



MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL
San José, Costa Rica

AUTORIDADES SUPERIORES

Dr. Manuel Antonio Bolaños
Ministro de Educación Pública

Lic. Wilfrido Blanco Mora
Viceministro de Educación Pública

Lic. Carlos Campos Roblero
Viceministro de Educación Pública

Ing. Fernando Bogantes Cruz
Director de Departamento Educación Técnica

FUNDAMENTACION
PROGRAMAS PARA EDUCACIÓN ACADÉMICA CON ORIENTACIÓN
TECNOLÓGICA TERCER CICLO Y EDUCACIÓN DIVERSIFICADA
ACORDES CON LAS DEMANDAS DEL NUEVO SIGLO

En un proceso de cambios paulatinos en todos los ámbitos de la vida social y cultural del país, se hace indispensable prever las condiciones de enfrentamiento a las nuevas situaciones que impone la globalización, donde las actividades humanas se tornan cada vez más complejas, versátiles y divergentes; ello significa la revisión de las bases educativas para que se proporcionen los ajustes adecuados en los programas y modalidades de las instituciones formadoras del estudiantado.

Los cambios en educación debe ser una preocupación constante de todos los que de una u otra manera tienen una responsabilidad con el desarrollo del ciudadano que tiene que incorporarse con competitividad al sistema social y productivo del país.

En la actualidad nuestro país está comprometido con la búsqueda del mejoramiento continuo de la educación como aspecto esencial para elevar la calidad de vida de todos los ciudadanos, por ello, la educación técnica viene a colaborar en el ofrecimiento de espacios para que bajo la modalidad de colegio académico con orientación tecnológica proyectarse en los tres grandes ámbitos: agropecuaria, industrial, comercial y de servicios.

En este mismo sentido, la educación en general debe ofrecer los espacios, para insertar en los diferentes momentos de formación de los ciudadanos del mañana los valores, conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que favorezcan las innovaciones sociales. Esto, sin duda, conlleva a la revisión de cada uno de los procesos que se realizan en las instituciones educativas y en los ciclos de formación del estudiantado.

La Educación Técnica costarricense no se escapa de efectuar ajustes en su currículo, para responder a las condiciones especiales de las instituciones educativas y a las características de las diversas regiones del país, sin disminuir su participación y aporte para el desarrollo económico y social del país. Se debe responder ante una economía cambiante, donde se requiere tanto de la formación académica como técnica del estudiantado, ante el auge de tres grandes sectores: Industrial, Agropecuario, Comercial y de Servicios.

El Tercer Ciclo de la Educación General Básica y la Educación Diversificada, en los Colegios Académicos con Orientación Tecnológica tiene un significado especial cuando, además de la preparación académica se agregan contenidos tecnológicos a la formación del individuo, pues permite adicionar experiencias que, a la postre, complementan un proyecto de vida. Es por esto que se torna

indispensable ofrecer las condiciones necesarias para que se desarrollen capacidades, destrezas y conocimientos, además de los valores de trabajo tan necesarios en una sociedad competitiva.

Las instituciones educativas conocidas como: Colegios Académicos con Orientación Tecnológica, cuentan con estos programas acordes al contexto institucional, enfocados en las ramas agropecuaria, industrial, comercial y de servicios, con el principal objetivo de encauzar vocacionalmente al estudiantado, para seleccionar una especialidad, ya sea esta académica o técnica; asimismo, permite la selección certera de una eventual profesión universitaria, o bien ofrece el mejoramiento de su calidad de vida, mediante mayores oportunidades de insertarse con éxito en el mercado laboral.

Además, permiten a los alumnos explorar en sus aptitudes y actitudes en el campo tecnológico. Estos han de proveer aprendizajes concretos, prácticos y aplicables que preparen a quienes participen para ejecutar las tareas que implican las actividades tecnológicas.

En general, estos talleres tienen como propósito convertir a los jóvenes en pensadores críticos, creativos, flexibles e independientes, capaces de construir y reconstruir su conocimiento y aptos para enfrentar el reto de este siglo como ciudadanos competitivos.

Dr. Manuel Antonio Bolaños
Ministro de Educación Pública

TALLERES TECNOLOGICOS

MODALIDAD COMERCIAL Y DE SERVICIOS

TABLA DE CONTENIDOS

- Fundamentación general
- Orientaciones generales para la labor docente
- El planeamiento del docente
- Sugerecias generales para la evaluación

Talleres Con Orientación Tecnológica:

INFORMATICA

- **BASE DE DATOS EN ACCESS**
- **DISEÑO DE PAGINAS WEB**
- **MATENIMIENTO Y ACTUALIZACIÓN DE EQUIPO DE CÓMPUTO**
- **SOFTWARE DE APLICACIÓN 1**
- **SOFTWARE DE APLICACIÓN 2**
- **SOFTWARE DE APLICACIÓN 3**

FUNDAMENTACIÓN

EDUCACIÓN ACADEMICA CON ORIENTACIÓN TECNOLÓGICA

Los Colegios Técnicos Profesionales en donde las condiciones para atender la Educación Técnica, tanto en el III Ciclo Exploratorio como en la Educación Diversificada, no sean las técnicamente recomendadas, o bien aquellos colegios académicos en donde la comunidad requiera una formación técnica dirigida a actividades muy puntuales, pueden acogerse a este plan de estudios; que consiste en aplicar el plan de estudios de la Educación Académica, tanto en el III Ciclo como en la Educación Diversificada y ofrecer paralelamente, una orientación tecnológica de ocho horas semanales por nivel.

