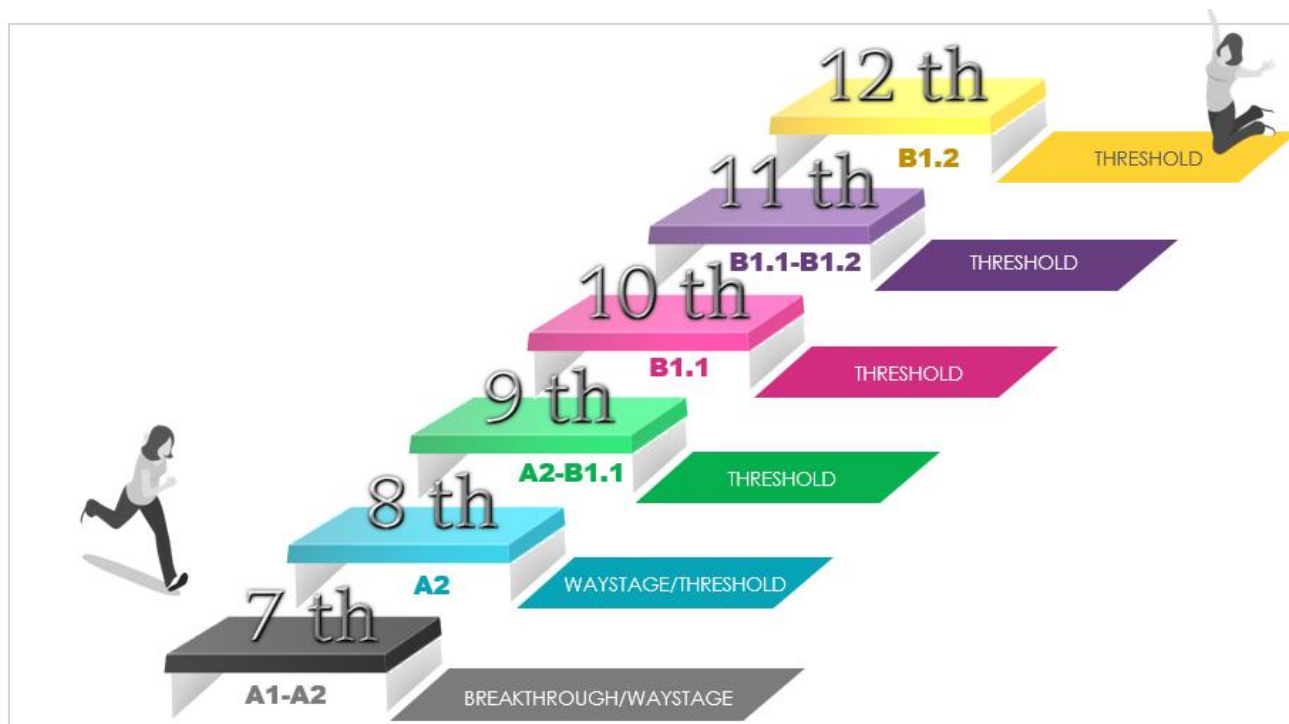
Language as, embracing language learning, comprises the action performed by people who as individuals and as social agents develop a range of general and communicative language competences. Drawing on the competences at their disposal in various contexts under various conditions and under different constraints 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 Sayınsoy, 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 Twelfth 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.
<b>Oral and Written Comprehension</b> Listening and Reading	What a learner can understand or is able to do when listening and/or reading.
<b>Oral and Written Production</b> 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: <b>Verb-Action and Condition.</b>
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

<b>Subject Area:</b> English Oriented to Multimedia Graphic Design		
<b>Level:</b> Tenth		
<b>CEFR Band:</b> B1.1	<b>Scenario 1:</b>	<b>Time:</b> hours
<b>Essential Question:</b>	<b>Theme 1.1:</b>	
<b>Essential Competences:</b>	<b>New Citizenship Axis<sup>1</sup>:</b>	

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

<sup>1</sup> 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 stablished in the annual plan that was prepared at the beginning of the school year.

### Definition of the Pedagogical Practice Plan Template

This 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 Axis <sup>2</sup> :	
Goals	Task Mediation Activity		Indicators
Essential Competences.	<b>Task Building Process:</b> <b>Pre-Task:</b> 1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions as mention.  <b>Task Rehearsal:</b> 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:			

<sup>2</sup> Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.



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

## Curricular Structure

Scenarios	Twelfth Grade (HOURS PER LEVEL)	
	Weekly Hours	Yearly Hours
1. <b>Scenario: S1. Advertising &amp; Marketing</b> 1.1 Theme: Social Media 1.2 Theme: Advertising Techniques 1.3 Theme: Digital Marketing	4	60
2. <b>Scenario: S2. Publishing Design Design</b> 2.1 Theme: Storyboard 2.2 Theme: Editorial Design, Commercial and Gigantographies	4	40
<b>Total (hours)</b>		<b>100</b>



## Curricular Grid

### Décimo

#### S1. Principles and Techniques of Graphic Design.

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

### Undécimo

#### S1. Printing Systems

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

### Duodécimo

#### S1. Advertising & Marketing

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

### Décimo

#### S2. Photography

<p><b>1</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Introduction to Photography and Illumination</p> <p>20 Hours</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Photographic equipment, accessories and their maintenance</p> <p>20 Hours</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Photography Genres</p> <p>20 Hours</p>	

### Undécimo

#### S2. Graphic Products

<p><b>1</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>.Visual Elements and Graphic Line</p> <p>20 Hours</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Branding and Packaging design</p> <p>20 Hours</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Design of Graphic Products</p> <p>20 Hours</p>	

### Duodécimo

#### S2 Publishing Design

<p><b>1</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Storyboard</p> <p>20 Hours</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Theme</b></p> <p>Editorial Design, Commercial and Gigantographies</p> <p>20 Hours</p>
---	---



**Décimo**

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

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

**Undécimo**

**S3 Digital Animation and  
Entrepreneurship**

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



## Curriculum Scope and Sequence

### Twelfth Grade

#### English Oriented to Multimedia Graphic Design

#### Scenario 1: Advertising & Marketing (60 hours)

**1.1 Theme:** Social Media  
Graphics (20 hours)

**2.1 Theme:** Advertising  
Techniques (20 hours)

**1.3 Theme:** Digital Marketing  
(20 hours)

#### Goals

EC Communicate ideas accurately about contracts by performing tasks using his/her negotiation capacity.

