



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

DIRECCIÓN GENERAL DEL BACHILLERATO

DIRECCIÓN DE COORDINACIÓN ACADÉMICA

DISEÑO

SERIE

PROGRAMAS DE ESTUDIO

DIRECTORIO

Emilio Chuayffet Chemor

Secretario de Educación Pública

Rodolfo Tuirán Gutiérrez

Subsecretario de Educación Media Superior

Carlos Santos Ancira

Director General del Bachillerato

CRÉDITOS

Docentes elaboradores del programa de estudios

Alejandra Pita Servín

Aurora Alejandra Valdez Guzmán

Bibiana Patricia Santana Hernández

Oscar Ramiro Castillo Cano

Díaz Pérez Francisco

Shantal Donato Murguía

Flores Gregorio Rafael

Ma. Eugenia Fuentes Zavala

José Carlos Moreno Vargas

Ulises Perea Hernández

María del Carmen Rábago Harrsch

Docentes que diseñaron el programa de estudios:

Carlota Ramírez García

Luis Miguel Rangel Ferrusca

Alejandro Rodríguez Venegas

Raúl Ruiz Estrada

Gerardo González Almeida

Fernando Javier Robles Cervantes

Raúl E. Acosta Beltrán

Ricardo Aparicio Ceja

Martín Escamilla Montaña

Jorge A Gómez Briseño

Héctor B. Gutiérrez Arroyo

Beatriz López Gutiérrez

Luis Enrique Maldonado Navarro

Ma. De Lourdes Medina Reyes

Angel A. Ocampo Renedo

Sandra Resendiz Chavelas

Rosalía Tejeda García

El presente programa constituye una adaptación al Programa de estudios publicado en 2009 para el Bachillerato Tecnológico.

CONTENIDO

1. Descripción de la capacitación

- 1.1. Estructura curricular del Bachillerato General.
- 1.2. Justificación de la capacitación.
- 1.3. Competencias profesionales de egreso.

2. Módulos que integran la capacitación

- 2.1 Módulo I Generar presentaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación.
Módulo II Registro de operaciones especiales.

3. Cómo se desarrollan los submódulos en la formación profesional

- 3.1. Lineamientos metodológicos para elaborar los submódulos.

PRESENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

- Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias disciplinares refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida laboral con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

Una competencia es la “capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos

problemas¹.

Tal como comenta Anahí Mastache², las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer, ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo hacer. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas

Las anteriores definiciones vinculadas con referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, proporcionan algunas características de la enseñanza y del aprendizaje que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje significativas.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad, recuperen parte de su entorno actual y principalmente le permitan reconstruir sus conocimientos por medio de la reflexión y análisis de las situaciones.
- d) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.
- e) Movilizar los recursos cognitivos, implica la aplicación de diversos saberes en conjunto en situaciones específicas y condiciones particulares.
- f) Un individuo competente es aquél que ha mejorado sus capacidades y demuestra un nivel de desempeño acorde a lo que se espera en el desarrollo de una actividad significativa determinada.
- g) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), que responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- h) Las competencias se presentan en diferentes niveles de desempeño.

¹ Philippe Perrenoud, “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

² Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

i) La función del docente es ser mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).

El programa de Diseño responde a éste último objetivo.

- En los módulos que integran la capacitación se ofrece la justificación para ser considerados como salidas laterales reconocidas en el mundo laboral, los referentes normativos seleccionados para su elaboración, los sitios de inserción en el mercado de trabajo para la integración del egresado, el aprendizaje en términos de resultados, las competencias a desarrollar en cada submódulo, los recursos didácticos que apoyarán el aprendizaje, su estrategia y su evaluación, así como las fuentes de información.
- En el desarrollo de los submódulos, con respecto a la formación profesional, se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que usted realice una planeación específica y la concrete en la elaboración de las guías didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar elementos como: sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades como docente.

Esta planeación específica se caracteriza por ser dinámica y colaborativa, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el co-diseño con los docentes del mismo plantel o incluso de la región, por medio de diversos mecanismos, como las academias.

Al ajustar sus componentes en varias posibilidades de desarrollo, estas modificaciones a los programas de estudio del componente de formación profesional apoyan el logro de una estructura curricular flexible en las capacitaciones para el trabajo ofrecidas por el Bachillerato General, y permiten a los estudiantes, tutores y comunidad educativa participar en la toma de decisiones sobre la formación elegida por el estudiante.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAPACITACIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

El pensamiento humano ha evolucionado tornándose cada vez más complejo, acorde a éste y como representación del mismo, su expresión gráfica ha sufrido una evolución similar desde su reproducción de la realidad más cercana hasta las complejas composiciones modernas, asistidas por un sinfín de técnicas.