En el Tercer Ciclo de la Educación General Básica, y se programarán dos talleres por nivel, de cuatro horas semanales cada uno; uno de ellos orientado al desarrollo de competencias básicas y genéricas, derivadas de las especialidades autorizadas para Educación Técnica, el otro será de inglés con énfasis en la conversación. En Educación Diversificada se programarán dos talleres por nivel, de cuatro horas semanales cada uno; orientados al desarrollo de competencias técnicas genéricas y específicas, derivadas de las especialidades autorizadas para Educación Técnica. La oferta de los talleres tecnológicos de cada colegio, será autorizada por el Departamento de Educación Técnica de acuerdo con las condiciones del colegio y a las necesidades locales.

LINEAMIENTOS PARA LA ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA DE LOS TALLERES CON ORIENTACIÓN TECNOLÓGICA

La oferta de orientación Tecnológica se organizará en talleres, con un total de dos talleres por cada nivel.

Para impartir talleres con carácter de orientación Tecnológica se debe tener presente que:

- Los jóvenes, sin distinción de género, pueden tener acceso a cualquier taller exploratorio.
- Todos los colegios técnicos que cuenten con III ciclo exploratorio, deben ofrecer talleres exploratorios que pertenezcan a las tres modalidades: Agropecuaria, Industrial y Comercial y de Servicios; durante el presente curso lectivo se ofrecerán talleres exploratorios en la modalidad Comercial y de Servicios.
- Las lecciones de exploración vocacional son de 60 minutos.
- Cada colegio deberá ofrecer los talleres exploratorios de acuerdo con las condiciones que presenta el centro educativo, en cuanto al equipo, materiales, herramientas, infraestructura, fincas y personal debidamente capacitado.
- El Departamento de Educación Técnica revisará y ajustará, periódicamente la oferta de talleres con orientación tecnológica, de acuerdo con la tendencia de los sectores productivos en la zona en donde se ubica el colegio.
- La evaluación en el Ciclo tecnológico es formativa y sumativa; requiere por lo tanto la asistencia constante del alumno, implica la implementación de instrumentos de observación y pruebas de carácter práctico, durante las etapas de ejecución, sobre lo cual se le dará al finalizar el taller una valoración vocacional de habilidades y aptitudes sobre los contenidos del taller.
- Dado que la exploración tecnológica que realice cada estudiante puede descubrir diferentes resultados de acuerdo con sus habilidades, destrezas y afinidades, el profesor debe llevar un registro permanente del progreso del estudiante, con el fin de realimentar su aprendizaje y de facilitarle el descubrimiento de sus habilidades, destrezas y fomentar el desarrollo de aquellas en que demuestre mayor aptitud y actitud, coordinando dicha labor con el Departamento de Orientación del colegio, con el propósito de orientar la selección de una especialidad.

- En cada Taller, el número de estudiantes debe oscilar entre 12 y 20; sin embargo, de acuerdo con las características propias de cada opción, el Departamento de Educación Técnica indicará a la División de Planeamiento, el número de estudiantes mínimo y máximo que se puede permitir.

Los talleres de orientación Tecnológica se pueden ofrecer de dos maneras diferentes; cada institución selecciona una de las siguientes opciones de acuerdo con sus condiciones:

a) Se imparten dos Talleres de Orientación Tecnológica por nivel, (séptimo, octavo, noveno y décimo y undécimo) con una duración de cuatro horas por semana cada uno, durante todo el curso lectivo.

- Las secciones se dividen en al menos dos grupos; cada uno recibe ambos talleres en forma simultánea.

b) Se imparte un Taller de Orientación Vocacional por período (semestral), en cada nivel (séptimo, octavo, noveno, décimo y Undécimo) con una duración de ocho horas semanales.

- Las secciones se dividen en al menos dos grupos; uno recibe una opción en el primer período y el otro recibe otra en el mismo período. En el segundo período los grupos intercambian el taller.
- Adicionalmente a los talleres tecnológicos, los estudiantes deben llevar en los tres años del tercer ciclo, curso de inglés con énfasis en la conversación.
- En ambas opciones se dedica un total de 8 horas por año a talleres con orientación tecnológica y 4 horas de inglés con énfasis en la conversación.