NCA/ Support communication across cultures by initiating conversation, showing interest and empathy by developing negotiation strategies and skills.

L/ Recognize simple expressions of agreement and disagreement in

#### Goals

EC Collaborate with peers to innovate in daily life and future jobs.

NCA/ Give a prepared an innovative presentation on a familiar topic within his or her field clear enough to be followed without difficulty must of the time.

L/Identify the main reasons for and against an argument or idea in a discussion delivered in clear

#### Goals

EC/ Evaluate and select appropriate channels of distribution for various products/services by using digital marketing.

NCA/ Define the impact of changing technological conditions on marketing products/services.

L/ Encourage discussion by inviting others to join in, say what they think about the use of digital marketing strategies.



extended discussions, if conducted in clear standard speech.

R/ Understand Internet texts and information on magazines on familiar topics (e.g. enquiries, complaints).

SI/ Give straightforward descriptions on a variety of familiar subjects.

SP/ Show how new information is related to what people are familiar with by asking simple questions.

W/ Understand information in advertisements for jobs and services.

standard speech about e-commerce and e-marketing.

R/ Follow the exchanges on the discussion board of a website.

SI/ Discuss options and possible actions related to advertising techniques.

SP/ Justify a viewpoint on a topical issue by discussing pros and cons about advertising techniques.

W/ Write promotional materials using descriptive language to advertise a product or service online.

R/ Understand problem and solution relationships in a structured text to provide advice in the use of digital marketing.

SI/ Encourage discussion by inviting others to join in, say what they think about the use of digital marketing strategies.

SP/ Describe what actions would do and how consumers would react to digital marketing.

W/: Give advice and reasons of the best digital channel of distribution for specific products/services.

## English Oriented to Multimedia Graphic Design

### 2. Scenario: Publishing Design (40 hours)

#### 2.1 Theme: Storyboard (20 hours)

##### Goals

EC / Collaborate with peers developing self-control in daily life and future jobs.

NCA/ Take principles learned in class oriented to develop self-control.

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

R/ Recognize the general line of a written argument though not necessarily all the details.

SI/ Introduce a conversation topic with the present perfect and provide details in the past.

SP/ Collaborate in simple, shared tasks and work towards a common goal in a group by asking and answering straightforward questions.

#### 2.2. Theme: Editorial Design, Commercial and Gigantographies (20 hours)

##### Goals

EC/ Express collaboration in our duties and tasks everyday.

NCA/ Collaborate as a group trying to solve problems creating by humans beings through critical thinking in our society with social equity.

L/ Infer speakers' opinions in conversations on familiar everyday topics.

R/ Recognize the general line of a written argument though not necessarily all the details.

SI/ Report the opinions of others, using in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.

SP/ Talk about and advantages and disadvantages about Editorial Design, Commercial and Gigantographies.



W/ Write a short, simple marketing document, describing products or services.

W/ Write a detailed description of a process.

## Curriculum Design

<b>Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design</b>		
Level: Twelfth		
CEFR Band: B1.2	Scenario 1: Advertising & Marketing	Time: 20 hours
Essential Question: Why it is essential to know about social media?	Theme 1.1: Social Media	
Essential Competences: 15. Negotiation Capacity	New Citizenship Axis <sup>3</sup> : Digital Citizenship with Social Equity	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Communicate ideas accurately about contracts by performing tasks using his/her negotiation capacity.	Analyzes his/her own ideas in order to improve individually or collectively.	Help students to develop negotiation strategies and skills in a collective way about the different learning outcomes.
Support communication across cultures by initiating conversation, showing interest and empathy by developing negotiation strategies and skills.	Puts into practice the knowledge acquire using negotiation strategies and skills.	Give feedback on the content about strategies to develop negotiation capacity.
<b>Oral and Written Comprehension</b>		<b>Task Building Process</b>
<b>Listening:</b> Recognize simple expressions of agreement and	Responds points of agreement and disagreement, and, when warranted,	1. Create opportunities for schemata-building to

<sup>3</sup> Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.



disagreement in extended discussions, if conducted in clear standard speech.	qualify or justify their own views about Contracts in Tourist Activities.	<p>introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about social media.</p> <p>2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to social media.</p> <p>3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.</p> <p>4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about social media</p> <p>5. Engage learners to meaningful productive tasks based on social media.</p> <p>6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about Social Media.</p>
<b>Reading:</b> Understand Internet texts and information on magazines on familiar topics (e.g. enquiries, complaints).	Determines a central idea of a text and analyze the development of the text about social media.	
<b>Oral and Written Production</b>		
<b>Spoken Interaction:</b> Give straightforward descriptions on a variety of familiar subjects.	Works with peers to promote discussions and decision-making, set clear goals and deadlines, and establish individual roles as needed about Social Media.	
<b>Spoken Production:</b> show how new information is related to what people are familiar with by asking simple questions.	Integrates information presented in diverse formats and media (e.g., visually, quantitatively, orally) in order to make informed decisions and solve problems about social media.	
<b>Writing:</b> Understand information in advertisements for jobs and services.	Recognizes information in ads and marketing developed by social media graphics, analyze the message, (branding and packaging) color palette, typeface and the subject of the image.	