Hoy podemos hablar del lenguaje y semiótica de las imágenes, de sus mensajes e interpretación, es decir, de la imagen como elemento informativo, formativo e incluso como transmisor y receptor de la cultura y del conocimiento desde un plano cognoscitivo.

Conforme las modalidades expresivas del hombre proliferan (desde la imagen fija, hasta la secuencial en movimiento) la complejidad en la comprensión de sus mensajes aumenta y en la medida que su presencia es mayor la necesidad de interpretar sus significados reales también aumenta.

Siendo esto materia del Diseño Gráfico, este se ha convertido en un factor determinante para el desarrollo de la sociedad mundial, participando en las diversas áreas del marco social; en el caso de México esto no es la excepción, a la par de los fenómenos sociales su influencia se ha manifestado en las aportaciones realizadas a la cultura visual de su entorno.

La necesidad de un diseño que preserve una identidad de acuerdo a nuestro ámbito, riqueza visual, conceptual y cultural que se inserte en el contexto global, da como resultado la misión que atañe a las escuelas de formar individuos cuya visión sea congruente con este propósito.

El auge y crecimiento de nuevas tendencias, tanto humanas como tecnológicas han permeado en las estructuras que componen la esencia del diseño mismo que en su proceso formativo-académico, ha propiciado que la reestructuración de los modelos de enseñanza se ajusten a las necesidades del sector productivo.

Asimismo podrá desarrollar competencias genéricas relacionadas principalmente con la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general, todo con apego al cuidado del medioambiente.

La capacitación se inicia en el tercer semestre, con el módulo: “Generar representaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación, que permite al estudiante adquirir las competencias para desarrollar los bocetos de acuerdo a los criterios estéticos funcionales, utilizar programas vectoriales para elaborar las propuestas gráficas, realizar bocetos utilizando el dibujo de modelos al natural, diseñar las formas y figuras estilizadas para las representaciones gráficas y realizar representaciones gráficas aplicando la teoría del color”.

Con el módulo denominado: “Desarrollar sistemas con fines de comunicación visual”, el estudiante desarrollará las siguientes competencias: Aplicar la tipografía a un proyecto gráfico utilizando la retórica visual, Diseñar proyectos de difusión masiva identificando los requerimientos del cliente y Diseñar display identificando los requerimientos del cliente y realizar ilustraciones para la elaboración de dummies.

Todas estas competencias posibilitan al egresado su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades en su entorno social.

La capacitación se compone de dos módulos el primer módulo consta de cinco submódulos tiene una duración de 272 horas, y el último de 176 horas, está formado por tres submódulos. La capacitación en Diseño tiene un total de 448 horas.

MAPA DE LA CAPACITACIÓN

3er semestre	4° semestre	5° semestre	6° semestre
Desarrollar los bocetos de acuerdo a los criterios estéticos funcionales (64 hrs.)	Realizar bocetos utilizando el dibujo de modelos al natural (48 hrs.)	Realizar representaciones gráficas aplicando la teoría del color (48 hrs.)	Diseñar proyectos de difusión masiva identificando los requerimientos del cliente (48 hrs.)
Utilizar programas vectoriales para elaborar las propuestas gráficas (48 hrs.)	Diseñar las formas y figuras estilizadas para las representaciones gráficas (64 hrs.)	Aplicar la tipografía a un proyecto utilizando la retórica visual. (64 hrs.)	Diseñar display identificando los requerimientos del cliente y realizar ilustraciones para la elaboración de dummies (64hrs.)

COMPETENCIAS DE EGRESO DE LA CAPACITACIÓN

Durante el proceso de formación de los dos módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la capacitación en Informática:

- Generar representaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación.
- Desarrollar sistemas con fines de comunicación visual.

Además se presentan las 11 competencias genéricas, para que usted intervenga en su desarrollo o reforzamiento, y con ello enriquezca el perfil de egreso del bachiller. Se considera que el egresado de la capacitación en informática está en posibilidades de desarrollar las competencias genéricas número uno, cuatro, cinco, seis y ocho. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

Módulo I Generar representaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación 272 hrs.

Justificación del módulo

El constante desarrollo tecnológico ha provocado un cambio de paradigma en el diseño de mensajes gráficos que obliga a la sociedad y en particular a las escuelas de diseño gráfico, a estar en permanente actualización y cambio.

El primer módulo habilita al egresado de bachillerato general para integrarse a diferentes opciones del mercado de trabajo con un nivel de competencia generado a partir de conocer los fundamentos para la creación de propuestas gráficas según el propósito de la comunicación; manejar estratégicamente las tecnologías de la información; además de fundamentar y enriquecer la calidad de su trabajo con la experiencia y las nociones básicas de la composición, la aplicación del color y la representación gráfica.