El Departamento de Orientación coordinará la acción orientadora con los profesores de cada taller exploratorio y cada especialidad, con el propósito de favorecer y promover las habilidades para la toma de decisiones en relación con la especialidad escogida, como resultado de la orientación vocacional.

ORIENTACIONES GENERALES PARA LA LABOR DOCENTE

Este programa de estudio, refleja la intencionalidad de aportar un valor agregado para la vida del estudiante, con una estructura programática que explicita detalladamente los contenidos que se deben desarrollar en cada unidad de estudio, que le permiten al docente guiar en forma ordenada el proceso de construcción de conocimientos en el taller y en el entorno. El docente puede desarrollar otros contenidos además de los que aquí se presentan, pero no debe sustituir unos por otros; esto con la finalidad de que en todos los colegios se brinde igualdad de oportunidades.

Los objetivos que se incluyen en el programa, tienen un grado de generalidad que le proporcionan al docente la oportunidad de elaborar objetivos específicos al realizar el planeamiento de su práctica pedagógica. Los objetivos que redacte el docente deben reflejar los cambios de conducta que el alumno debe alcanzar a corto plazo, diaria o trimestralmente, en el nivel de conocimiento, valores y actitudes, habilidades y destrezas.

Los procedimientos que se sugieren, son solo eso, sugerencias. El docente puede hacer uso de toda su creatividad y experiencia para emplear los más adecuados en el logro de los objetivos específicos que él plantee.

Los procedimientos aquí sugeridos le servirán de orientación, de punto de partida, para plantear los que considere más apropiados, sin perder de vista que estos deben propiciar el desarrollo del pensamiento del alumno para construir su aprendizaje. Se debe fomentar la aplicación de estrategias cognitivas que contribuyan a la formación de un estudiante crítico y analítico, tales como: Comparación, Clasificación, Organización, Interpretación, Aplicación, Experimentación, Análisis, Identificación, Discusión, Síntesis, Evaluación, Planteamiento de soluciones, etc.

Los criterios de evaluación se refieren a objetivos evaluables; son productos observables y medibles que se esperan del estudiante. El logro de estos objetivos evaluables permiten al docente dar seguimiento al progreso individual del educando y realimentar el proceso de aprendizaje cuando así lo requiera el alumno. Los criterios de evaluación son la base para elaborar pruebas teóricas o de ejecución, ya que en ellos se refleja el producto final esperado en cada objetivo.

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

Los valores y actitudes que se especifican por cada objetivo, deben ser tema de reflexión al inicio de la jornada diaria y deben recordarse en el transcurso de ella en los momentos pertinentes y con la frecuencia que se considere necesaria.

La mediación del docente, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe estar basada en el desarrollo del pensamiento, darle énfasis a las estrategias que permitan la comprensión de conceptos.

En razón de que el taller tecnológico constituye una oportunidad para el desarrollo de habilidades y destrezas, que den un valor agregado al educando, así como la posibilidad de incursionar en actividades útiles para la orientación vocacional, éste debe reunir las condiciones en cuanto a la utilización de métodos y técnicas adecuadas para el proceso de descubrimiento de habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes del estudiante.

Por consiguiente, el docente como mediador de ese proceso ha de crear los ambientes propicios para el aprendizaje de calidad, atractivo, dinámico, significativo que logre alcanzar los objetivos propuestos para el taller tecnológico.

A continuación, se ofrecen recomendaciones que se pueden aplicar en los procesos de enseñanza y aprendizaje del taller en mención, con el propósito de que la mediación sea efectiva.

Partiendo del modelo expuesto en la oferta Educativa para los Colegios Técnicos, el espacio destinado a la exploración consta de cuatro componentes básicos entre los cuales se manifiesta una interacción constante y estrecha; a saber:

- a) El abordaje de conocimientos elementales referidos al trabajo.
- b) El desarrollo de habilidades y destrezas básicas en herramientas,
- c) El desarrollo del gusto por el trabajo bien realizado tanto desde el punto de vista técnico como estético.
- d) La incentivación para seleccionar una especialidad afín con este taller tecnológico.

Para abarcar estos componentes, el docente debe considerar las siguientes orientaciones y enriquecerlas para asegurar el éxito de la tarea.