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comparing and contrasting things</li> <li>Relating past events</li> <li>Expressing opinions</li> <li>Making suggestions</li> <li>Asking for and giving advice</li> </ul> <p><b>Discourse Markers</b> <b>Connecting words for Illustration</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>For example, for instance, namely, to illustrate, in other words, in particular, specifically, such as.</li> </ul>	<p><b>Present tense (Subject+ verb+complement)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>This marketing contract includes the terms and conditions of the work.</li> <li>The infographics projects are in my office.</li> </ul> <p><b>Questions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Do you sign the terms &amp; conditions document?</li> <li>What is contract?</li> </ul> <p><b>Past tense</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>We didn't know that brand's imagery needs to stay on brand at all times.</li> <li>They didn't use the color palette in all the graphic line.</li> </ul> <p><b>Passive Voice</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>My job contract is usually renewed from year to year.</li> </ul>	<p><b>What is social media graphic design?</b> Social media design is visual content used in digital marketing. Whether it's your Facebook profile, Twitter background, Google+ header or graphics for timeline posts and blogs, social media design is an important element to incorporate.</p> <p><b>Top tips for great social media graphics</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Stay on brand</b> Just like the content and tone of your copy, your brand's imagery needs to stay on brand at all times. This includes the color palette, fonts, typeface and the subject of the image.</li> <li><b>Catch the eye</b> Ensure there's a focal point to the image, ideally, it is to the left of the center of the image, which is where we look as we scan Facebook and Twitter feeds. Bright colors or just a great image is enough to stop someone scanning and get them to take a closer look.</li> </ul>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
	<ul style="list-style-type: none"><li>New people are hired every year in this company.</li></ul> <p><b>Modals.</b> (should have, might have, have to, can't, might, may)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>They should think about what you're really selling.</li><li>Infographics might have add value to an audience</li></ul> <p><b>See Appendix A: Modals</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Sell the dream</b> Don't get too hung up on your products alone, think about what you're really selling. If your product makes someone's life easier, how does their new life look? Selling a car? What freedom are you giving the driver, what about the adventure?</li><li><b>Use infographics (wisely!)</b> Infographics are still a great way to engage and add value to an audience. Ensure they're well-researched and will mean something to your audience, think about creating something of real interest.</li><li><b>Avoid memes (unless they're seriously good...)</b> Memes are a great example of something that big brands with loyal followings can get away with.</li></ul> <p><b>Taken from:</b> <a href="https://www.jcsocialmedia.com/graphic-design/">https://www.jcsocialmedia.com/graphic-design/</a></p>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
		<b>Resources Online</b> <a href="https://pegfitzpatrick.com/quick-tips-for-great-social-media-graphics/">https://pegfitzpatrick.com/quick-tips-for-great-social-media-graphics/</a> <a href="https://www.lyfemarketing.com/blog/graphic-design-tips/">https://www.lyfemarketing.com/blog/graphic-design-tips/</a>



<b>Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design</b>		
Level: Twelfth		
CEFR Band: B1.2	Scenario 1: Advertising & Marketing	Time: 20 hours
Essential Question: What are the persuasive techniques used in advertising?	Theme 1.2: Advertising Techniques	
Essential Competences: 6. Innovation And Creativity	New Citizenship Axis <sup>4</sup> :	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Collaborate with peers to innovate in daily life and future jobs.	Analyzes his/her own ideas in order to improve individually or collectively.	Encourage students to set goals and accomplish them to innovate in our society.
Give a prepared an innovative presentation on a familiar topic within his or her field clear enough to be followed without difficulty must of the time.	Use precise language, domain-specific vocabulary and techniques to manage the complexity of the topic.	Choose strategies to innovate individually or collectively.

### Oral and Written Comprehension

### Task Building Process

<b>Listening:</b> Identify the main reasons for and against an argument or idea in a discussion delivered in clear standard speech about advertising techniques.	Comprehends the main reasons for and against an argument or idea in a discussion delivered in clear standard speech about advertising techniques by listening Internet or T.V, ads.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a
--	---	--

<sup>4</sup> Política Curricular “Educar para la nueva ciudadanía”.

<b>Reading:</b> Follow the exchanges on the discussion board of a website.	Details the exchanges on the discussion board of a website by looking for information about e- advertising techniques.	concrete action about Advertising Techniques .
<b>Oral and Written Production</b>		
<b>Spoken Interaction:</b> Discuss options and possible actions related to e- advertising techniques.	Defends options and possible actions related to advertising techniques by having oral conversations in groups.	2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to Advertising Techniques.
<b>Spoken Production:</b> Justify a viewpoint on a topical issue by discussing pros and cons about advertising techniques.	Justifies a viewpoint on a topical issue by discussing pros and cons of specific ads in groups.	3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.
<b>Writing:</b> Write promotional materials using descriptive language to advertise a product or service online.	Designs promotional materials using descriptive language to advertise a product or service online by creating a product that summarizes the main details.	4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about Advertising Techniques. 5. Engage learners to meaningful productive tasks based on Advertising Techniques. 6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about Advertising Techniques.



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describing places.</li> <li>Communicating ideas.</li> <li>Relating past events</li> </ul> <p><b>Discourse Markers</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>In other words</li> <li>In case of...</li> <li>To be sure</li> <li>Most of all</li> <li>In fact</li> <li>Moreover</li> <li>Certainly</li> <li>For example</li> <li>As</li> <li>As long as,</li> <li>Before</li> <li>By now</li> <li>At the beginning</li> <li>At the end</li> <li>Finally</li> <li>At the same time</li> </ul>	<p><b>Simple present tense</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>He chooses the colors very well.</li> <li>I always use certain typographic composition for my ads.</li> </ul> <p><b>Simple Past tense</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I called the customer to ask for facts and statistics of the company.</li> <li>I designed using all symbolism about calm and relax for the new ad.</li> </ul> <p><b>Past Progressive.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I was appealing to emotions; especially love and passion when I designed this new campaign.</li> <li>We were looking for a hotel on an Internet site, when suddenly we found ads to stay in Athens.</li> </ul> <p><b>Prepositions of place and direction</b> (in, on, at, next to, behind, across, in front of, etc)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The office is <i>next to</i> the basketball court</li> <li>I was waiting for my friends <i>outside</i> the house</li> <li>There were three books about social media <i>on</i> my desk this morning.</li> <li>In the video game, the building is <i>near</i> a subway station.</li> </ul> <p><b>Online Resources:</b>  <a href="https://www.managementstudyguide.com/advertising-techniques.htm">https://www.managementstudyguide.com/advertising-techniques.htm</a> </p>	<p><b>Advertising techniques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Color Psychology</li> <li>Typographic Composition</li> <li>Minimalism</li> <li>Popular social media</li> <li>Emotional Appeal</li> <li>Bandwagon</li> <li>Gestalt Principles</li> <li>The Golden Ratio</li> <li>The Focal Point</li> <li>Association</li> <li>Symbolism</li> <li>Body Language</li> <li>Endorsements</li> <li>Behind-the-Scenes</li> <li>Fantasy</li> <li>Facts and Statistics</li> </ul> <p><b>See Appendix A and B about Advertising techniques</b></p>