El egresado podrá aplicar los conceptos básicos de la composición gráfica para desarrollar y transmitir mensajes visuales en trabajos de diseño, jerarquizando, clasificando la información, y reelaborándolos utilizando software diversos y apropiados como lo son los programas vectoriales. Requisitos cada vez más demandados en el campo laboral. Valorando, en todo momento, la importancia del impacto en el público receptor al cual van dirigidos, y siempre entendiendo las Tecnologías como una forma y no como un fin.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

CART,00089.01 Desarrollo del producto gráfico.

UART0072.01 Contribuir con requerimientos de seguridad e higiene propiciando un ambiente armonioso de trabajo.

UART0212.01 Definir los productos de acuerdo al usuario final, con base en las necesidades y recursos del cliente.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo del módulo

- Agencia de Publicidad
- Despacho de diseño
- Empresas de servicios publicitarios y promocionales.

Resultado de aprendizaje del módulo

Elaborar, proponer y diseñar propuestas gráficas y bocetos, para transmitir o difundir un mensaje visual al público al cual van dirigidas, utilizando las tecnologías de la información, con profesionalismo, alta calidad estética, responsabilidad, ética y compromiso social.

Submódulo I Desarrollar los bocetos de acuerdo a los criterios estéticos funcionales 64 hrs.

Contenido:

- Aplicar las etapas de la metodología del Diseño Gráfico.
- Desarrollar propuestas aplicando los conceptos y las leyes de la composición gráfica.

Submódulo II Utilizar programas vectoriales para elaborar las propuestas gráficas. 48 hrs.

Contenido:

- Utilizar programas vectoriales para elaborar las propuestas gráficas.

Submódulo III Realizar bocetos utilizando el dibujo de modelos al natural 48 hrs.

Contenido:

- Realizar bocetos utilizando el dibujo de modelos al natural

Submódulo IV Diseñar las formas y figuras estilizadas para las representaciones gráficas 64hrs.

Contenido:

- Diseñar las formas y figuras estilizadas para las representaciones gráficas

Submódulo V Realizar representaciones gráficas aplicando la teoría del color

48 hrs.

Contenido:

Realizar representaciones gráficas aplicando la teoría del color

Recursos didácticos del módulo

Los documentos, equipo y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

Equipo y material didáctico: Pizarrón, marcadores para pizarrón blanco, hojas de rotafolio, cañón, pantalla, CPU o Laptop, equipo de audio, equipo de video, restiradores o caballetes, impresora inkjet a color (para presentaciones en baja resolución), impresora láser a color (para presentaciones de Dummies en alta resolución), scanner y programas vectoriales para diseño e ilustración.

Estrategia de evaluación del aprendizaje del módulo

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la presentación del portafolio de evidencias

Fuentes de información del módulo

Berry, Susan y Martin, Judy, *Diseño y color*, Blume, Barcelona, 1999.

De Saumarez, Maurice, *Diseño básico. La dinámica de la forma visual*, Ediciones Gustavo Gili, Diseño, Barcelona, 1999.

Dondis, Donis A., *La sintaxis de la imagen*, Ediciones Gustavo Gili, Diseño. México, 2003.

Edwards, Betty, *Dibujo de la figura humana*, Hermann Blume, 1998.

Edwards, Betty, *El color*, Ediciones Urano, S.A., Barcelona, 2003.

Edwards, Betty, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ediciones Urano, S.A., Barcelona, 2003.

Elam, Kimberly, *Geometría del diseño. Estudio en proporción y composición*, Editorial trillas, México, 2003.

Germani-Fabris, *Color. Proyecto y estética en las artes gráficas*, Colección nuevas fronteras gráficas. Edebé, Barcelona, 1973.

Germani-Fabris, *Fundamentos del proyecto gráfico*, Ediciones Don Bosco, Barcelona, 1973.

Gillan Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*, Editorial Limusa; Grupo Noriega Editores, México, 2007.

Hamm, Jack, *Dibujando animales*, Lagusa Ediciones y Distribuciones, México, 2000.

Hamm, Jack, *Dibujando la cabeza y el cuerpo humano*, Lagusa Ediciones y Distribuciones, México, 2000.

Hofmann, Armin, *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*, Ediciones Gustavo Gili, Diseño. Barcelona, 1996.

Marín de L'Hotellerie, José Luis, **Expresión gráfica**, Editorial trillas. México, 1999.

Martín, Euniciano, *La composición en las artes gráficas. Tomo segundo. Estética y técnica del impreso comercial y de fantasía*, Ediciones Don Bosco. Barcelona, 1974.

Ortiz, Georgina. *El significado de los colores*. Editorial trillas. México, 2001.

Parramón. *Curso completo de dibujo y pintura*. Parramón Ediciones, S. A. España, 2003

Puente J. Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica. Curso para la enseñanza media superior*, Ediciones Gustavo Gili, Diseño. México, 1998.