- Utilizar una metodología activa, participativa, promotora del gusto por el aprendizaje, mediante el uso de técnicas tales como los juegos didácticos, discusiones, comentarios y otras.
- Han de descubrirse siempre nuevas formas de abordar los contenidos de manera que se estimule la creatividad.
- Permitir al estudiante participar del proceso de recreación del conocimiento, “aprender haciendo”.
- Facilitar la participación de otros sujetos sean técnicos, profesionales u otros miembros de la comunidad, con el propósito de que haya puntos de vista diferentes que enriquezcan la labor.
- Incentivar al máximo el desarrollo de las capacidades individuales para dar espacio al talento, la reflexión, la creatividad, la superación y satisfacción personal, mediante trabajos individuales o proyectos creativos.
- Han de establecerse los niveles de dificultad, de manera que se trabaje secuencialmente, de lo fácil a lo difícil.
- Pueden elaborarse guías de trabajo que faciliten el desarrollo de la labor del educando.
- Deben realizarse acciones que permitan al discente desenvolverse como actor principal del proceso educativo y al docente como mediador del proceso.
- Las actividades grupales han de propiciar la cooperación y la solidaridad; asimismo, las individuales deben fortalecer la autonomía y la autorrealización del individuo.
- Incluir actividades que lleven al discente a la experimentación y el redescubrimiento antes que centrarse en el excesivo uso de la pizarra, el lápiz y el papel.
- Debe fortalecerse la aplicación de conocimientos elementales.
- Para sustentar la reconstrucción del conocimiento ha de integrarse la teoría y la práctica en forma indisoluble.

- Han de incluirse estrategias de simulación, demostración e imitación para el aprendizaje de tareas y prácticas muy concretas.
- Estimular la observación, con visitas didácticas a empresas o instituciones que posibiliten el enriquecimiento del aprendizaje.
- Debe incursionarse, en la medida de lo posible, en el uso de tecnologías de avanzada, como aprestamiento para la futura formación en la especialidad.
- Propiciar el proceso de sensibilización del educando para la solución de problemas institucionales y comunales, relacionados con el taller tecnológico.
- Debe favorecerse el desarrollo integral del alumno, con actividades que consideren el aspecto cognoscitivo, psicomotor y afectivo.

Téngase presente que cuanto más dinámico sea el taller tecnológico, más beneficios tendrá el educando para el logro de competencias que se constituyen, sin duda, en recursos personales de formación ante las demandas de un mundo en transformación.

EL PLANEAMIENTO DEL DOCENTE

El profesor debe elaborar los siguientes planes:

1. PLAN ANUAL POR SUB-AREA

Consiste en:

- ✓ Elaborar un cronograma que muestre las horas que se destinarán a cada unidad de estudio y a cada objetivo por unidad, además la secuencia lógica de las unidades.
- ✓ Recursos necesarios.
- ✓ Este plan es el que debe ser entregado al director al inicio del curso lectivo.

2. PLAN DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LA SUBÁREA

PLAN DE LECCIÓN

Se debe usar el mismo esquema que se presenta en los programas, con la diferencia de que:

- ✓ En la parte administrativa se debe indicar el objetivo general de la unidad de estudio que va a desarrollar (el que viene descrito en el programa de estudio).
- ✓ Los objetivos, procedimientos y criterios de evaluación deben ser específicos, de acuerdo con los contenidos por desarrollar.
- ✓ En los procedimientos, se deben indicar las actividades, incluyendo los métodos y técnicas didácticas, que va a desarrollar en función del logro de los objetivos y valores propuestos.
- ✓ En los criterios de evaluación, se debe indicar los instrumentos de evaluación teórica o práctica que va a utilizar para verificar el logro de los aprendizajes.

Este plan debe ser preparado por unidad de estudio, es de uso diario y debe ser supervisado por el director o el coordinador técnico por delegación, en el momento que juzgue oportuno, para comprobar que el desarrollo del programa sea congruente con lo planificado en el Plan Anual que entregó al inicio del curso lectivo.

El docente, además, debe planificar las prácticas por unidad de estudio, cada plan de prácticas debe contener al menos:

- ✓ Una parte administrativa que incluya nombre de la institución, nombre de la subárea o taller, nombre de la unidad de estudio, nombre del docente, nivel, sección, y tiempo
- ✓ Una parte técnica que incluya el objetivo, el valor a fomentar, una descripción, las actividades, el lugar a realizarla, los recursos y la evaluación

SUGERENCIAS GENERALES PARA LA EVALUACION

La evaluación es un elemento constitutivo de todo proceso educativo. El taller Tecnológico, provee al estudiante de conocimientos prácticos, concretos y aplicables a la vida diaria, como un valor agregado, por lo tanto, requiere de que las actividades evaluativas permitan, reorientar, realimentar y fortalecer el proceso de aprendizaje.

Por consiguiente, la evaluación del taller tecnológico ha de convertirse en una experiencia más de aprendizaje, de manera que culmine el proceso vivido.

A continuación, se ofrecen algunas consideraciones y sugerencias respecto de esta importante tarea:

- La evaluación debe ser diagnóstica y formativa. Es decir, al inicio del proceso ha de ubicarse a los estudiantes, según su condición en cuanto a ciertos conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes, así como ha de darse seguimiento al proceso de aprendizaje para rectificar el quehacer, fortalecer los logros y señalar el progreso, para estimular la adquisición de nuevos conocimientos.
- La evaluación del taller tecnológico, por ser dinámico y continua, ha de permitir la valoración cualitativa de los aprendizajes, por lo cual requiere de acciones participativas, innovadoras, variadas que superen las prácticas tradicionales repetitivas y rutinarias.
- Para que se cumpla con la realimentación del proceso de aprendizaje en este caso particular, han de utilizarse instrumentos y técnicas adecuadas, que permitan la materialización de lo propuesto y no cambiar el rumbo de éste.
- Pueden utilizarse instrumentos tales como listas de cotejo, escalas de calificación, registro anecdótico, pruebas de ejecución entre otras, que permitan la evaluación cuantitativa del logro de los objetivos. Con ellos han de registrarse también las virtudes, limitaciones, inclinaciones y la vocación del discente para una especialidad a fin, de manera que sirva de indicador posterior.