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
	<a href="https://blog.bannersnack.com/advertising-techniques/">https://blog.bannersnack.com/advertising-techniques/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OWz8CzLELLQ">https://www.youtube.com/watch?v=OWz8CzLELLQ</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NdLsQcYyAcc">https://www.youtube.com/watch?v=NdLsQcYyAcc</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HzevRHUEnVI">https://www.youtube.com/watch?v=HzevRHUEnVI</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B4sT6I1delc">https://www.youtube.com/watch?v=B4sT6I1delc</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XXKBDq6_aAE">https://www.youtube.com/watch?v=XXKBDq6_aAE</a>  <b>Shocking Advertisers Tricks</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9k7PJoNAXkk">https://www.youtube.com/watch?v=9k7PJoNAXkk</a>	



<b>Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design</b>		
Level: Twelfth		
CEFR Band: B1.2	Scenario 1: Advertising & Marketing	Time: 20 hours
Essential Question: What is the role of digital marketing?	Theme 1.3: Digital Marketing	
Essential Competences: 15. Negotiation Capacity	New Citizenship Axis: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Evaluate and select appropriate channels of distribution for various products/services by using digital marketing.	Points out the most convenient channel of distribution for products or services based on digital marketing principles.	Present the different principles to consider when using digital marketing.
Define the impact of changing technological conditions on marketing products/services.	Compares and contrasts the most appropriate way of marketing products or services through the use of technology.	Establish the advantages and disadvantages of digital marketing in a company with the help of the students.

**Oral and Written Comprehension****Task Building Process**

<b>Listening:</b> Encourage discussion by inviting others to join in, say what they think about the use of digital marketing strategies.	Discusses the best use of digital marketing strategies with the help of others' opinions and thoughts.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about digital marketing. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real
<b>Reading:</b> Understand problem and solution relationships in a structured text to provide advice in the use of digital marketing.	Provides advice in order to use digital marketing by analyzing the relationship among problems and solutions.	
<b>Oral and Written Production</b>		

<b>Spoken Interaction:</b> Encourage discussion by inviting others to join in, say what they think about the use of digital marketing strategies.	Discusses the best use of digital marketing strategies with the help of others' opinions and thoughts.	<p>world of communication related to digital marketing.</p> <p>3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.</p> <p>4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about digital marketing.</p> <p>5. Engage learners to meaningful productive tasks based on digital marketing.</p> <p>6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about digital marketing.</p>
<b>Spoken Production:</b> Describe what actions would do and how consumers would react to digital marketing.	Compares the different actions done in digital marketing and the consumers' reactions.	
<b>Writing:</b> Give advice and reasons of the best digital channel of distribution for specific products/services.	Recognizes the reasons for using a specific channel of distribution and giving advice in order to persuade the consumers to buy.	

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<b>Functions</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expressing opinions about digital marketing.</li> <li>Making predictions.</li> </ul>	<b>Will and going to, for prediction Future Tense/ Will and Going to</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>The website will be very successful.</li> <li>Indeed, Costa Ricans will have better means of transportations for tourism.</li> </ul>	<b>Digital marketing</b> is the component of marketing that utilizes internet and online based digital technologies such as desktop computers, mobile phones and other digital media and platforms to promote products and services.



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<p><b>Discourse Markers</b></p> <p><b>Connecting words</b></p> <p><b>Details</b> Specifically, especially, in particular, to explain, to list, to enumerate, in detail, namely, including.</p> <p><b>Emphasis</b> Above all, indeed, truly, of course, certainly, surely, in fact, really, in truth,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>We are going to have new merchandise in our website.</li> <li>I'm going to travel to Paris to begin with the new perfume campaign.</li> </ul> <p><b>Passive sentences</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Certainly, this product will be promoted by a video marketing.</li> <li>Products and services are used to promote digital media and platforms by the company.</li> </ul>	<p><b>Taken from: Wikipedia. Digital Marketing</b></p> <p><b>B2B Marketing Plans, Paramount to Boost your Business</b></p> <p>Considering some of the below-listed points would help business analyzers to develop and employ the best B2B marketing plans.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Create Customer Persona:</b> The first thing to find out who your audience is? Who are the clients you want to include in your program?</li> <li><b>Set Brand Persona:</b> Define a brand name for your business firm. What you do, who you are, and what you stand for.</li> <li><b>The item or administration:</b> In B2B clients, the purchasers are experts who think about the nature of items, their cost-saving, and their income.</li> <li><b>The objective market:</b> B2B marketers should require an additional abnormal state of information outside of marketing pros. Focusing marketing strategies on limited specialized areas won't work well in driving off your business.</li> </ul>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluating:</b> Businesses usually are more worried about cost, esteem, and income potential than purchasers</li> <li>• <b>Advancement:</b> B2B marketers should be specialists in promoting and publicizing and specialists inside their fields.</li> </ul> <p><b>Taken From:</b>  <a href="https://blog.nextbee.com/2016/11/06/develop-employ-b2b-marketing-plans/">https://blog.nextbee.com/2016/11/06/develop-employ-b2b-marketing-plans/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital Marketing</li> <li>• Website marketing</li> <li>• Pay-Per-Click</li> <li>• Advertising</li> <li>• Content marketing</li> <li>• Email marketing</li> <li>• Social Media marketing</li> <li>• Affiliate marketing</li> <li>• Video marketing</li> <li>• SMS marketing</li> <li>• Search Engine Optimization</li> <li>• Online PR</li> <li>• Inbound marketing</li> <li>• B2B</li> <li>• B2C</li> </ul>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
		<ul style="list-style-type: none"><li>Website Traffic The Digital Marketer Defined</li></ul> <p>In general terms, a digital marketer is responsible for using digital channels to generate leads and build brand awareness. Digital channels include:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Company websites</li><li>Social media</li><li>Search engine rankings</li><li>Email marketing</li><li>Online display ads</li><li>Corporate blogs</li></ul> <p><b>Taken from:</b> <a href="https://digitalmarketinginstitute.com/blog/what-does-a-digital-marketer-do">https://digitalmarketinginstitute.com/blog/what-does-a-digital-marketer-do</a></p> <p><b>Online Resources</b> <a href="https://blog.hubspot.com/marketing/what-is-digital-marketing">https://blog.hubspot.com/marketing/what-is-digital-marketing</a> <a href="https://www.slidebooks.com/products/marketing-plan-template">https://www.slidebooks.com/products/marketing-plan-template</a> <a href="https://www.wrike.com/blog/5-digital-marketing-strategy-examples/">https://www.wrike.com/blog/5-digital-marketing-strategy-examples/</a></p>

<b>Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design</b>		
Level: Twelfth		
CEFR Band: B1.2	Scenario 2: Publishing Design	Time: 20 hours
Essential Question: What does publishing design involve?	Theme 2.1: Storyboard	
Essential Competences: 2. Self-Control	New Citizenship Axis: Sustainable Development Education	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Collaborate with peers developing self-control in daily life and future jobs.	Describes strategies for developing self-control in daily life.	Plans his/her life according to the knowledge of qualities, interests, sources and social context of his/her own.
Take principles learned in class oriented to develop self-control.	Works effectively as a team member developing self-control in daily life.	Teach students to develop strategies of self-control in their lives.
<b>Oral and Written Comprehension</b>		<b>Task Building Process</b>
<b>Listening:</b> Convey simple information of immediate relevance and emphasize the main point.	Listens to information, findings, and supporting evidence, conveying a clear and distinct perspective concerning to Storyboard.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about storyboard. 2. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related to storyboard.
<b>Reading:</b> Recognize the general line of a written argument though not necessarily all the details.	Determines the meaning of words and phrases as they are used in a text, including figurative, connotative, and technical meanings concerning to Storyboard.	
<b>Oral and Written Production</b>		



<b>Spoken Interaction:</b> Introduce a conversation topic with the present perfect and provide details in the past.	Works with peers to set rules for collegial discussions using reported speech about Storyboard.	<p>3. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.</p> <p>4. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about storyboard .</p> <p>5. Engage learners to meaningful productive tasks based on storyboard.</p> <p>6. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about storyboard.</p>
<b>Spoken Production:</b> Collaborate in simple, shared tasks and work towards a common goal in a group by asking and answering straightforward questions.	Comes to discussions prepared, having read and researched material about Storyboard.	
<b>Writing:</b> Write a short, simple marketing document, describing products or services.	Writes steps that you used to develop the storyboard.	

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describing quality actions</li> <li>Expressing opinions about storyboard.</li> </ul> <p><b>Discourse Marker</b> <b>Connecting words</b> <i>Summary</i></p>	<p><b>Reported</b> or <b>indirect speech</b> is usually used to talk about the past, so we normally change the tense of the words spoken. We use reporting verbs like 'say', 'tell', 'ask', and we may use the word 'that' to introduce the <b>reported</b> words. Inverted commas are not used.</p>	<p><b>What is the definition of a storyboard?</b> A panel or series of panels on which a set of sketches is arranged depicting consecutively the important changes of scene and action in a series of shots (as for a film, television show, or commercial).</p> <p><b>What is the purpose of a storyboard?</b></p>

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
Finally, thus, in short, in conclusion, in brief, as a result, accordingly.	<p><b>Direct Speech</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Please help me!</li> <li>• Please don't smoke!</li> <li>• I love to see the movies.</li> <li>• They like to travel every year.</li> <li>• He was living in India</li> </ul> <p><b>Reported Speech</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• She asked me to help her</li> <li>• She asked me not to smoke.</li> <li>• She told me she loved to see the movies.</li> <li>• They told me they liked to travel every year.</li> <li>• He said he was living in India.</li> </ul> <p><b>On line Resources</b>  <a href="https://www.perfect-english-grammar.com/reported-speech.html">https://www.perfect-english-grammar.com/reported-speech.html</a>  <a href="https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/reported-">https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/reported-</a></p>	<p>Purpose: A storyboard is a <b>planning</b> document. It is created before the final product is developed and used to illustrate a story or show the changes of scene. In many cases this will be based on a timeline but could also be decided by the user's choices of selection or navigation.</p> <p><b>What do you write in a storyboard?</b></p> <p>How to Make a Storyboard  Step 1: Create a Template. Draw a series of rectangles on a piece of paper, as if you were creating a comic strip. ...  Step 2: Add the Script. Under each rectangle, <b>write</b> the line of script or dialogue that corresponds to that scene.  Step 3: Sketch out the Story. ...  Step 4: Add Notes.</p> <p><b>What is a storyboard panel?</b></p> <p>A <b>panel</b> is one specific action or moment in a <b>storyboard</b>. One drawing is one <b>panel</b>. You will find all sorts of information in a</p>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
	speech/reported-speech-practice/93351 <a href="https://7esl.com/direct-indirect-speech-tense-changes/">https://7esl.com/direct-indirect-speech-tense-changes/</a> <a href="https://www.wallstreetenglish.com/blog/direct-and-indirect-speech-exercises/">https://www.wallstreetenglish.com/blog/direct-and-indirect-speech-exercises/</a> <a href="https://englishgrammarhere.com/reported-speech/reported-speech-definition-and-example-sentences/">https://englishgrammarhere.com/reported-speech/reported-speech-definition-and-example-sentences/</a> <a href="https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storyboard">https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storyboard</a> <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard">https://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard</a>	single <b>panel</b> . A <b>panel</b> is part of a shot or scene.

<b>Subject Area: English Oriented to Multimedia Graphic Design</b>		
Level: Twelfth		
CEFR Band: B1.2	Scenario 2: Publication Design	Time: 20 hours
Essential Question: What do Editorial Design, Commercial and Gigantographies involve in multimedia graphic design?	Theme 2.2: Editorial Design, Commercial and Gigantographies	
Essential Competences: 7. Collaboration	New Citizenship Axis: Digital Citizenship with Social Equity	

Goals Learner can...	Performance Indicator The student...	Pedagogical Task The teacher will...
Express collaboration in our duties and tasks everyday.	Collaborates with peers to solve problems that human beings have made to the planet.	Express awareness about collaboration and try to solve our planet and humankind.
Collaborate as a group trying to solve problems creating by humans beings through critical thinking in our society with social equity.	Contributes as a group trying to solve problems creating by humans beings through critical thinking in our society with social equity.	Express teamwork about critical thinking as a digital citizen using knowledge in Costa Rica.