Esta debe armonizar con un proceso de enseñanza y aprendizaje formador, activo, continuo, dinámico y participativo, para el logro de los objetivos propuestos.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL
San José, Costa Rica

TALLER CON ORIENTACIÓN TECNOLÓGICA

DISEÑO DE PÁGINAS WEB



San José, Costa Rica

2003

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
Departamento de Educación Técnica Profesional
Modalidad Comercial y de Servicios

TALLER CON ORIENTACIÓN TECNOLÓGICA

DISEÑO DE PÁGINAS WEB EDUCACIÓN DIVERSIFICADA

ELABORADO POR:

**Msc. Xinia López Oviedo
Asesora Nacional de Informática**

**Revisado por:
Msc. Luis Aguilar Villarreal
Jefe de la Sección Comercial y de Servicios**

**San José, Costa Rica
2003**

DESCRIPCIÓN

El taller tecnológico Diseño de Páginas WEB está diseñado para ser desarrollado en el cuarto ciclo o educación diversificada, con una asignación de 4 horas por semana.

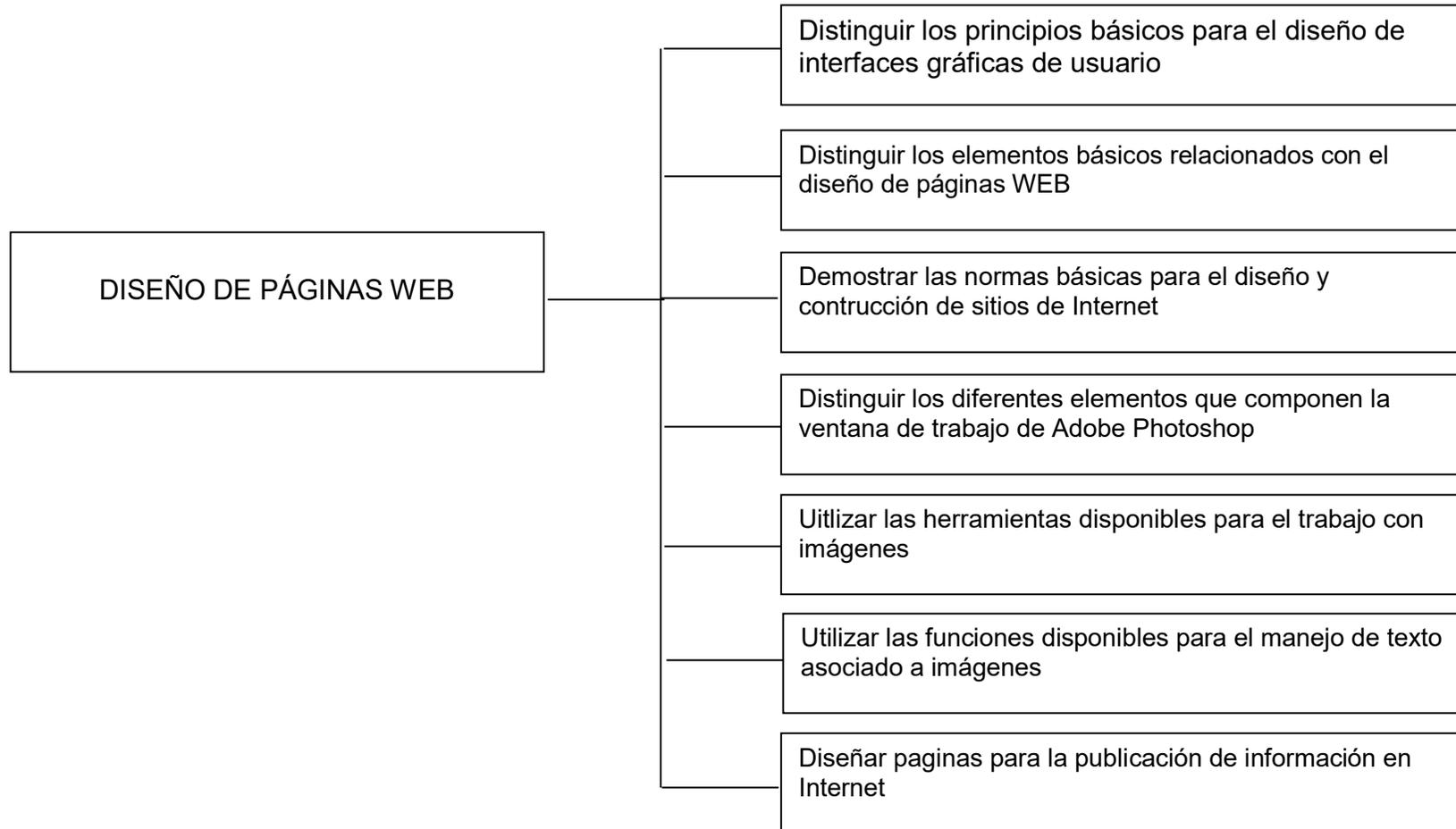
Este taller está integrado por tres unidades de estudio:

- Interfaces gráficas de usuario, pretende darle al estudiante los conocimientos básicos relacionados con las consideraciones fundamentales para el diseño y presentación de información orientada a un usuario final.
- Software para diseño, busca desarrollar en el estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas básicos en el manejo de las funciones y herramientas de un software específico que le permita el manejo y depuración de los diferentes elementos a incluir en una página WEB.
- Diseño de páginas WEB, tiene como objetivo desarrollar en el estudiante los conocimientos, habilidades y destrezas básicos en el diseño de páginas para la publicación de información en Internet.

OBJETIVO GENERAL

1. Diseñar páginas para la presentación de información en Internet acordes con los requerimientos básicos.

PROGRAMAS DE ESTUDIO
TALLER TECNOLÓGICO: DISEÑO DE PÁGINAS WEB



PROGRAMAS DE ESTUDIO

Modalidad: Comercial y Servicios
Unidad de estudio: Diseño de interfaces gráficas de usuario

Taller tecnológico: Diseño de páginas WEB
Tiempo estimado: 30 horas

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACION
<p>1. Señalar los criterios básicos para el diseño de la interfaz gráfica de usuario</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Interfaz gráfica de usuario <ul style="list-style-type: none"> ◆ Concepto ◆ Funciones ◆ Características ◆ Criterios para el diseño ◆ Usuario ◆ Sensibilidad ◆ Personalización ◆ Dirección ◆ Consistencia ◆ Claridad ◆ Estética ◆ Retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Definición de conceptos relacionados con la interfaz gráfica ◆ Identificación del origen, funciones y características de la interfaz gráfica ◆ Ilustración de los diferentes criterios para el diseño 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Respeto: tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Define los conceptos básicos relacionados con la interfaz gráfica ◆ Distingue el origen, las funciones y características ◆ Relaciona los diferentes criterios para el diseño de la interfaz gráfica ◆ Examina diferentes productos para identificar los elementos de la interfaz gráfica

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	CRITERIOS DE EVALUACION
2. Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de interfaces gráficas de usuario	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diseño de interfaces gráficas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Texto ◆ Fuentes ◆ Disposición del texto ◆ Fondos ◆ Colores ◆ Formas ◆ Imágenes ◆ Animaciones ◆ Sonidos 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nombrar las consideraciones básicas relacionadas con diseño de interfaces gráficas ◆ Ejemplificar los diferentes aspectos para el manejo de texto, fondos, colores, imágenes, animaciones y sonidos ◆ Ilustración del uso de elementos de diseño de interfaces gráficas ◆ Digitalización de imágenes y sonido ◆ Ilustración de los criterios básicos para la inserción de diferentes elementos de diseño ◆ Ejecución de prácticas sobre diseño de interfaces gráficas 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Respeto: tener una clara noción de los derechos fundamentales de cada persona 	<u>El estudiante:</u> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Identifica las consideraciones básicas para el diseño de interfaces gráficas ◆ Reconoce las normas básicas para la disposición e inserción de diferentes elementos ◆ Utiliza las técnicas para la digitalización de imágenes y sonido ◆ Diseña diferentes interfaces a partir de texto, sonido, imagen y animaciones

PROGRAMAS DE ESTUDIO

Modalidad: Comercial y Servicios
Unidad de estudio: Software para diseño

Taller tecnológico: Diseño de páginas WEB
Tiempo estimado: 40 horas

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>1. Distinguir los diferentes elementos que componen la ventana de trabajo de Adobe Photoshop</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ventana de trabajo ◆ Herramientas y funciones <ul style="list-style-type: none"> ◆ Menús ◆ Botones ◆ Paletas 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Definición de los conceptos básicos asociados a la ventana de trabajo ◆ Identificación de las herramientas y funciones disponibles ◆ Descripción de las aplicaciones de las herramientas y funciones ◆ Ilustración del uso de cada una de las herramientas y funciones ◆ Ejemplificación del procedimiento para utilizar cada una de las herramientas y funciones 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Responsabilidad: conciencia acerca de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las herramientas y funciones disponibles ◆ Distingue las aplicaciones de las herramientas y funciones ◆ Utiliza cada una de las herramientas y funciones ◆ Aplica el procedimiento para utilizar cada una de las herramientas y funciones

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>2. Utilizar las herramientas disponibles para el trabajo con imágenes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tipos de imágenes <ul style="list-style-type: none"> ◆ Tipos de gráficos ◆ Resoluciones ◆ Sistemas de entrada ◆ Sistemas de salida ◆ Ajuste de color ◆ Optimización de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Definición de los conceptos básicos ◆ Identificación de las herramientas y funciones disponibles para el manejo de imágenes ◆ Descripción de los diferentes sistemas de entrada y salida para las imágenes ◆ Ilustración del procedimiento para el ajuste del color y resoluciones en imágenes ◆ Ejemplificación del procedimiento para la optimización de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Responsabilidad: conciencia acerca de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las herramientas y funciones disponibles para el manejo de imágenes ◆ Distingue de los diferentes sistemas de entrada y salida para las imágenes ◆ Utiliza el procedimiento para el ajuste del color y resoluciones en imágenes ◆ Aplica el procedimiento para la optimización de imágenes

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
3. Aplicar las herramientas básicas para la optimización de imágenes	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Preferencias <ul style="list-style-type: none"> ◆ Generales ◆ Pantalla y cursores ◆ Transparencia y gama ◆ Unidades y regla ◆ Otras ◆ Selecciones <ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazados ◆ Marco de selección ◆ Lazo ◆ Varita mágica ◆ Capas ◆ Filtros 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificación de las herramientas y funciones disponibles ◆ Descripción de las aplicaciones de las preferencias, selecciones y capas ◆ Ilustración del procedimiento para el uso de las preferencias, selecciones y capas ◆ Optimización de imágenes con de las preferencias, selecciones y capas 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Responsabilidad: conciencia acerca de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las herramientas y funciones disponibles ◆ Distingue de las aplicaciones de las preferencias, selecciones y capas ◆ Utiliza el procedimiento para el uso de las preferencias, selecciones y capas ◆ Optimiza imágenes con de las preferencias, selecciones y capas

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>4. Utilizar las funciones disponibles para el manejo de texto asociado a imágenes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Texto <ul style="list-style-type: none"> ◆ Edición ◆ Ventana de inserción de textos ◆ Selección de tipos de texto ◆ Importación 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Definición de los conceptos básicos ◆ Identificación de las herramientas y funciones disponibles para el manejo de texto ◆ Descripción de los diferentes métodos para la edición de texto ◆ Ilustración del procedimiento para la selección de tipos de texto ◆ Ejemplificación del procedimiento para la importación de textos 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Responsabilidad: conciencia acerca de las consecuencias que tiene todo lo que hacemos o dejamos de hacer 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las herramientas y funciones disponibles para el manejo de texto ◆ Distingue los diferentes métodos para la edición de texto ◆ Utiliza del procedimiento para la selección de tipos de texto ◆ Aplica el procedimiento para la importación de textos

PROGRAMAS DE ESTUDIO

Modalidad: Comercial y Servicios
Unidad de estudio: Diseño de páginas WEB

Taller tecnológico: Diseño de páginas WEB
Tiempo estimado: 86 horas

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>1. Distinguir los elementos básicos relacionados con el diseño de páginas WEB</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tipos de sitios <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comerciales ◆ Informativas ◆ Entretenimiento ◆ Otros ◆ Tipos de páginas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Bienvenida ◆ Principales ◆ Salida ◆ Consideraciones previas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Usuarios ◆ Accesibilidad ◆ Funcionalidad ◆ Velocidad para el acceso ◆ Tamaño 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Definir los conceptos básicos relacionados con el diseño de páginas para Internet ◆ Diferenciación de los tipos de sitios y páginas que se presentan en Internet ◆ Descripción de las características básicas de cada tipo de sitios y páginas ◆ Demostración de los aspectos más relevantes para el diseño de sitios ◆ Examinar diferentes sitios y páginas disponibles en Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Solidaridad: unión y colaboración mutua para conseguir un fin común 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Distingue los tipos de sitios y páginas WEB ◆ Compara las características de cada una ◆ Reconoce las consideraciones previas para el diseño de sitios para Internet ◆ Planifica sitios de Internet acordes con las reglas descritas

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>2. Demostrar las normas básicas para el diseño y construcción de sitios de Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Texto <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fuentes ◆ Disposición del texto ◆ Alineación ◆ Interlineado ◆ Separación ◆ Definición de la jerarquía <ul style="list-style-type: none"> ◆ Títulos ◆ Subtítulos ◆ Párrafos ◆ Secciones ◆ Formateo de tablas 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nombrar las consideraciones básicas relacionadas con el manejo de texto ◆ Ejemplificar los diferentes aspectos para la disposición del texto ◆ Ilustración de las jerarquías del texto en el sitio ◆ Demostración de las opciones para el manejo de tablas ◆ Ejecución de prácticas sobre manejo de texto 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Solidaridad: unión y colaboración mutua para conseguir un fin común 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Identifica las consideraciones básicas para el manejo de texto ◆ Reconoce las normas básicas para la disposición y jerarquización del texto en los sitios para Internet ◆ Demuestra diferentes formas para el uso de tablas ◆ Ensaya diferentes formas de manejo de texto en el diseño de sitios para Internet