### Oral and Written Comprehension

### Task Building Process

<b>Listening:</b> Infer speakers' opinions in conversations on familiar everyday topics.	Comprehends opinions in conversations about rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	1. Create opportunities for schemata-building to introduce the meaning of unknown vocabulary, structures and functions for a concrete action about rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.
<b>Reading:</b> Recognize the general line of a written argument though not necessarily all the details.	States the main information in technical work-related documents about Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	

### Oral and Written Production



<b>Spoken Interaction:</b> Report the opinions of others, using in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	Talks about and advantages and disadvantages about in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Expose learners to authentic materials to deal with the real world of communication related rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.</li><li>2. Focus on linguistic elements such as functions, discourse markers, grammar and vocabulary required to go over the essential question.</li><li>3. Give learners controlled practice in using the target language vocabulary structures and functions about rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.</li><li>4. Engage learners to meaningful productive tasks based on rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.</li><li>5. Project: integration of activities. It has to be done in class. Present a project about rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.</li></ol>
<b>Spoken Production:</b> Talk about and advantages and disadvantages about Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	Makes a presentation about Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	
<b>Writing:</b> Write a detailed description of a process.	Writes ideas about rates in Editorial Design, Commercial and Gigantographies.	



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
<p><b>Functions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Describing Editorial Design, Commercial and Gigantographies.</li> <li>Asking and answering questions.</li> </ul> <p><b>Discourse Markers</b></p> <p><b>Emphasis</b> Above all, indeed, truly, of course, certainly, surely, in fact, really, in truth</p>	<p><b>Questions</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>What is the nature and background of your organization?</li> <li>Who is your audience?</li> <li>What is your goal and message?</li> <li>Is there a theme for your publication?</li> <li>What are the publication specifications?</li> <li>Do you have preference and examples of design you like?</li> <li>Is there an existing corporate brand that needs to be followed?</li> <li>What is your deadline for completion?</li> </ul> <p><b>Questions #2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Can you explain your process for designing visually appealing images for websites?</li> </ul>	<p><b>What is Publication Design?</b> Publication design involves creating an attractive and polished document using software such as <i>Adobe InDesign, Illustrator and Photoshop</i> that engages and informs audiences in such a way that your content is accessible, memorable and easy to understand.</p> <p>Graphic designers are experienced in such areas as page layout design, image editing, typography (font selection), graphic design and typesetting projects.</p> <p><b>Publication Design Projects For Our Clients</b> Types of publications we have designed for our clients include:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brochures and pamphlets</li> <li>Flyers and leaflets</li> <li>Newsletters</li> <li>Posters</li> </ul> <p><b>What are Editorial Design?</b> Editorial designs are used by the newspapers and magazines for the arrangement of the various elements combined in a specific way to convey,</p>



Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
	<ul style="list-style-type: none"> <li>What would you say is the most difficult part of being a multimedia designer?</li> <li>How would you respond if the design team is completely opposed to your ideas?</li> <li>How do you prioritize tasks when approaching a deadline?</li> <li>What has been the most challenging design project you have worked on?</li> <li>Describe how you turn concepts into visual elements. How do you find direction?</li> <li>How do you handle feedback/criticism? Provide specific examples.</li> <li>What do you like about the current graphics on</li> </ul>	<p>enhance and achieve the intended message for the readers in a effective and efficient manner.</p> <p><b>What are commercial graphics?</b> A type of applied graphic art. Commercial graphic design plays a role in packaging and marketing by providing designs for labels, trademarks, colophons, and advertising materials (including catalogs, booklets, and prospectuses).</p> <p><b>What is a Gigantography?</b> Any large format print, most likely larger than the standard printing press size poster of 27 X 40 inches.</p> <p><b>Taken from:</b> The Free Dictionary by Farlex. <a href="https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Commercial+Graphic+Design">https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Commercial+Graphic+Design</a></p> <p><b>Online Resources</b> <a href="http://www.orgnixcreatives.com/print/publication-design/publication-design-process/">http://www.orgnixcreatives.com/print/publication-design/publication-design-process/</a>  <a href="http://www.designishistory.com/design/editorial-design/">http://www.designishistory.com/design/editorial-design/</a></p>

Learnings		
Functions and Discourse Markers	Grammar	Vocabulary
	<p>our website? What would you change?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>What was your most challenging project?</li> <li>What was your most successful?</li> <li>What did you learn from each?</li> </ul> <p><b>Taken from:</b> Betterteam. <i>Graphic Designer Interview Questions</i>. <a href="https://www.betterteam.com/graphic-designer-interview-questions">https://www.betterteam.com/graphic-designer-interview-questions</a></p>	<p><a href="https://www.joshtong.io/blog/2014/10/21/what-is-editorial-design-and-why-is-it-so-important-to-digital-publishing">https://www.joshtong.io/blog/2014/10/21/what-is-editorial-design-and-why-is-it-so-important-to-digital-publishing</a></p> <p><a href="https://www.designyourway.net/blog/design/editorial-design/">https://www.designyourway.net/blog/design/editorial-design/</a></p> <p><b>Videos</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M7iCDWI2rN0">https://www.youtube.com/watch?v=M7iCDWI2rN0</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=4ZHvfUfxK0A">https://www.youtube.com/watch?v=4ZHvfUfxK0A</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=eMfCzcuolZs">https://www.youtube.com/watch?v=eMfCzcuolZs</a></p>



## 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-](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)

[613ceeda22f4/Encuesta+de+Escasez+de+Talento+2018.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT\\_TO=url&CACHEID=ced492e5-ffa1-4538-9192-613ceeda22f4](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](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](http://www.iconofilia.com)



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

[www.dzoom.org.es/](http://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](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](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](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](http://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](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](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](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](http://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](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](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](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. Modals

**MODAL VERBS 1**

**Can**

- 1. Ability / Inability I can speak English
- 2. Informal permission Can I open the window?
- 3. Informal request Can I have a glass of water?
- 4. Possibility Anyone can become rich and famous

Can, could, may and might are modal verbs that Can be used to give permission or deny permission

**Can't**

Impossibility You can't be 30! I thought you were About 20 years old

**Could**

- 1. Asking for permission Could I borrow your book?
- 2. Polite request could you say it again more slowly?
- 3. Ability in the past she could read when she was 4
- 4. Suggestion we could try to fix it ourselves
- 5. Possibility I think we could have another Gulf war

**Must**

- 1. Deduction or certainty That must be Jerry, they said he was tall with red hair
- 2. Obligation ("must" involves the speaker's authority or opinion) you must go to bed, said her mum

**Mustn't**

Prohibition You must not swim in that river, it is full of crocodiles

**Have to**

Obligation (based on a law or rule, the speaker only says that an obligation exists and doesn't impose an obligation) I have to wear a uniform in my school  
"Have got to" is also common in an informal style

**Don't have to**

It is not necessary to do something, you can do it if you want but it is not necessary  
She doesn't have to finish her composition tonight

**May**

- 1. Possibility He may run the marathon this year
- 2. Polite permission or request May I go now? Yes, you may

**Might**

Might is most commonly used to express Possibility. English speakers can also use "might" to make suggestions or request, but This is less common in American English.  
Be careful, you might fall

**Must / Have to**

With must the speakers are giving their own feelings, saying what they think is necessary. With have to the speakers are not giving their feelings, they are just giving facts

**May / might**

We often read that "might" suggests a smaller possibility than "may", there is in fact little difference, and "might" is more usual than "may" in spoken English.