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diseño de sitios <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fondos ◆ Colores ◆ Formas ◆ Imágenes ◆ Animaciones ◆ Sonidos ◆ Elementos de exploración ◆ Navegación ◆ Digitalización de imágenes y sonido ◆ Creación y manejo de animaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nombrar las consideraciones básicas relacionadas con el diseño de sitios ◆ Ejemplificar los diferentes aspectos para el manejo de fondos, colores, imágenes, animaciones y sonidos ◆ Ilustración del uso de elementos de exploración y navegación ◆ Demostración del procedimiento para la digitalización de imágenes y sonido ◆ Ilustración del proceso de inserción de diferentes elementos en el sitio ◆ Ejecución de prácticas sobre diseño de sitios 		<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Identifica las consideraciones básicas para el diseño de sitios para Internet ◆ Reconoce las normas básicas para la disposición e inserción de diferentes elementos en los sitios para Internet ◆ Digitaliza imágenes y sonidos para incluirlos en el sitio diseñado ◆ Diseña diferentes sitios a partir de texto, sonido, imagen y animaciones

OBJETIVOS	CONTENIDOS	PROCEDIMIENTOS	VALORES Y ACTITUDES	ESTRATEGIAS DE EVALUACION
<p>3. Diseñar paginas para la publicación de información en Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Herramientas de diseño <ul style="list-style-type: none"> ◆ Funciones ◆ Aplicaciones ◆ Herramientas disponibles ◆ Menús ◆ Ventanas de trabajo ◆ Edición de páginas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Inserción de texto ◆ Inserción de imágenes, sonidos y animaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificación de las funciones y herramientas disponibles ◆ Descripción de los procedimientos para el uso de la herramienta ◆ Descripción de los menús y ventanas de trabajo disponibles ◆ Ejemplificación del procedimiento para edición de páginas ◆ Demostración del procedimiento para la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones ◆ Inspeccionar sitios y páginas disponibles en Internet para identificar los diferentes elementos ◆ Elaborar páginas para la presentación de información en Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Honestidad: comportarse de manera transparente con sus semejantes 	<p><u>El estudiante:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las funciones y herramientas disponibles para el diseño de páginas WEB ◆ Distingue los procedimientos a aplicar en el diseño de páginas WEB ◆ Edita páginas WEB para el manejo de la información presentada ◆ Utiliza las herramientas para la inserción de texto, imágenes, sonido y animaciones ◆ Diseña páginas WEB acordes con las normas predefinidas

BIBLIOGRAFIA

- Consejo Salud Ocupacional, Ministerio de Educación Pública. Antología Salud Ocupacional. Costa Rica: 1993.
- Dooley, Brian J., El camino fácil a Windows. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Freedman, Alan. Diccionario de computación. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Freedman, Alan. Diccionario de computación Inglés/Español - Español/Inglés. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Helson, Stphen. Referencia rápida de MS Power Point 4.0 P/Win. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Krol, Ed. Conéctate al Mundo de Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Long Long. Introducción a las computadoras y al Procesamiento de Información. II Edición. México D. F: Editorial MCGRAW-HILL, 1990.
- Neibauer, Alan R. El ABC de Word 6 para Windows. México: EDICIONES VENTURA, 1994.
- Perfection. Ms.Power Point 4.0 P/win paso a paso. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Ralph, Soucie. Aplique microsoft Office. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Ramalho, José R. Ms. Office Standard. México: Editorial MC GRAW-HILL, 1995.
- Reirs, Ler. Navegue en Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.
- Tisnado Santana, Marco Antonio. Exel 5.0. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.

Tisnado Santana, Marco Antonio. Power Point 4.0 Manual de bolsillo. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.

Tisnado Santana, Marco Antonio. Password 10: "Aplicaciones especiales de Word, Excel y Access". México: Editorial MCGRAW-HILL, 1998.

Tisnado Santana, Marco Antonio. Password 7: Word. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1999.

Tisnado Santana, Marco Antonio. Password 8: Excel y Power Point. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1999.

Wyatl, Allen L. La magia de Internet. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.

Levi, Gutiérrez, Guillermo. Elementos de computación. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1993.

Di Mare Mota, Cecilia. La formación y la vivencia de los valores en las Escuelas Costarricenses. San José, Costa Rica. Litográficos Profesionales S.A. 1994.

Castro de Bravo, Bertha. Technical English For Business. México: Editorial MCGRAW-HILL, 1980.

Mora G, Guillermo. Valores humanos y actitudes positivas. Colombia: Editorial MCGRAW-HILL, 1995.