**Can't / mustn't**

We use can't to express that something is logically impossible. Mustn't expresses an obligation: a prohibition is a negative obligation (not to do something)

**May, "might" and "could"**

are used almost interchangeably to express the possibility that something will happen.

**REMEMBER:**

"Could not" vs. "Might not"  
"Could not" suggests that it is impossible for something to happen. "Might not" suggests you do not know if something happens.

**LEARN THE MODAL VERBS**

A B C

Taken from: [Pinterest.newborn.easynaildesigns.com](https://www.pinterest.com/newborn.easynaildesigns.com)

## **Appendix B. Advertising Techniques**

Advertising Techniques - 13 Most Common Techniques Used by the Advertisers

Emotional Appeal: This technique of advertising is done with help of two factors - needs of consumers and fear factor.

Most common appeals under need are:

Need for something new

Need for getting acceptance

Need for not being ignored

Need for change of old things

Need for security

Need to become attractive, etc.

Most common appeals under fear are:

fear of accident

fear of death

fear of being avoided

fear of getting sick

fear of getting old, etc.

Promotional Advertising: This technique involves giving away samples of the product for free to the consumers in trade fairs, promotional events, and ad campaigns.

Bandwagon Advertising: This type of technique involves convincing the customers to join the group of people.



Facts and Statistics: Here, advertisers use numbers, proofs, and real examples to show how good their product works. For e.g. "Lysol floor cleaner cleans 99.99% germs" or "Colgate is recommended by 70% of the dentists of the world".

Unfinished Ads: The advertisers here just play with words by saying that their product works better but don't answer how much more than the competitor. For e.g. Lays - no one can eat just one or Horlicks - more nutrition daily.

Weasel Words: In this technique, the advertisers don't say that they are the best from the rest, but don't also deny. E.g. Sunsilk Hairfall Solution - reduces hairfall. The ad doesn't say stops hairfall.

Endorsements: The advertisers use celebrities to advertise their products

Complementing the Customers: Here, the advertisers used punch lines which complement the consumers who buy their products. E.g. Revlon says "Because you are worth it."

Ideal Family and Ideal Kids: The advertisers using this technique show that the families or kids using their product are a happy go lucky family. The ad always has a neat and well-furnished home, well-mannered kids and they show a fluorescent color line covering whole body.

Patriotic Advertisements: These ads show how one can support their country while he uses their product or service.

Questioning the Customers: The advertisers using this technique ask questions to the consumers to get response for their products.

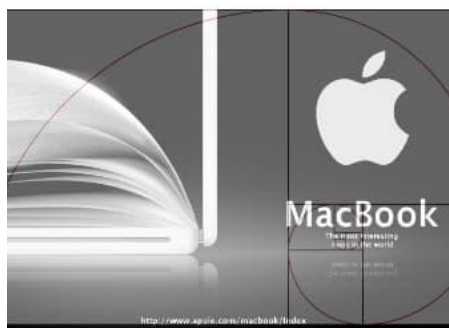
Bribe: This technique is used to bribe the customers with something extra if they buy the product using lines like "buy one shirt and get one free", or "be the member for the club for two years and get 20% off on all services."

Surrogate Advertising: This technique is generally used by the companies which cannot advertise their products directly. The advertisers use indirect advertisements to advertise their product so that the customers know about the actual product. The biggest example of this technique is liquor ads.

Taken from: <https://www.managementstudyguide.com/advertising-techniques>.

## Appendix C. 15 Compelling Advertising Techniques That Work.

1. **Color Psychology:** Color psychology analyzes the influence of colors upon human behavior, decision-making, and, ultimately, purchase.
2. **Typographic Composition:** Typography is an essential part of both advertising and design.
3. **Minimalism:** Popular social media platforms, such as Facebook and Instagram, are packed with sponsored posts, and since potential customers are already engaging in various social activities, slipping your products and deals in their newsfeed is not a bad idea.
4. **Emotional Appeal:** Advertisements that evoke human emotions, such as happiness, sadness, surprise, fear, anger, or disgust, create engaging experiences for consumers.
5. **Bandwagon:** As one of the most persuasive modern techniques, the bandwagon effect can tap into what your audience desires, using emotional cues to make people act quickly when purchasing something.  
In other words, this ad technique relies on FOMO, also known as the fear of missing out.
6. **Gestalt Principles:**  
This principle is as German as it gets—everything has to run smoothly, and all elements have to be carefully positioned in design.
7. **The Golden Ratio:** Designers, take note: this is the mathematical ratio encountered everywhere in nature, and used in design it creates perfect compositions, that are not only effective but also remarkably pleasing to the eye. The Fibonacci numbers can be used as an advertising technique as well.



8. **The Focal Point:** Among the techniques of visualization in advertising, there is the focal point method.
9. **Association:** Appealing once again to human psychology, this method uses images to create a whole chain of ideas and thoughts behind a design.
10. **Symbolism:** Symbolism uses dramatic visuals, metaphors, or similarities to draw attention and interest towards a product.
11. **Body Language:** A subcategory of the body language technique is gaze induction. What this means is that the person featured in the ad (usually a celebrity in a perfume or luxury brand watch ad) will not be looking directly at the viewer, creating a feeling of mystery.
12. **Endorsements:** The previous visual ad technique takes us directly to this one. Certain brands use celebrities for advertising their products because they carry a particular influence over their audience.
13. **Behind-the-Scenes:** Among the various types of advertising methods, this one always works when you want your audience to feel more connected to your brand. Photos and videos from behind the scenes will make your customers appreciate the hard work that went behind a campaign.

**14. Fantasy:** Another strategy in advertising is the use of fantasy. The combination of the advertised product and a fantastic visual element never ceases to spark the audience's imagination.

**15. Facts and Statistics:** The usage of facts and statistics is a popular technique used in promotion.

*Taken from: Pop, A. Banner Snack Blog. <https://blog.bannersnack.com/advertising-techniques/>*

**Appendix D. Direct speech: I loved roses./ Reported speech: She said (that) she loved ice cream.**

Tense	Direct Speech	Reported Speech
<b>Present</b>	I like pizza	She said (that) she liked pizza.
<b>Present Continuous/Progressive</b>	I am living in Bogotá	She said (that) she was living in Bogotá.
<b>Past</b>	I bought an electric car	She said (that) she had bought an electric car.
<b>Past continuous/Progressive</b>	I was waiting for a friend.	She said (that) she had been waiting for a friend.
<b>Present perfect</b>	I haven't seen John	She said (that) she hadn't seen John.
<b>Past perfect*</b>	I had taken Portuguese lessons before	She said (that) she had taken Portuguese lessons before.
<b>Will</b>	I'll see you later	She said (that) she would see me later.
<b>Would*</b>	I would help, but..."	She said (that) she would help but...
<b>Can</b>	I can speak perfect French	She said (that) she could speak perfect French.
<b>Could*</b>	I could run when I was a teenager	She said (that) she could run when I was a teenager.
<b>Shall</b>	I shall come later	She said (that) she would come later.



<b>Should*</b>	I should call my boss	She said (that) she should call her boss
<b>Might*</b>	I might be late	She said (that) she might be late
<b>Must</b>	I must study math this weekend	She said (that) she must study math this weekend.

\* doesn't change.

## Apéndice E. Estándar de cualificación de Diseño Gráfico Multimedia



## Glosario de Términos

Concepto	Definición
<b>Amenazas cibernéticas</b>	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.
<b>Android</b>	Sistema operativo móvil basado en el núcleo Linux y otros software de código abierto
<b>Antivirus</b>	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.
<b>Audio digital</b>	Es la codificación digital de una señal eléctrica que representa una onda sonora
<b>Audio estéreo</b>	Sonido estereofónico o estéreo al grabado y reproducido en dos canales
<b>Audio monoaural</b>	Es el sonido que solo está definido por un canal y que origina un sonido semejante al escucharlo con un solo oído
<b>Audiovisual</b>	Es la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje

Concepto	Definición
<b>Autoaprendizaje</b>	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).
<b>Blog</b>	Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto
<b>Boceto</b>	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
<b>Ciberamenazas</b>	Es un acto malicioso que busca hacer daño a datos, robar datos, o afecta la vida digital en general.
<b>Ciberseguridad</b>	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.
<b>Cliente</b>	Es la persona o empresa receptora de un bien, servicio, producto o idea, a cambio de dinero u otro artículo de valor
<b>Collage</b>	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
<b>Contraste</b>	Diferencia de intensidad de iluminación en la gama de blancos y negros o en la de colores de una imagen fotográfica o cinematográfica
<b>Correo electrónico</b>	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)
<b>Creatividad</b>	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.
<b>Desarrollo sostenible</b>	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.
<b>Desing thinking</b>	Método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.
<b>Diagramación</b>	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
<b>Diapositiva</b>	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
<b>Dynamic link</b>	Que permite utilizar archivos generados en múltiples aplicaciones de manera dinámica y sin tener que renderear.
<b>Empatía</b>	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
<b>Emprendedor</b>	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
<b>Emprendimiento</b>	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
<b>Ética</b>	Conjunto de costumbres y normas que dirigen o valoran el comportamiento humano en una comunidad
<b>Firewalls</b>	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
<b>Gamificación</b>	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
<b>Hoja electrónica</b>	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.
<b>Iluminante</b>	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.
<b>Ilustración vectorial</b>	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.
<b>Industria 4.0</b>	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.
<b>Ingeniería social</b>	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.
<b>Innovación</b>	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
<b>Inteligencia artificila</b>	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.
<b>Interfaz gráfica de usuario</b>	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
<b>Internet de las Cosas (iot)</b>	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.
<b>IOS</b>	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
<b>Junior</b>	Profesional que todavía está en periodo de formación práctica a través del trabajo de producción
<b>Luminaria</b>	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
<b>Luz de flash</b>	Destello de luz puntual que ilumina la escena durante un instante



Concepto	Definición
<b>Machinima</b>	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.
<b>Malware</b>	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.
<b>Maquetación</b>	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.
<b>Narrativa emergente</b>	Es aquella que emerge desde la experiencia de juego hacia el jugador.
<b>Narrativa experiencial</b>	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.
<b>Narrativa interactiva</b>	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
<b>Narrativa no lineal</b>	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.
<b>Narrativas</b>	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.
<b>Nodo</b>	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.
<b>Nube</b>	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.
<b>Phishing</b>	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.
<b>Pitch de proyecto</b>	Es una instancia donde el realizador tiene que mostrar su idea a los ejecutivos y captar su atención en unos pocos minutos

Concepto	Definición
<b>Pixilación</b>	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
<b>Postproducción</b>	La manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos
<b>Preproducción</b>	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.
<b>Procesador de texto</b>	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.
<b>Producción</b>	Proceso se divide en diferentes procesos: modelado, texturizado, rigging, animación, iluminación y renderizado
<b>Prototipado</b>	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
<b>Realidad aumentada.</b>	Es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad.
<b>Realidad extendida</b>	Concepto complejo, abierto y en constante cambio que se atribuye a las tecnologías que crean entornos y objetos generados de manera digital
<b>Redes sociales</b>	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.
<b>Render</b>	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
<b>Retículas</b>	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.
<b>Senior</b>	Es aquel que implanta las metodologías y los estándares en el desarrollo de proyectos
<b>Siluetas</b>	A un dibujo sacado siguiendo los contornos de la sombra de un objeto.
<b>Simuladores</b>	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
<b>Sketches</b>	Es una guía capturada rápidamente para transmitir una idea
<b>Software</b>	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.
<b>Storyboard</b>	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.
<b>Storytelling</b>	Es el arte de contar historias usando técnicas inspiradas en escritores y guionistas para transmitir un mensaje de forma inolvidable.
<b>Tableta grafica</b>	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
<b>Tecnologías de Información (TI)</b>	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
<b>Tipografía</b>	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
<b>Vectorial</b>	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.
<b>Wikis</b>	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.