Simons, Christopher, *Color harmony logos*, Rockport publishers, Gloucester Massachussets, 2006.

Swann, Alan, *El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color*, Ediciones Gustavo Gili, Diseño. Barcelona, 1993.

Villafaña Gomez, Georgina. *Educación visual. Conocimientos básicos para el diseño*, Editorial trillas. México, 2003.

Whelan, Bride M., *La armonía en el color. Nuevas tendencias*, Ediciones Samohano, México, 2002.

Módulo II Desarrollar sistemas con fines de comunicación visual 176hrs.

Justificación del módulo

El constante desarrollo tecnológico ha provocado un cambio de paradigma en el diseño de mensajes gráficos que obliga a la sociedad y en particular a las escuelas de diseño gráfico, a estar en permanente actualización y cambio.

El segundo módulo habilita al estudiante para integrarse a diferentes opciones del mercado de trabajo con un nivel de competencia generado a partir de conocer los fundamentos para la creación de propuestas gráficas de comunicación masiva; además de fundamentar y enriquecer la calidad de su trabajo con la experiencia y las nociones básicas de la tipografía, los elementos de la retórica visual, la composición y la ilustración aplicada a proyectos de comunicación.

Referentes normativos para la elaboración del módulo

CART,00089.01 Desarrollo del producto gráfico.

UART0072.01 Contribuir con requerimientos de seguridad e higiene propiciando un ambiente armonioso de trabajo.

CART0142.01 Ejecución del diseño gráfico

UART0072.01 Contribuir con requerimientos de seguridad e higiene propiciando un ambiente armonioso de trabajo.

UART0339.01 Contribuir con los requerimientos de orden y limpieza, manteniendo las instalaciones en condiciones que permitan cumplir con las metas de la empresa.

UART0340.01 Obtener el original cumpliendo con los requerimientos del prototipo (Dummy)

Sitios de inserción en el mercado de trabajo del módulo

- Agencia de Publicidad
- Despacho de diseño
- Oficinas de promoción y difusión cultural en instituciones públicas y privadas
- Empresas de servicios publicitarios y promocionales
- Trabajador autónomo
- Empresas de rotulación e impresión digital
- Empresas fabricantes de letreros luminosos

Resultado de aprendizaje del módulo

Al término del módulo el estudiante estará capacitado para asistir en el diseño de las propuestas gráficas de comunicación masiva enriqueciendo la calidad de su trabajo, utilizando las nociones básicas de tipografía, elementos de la retórica visual, la ilustración, y la práctica en programas vectoriales, con profesionalismo, alta calidad estética, responsabilidad, ética y compromiso social.

Submódulo I Aplicar la tipografía a un proyecto gráfico utilizando la retórica visual.

64 hrs.

Contenido:

- Aplicar la tipografía a un proyecto gráfico utilizando la retórica visual.

Submódulo II Diseñar proyectos de difusión masiva identificando los requerimientos del cliente. 48 hrs.

Contenido:

- Diseñar proyectos de difusión masiva identificando los requerimientos del cliente.

Submódulo III Diseñar display identificando los requerimientos del cliente y realizar ilustraciones para la elaboración de dummies. 64 hrs.

Contenido:

- Diseñar display identificando los requerimientos del cliente
- Aplicar los diferentes géneros de ilustración según el propósito de comunicación.

Recursos didácticos del módulo

Los documentos, equipo y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

- Equipo y material didáctico: cañón, lap top, pizarrón digital, USB's, CD's, Taller, Laboratorio de cómputo.

Estrategia de evaluación del aprendizaje del módulo

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos, con cuestionarios, resúmenes, cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la presentación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

- Banks Adam, Fraser Tom, *Color, la guía más completa*, Ediciones Taschen Evergreen, Alemania, 2005.
- Bouza Alvarez, F. *Procedimientos retóricos del cartel*. Ed. Centro de Investigaciones Sociológicas. Madrid 1998
- Costa Joan, *La esquemática*, Ediciones Paidós Ibérica,S.A. Barcelona 1998.
- Coyler Martin, *Cómo encargar ilustraciones*, Manuales de Diseño, Ediciones G. Gilli, Barcelona 1994.
- Cristopher Perfect, *Guía completa de la tipografía, manual práctico del diseño tipográfico*, Ed. Blume Barcelona, 1994
- Dupont, Luc, *1001 trucos publicitarios*, Edit. Lectorum, México 2004
- Gómez Carlos (coordinador), *Curso autodidáctico de Dibujo y Pintura*, Promociones Editoriales Mexicanas, México, 1985.
- Goodman Sue y Porter Tom, *Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*. Gustavo Gilli, España ,1985
- Gordon Maggie, DODD Eugene, *Tipografía Decorativa*, Edit. Gustavo Pili, Barcelona, España, 1994
- Jennings, Simon, *Guía del diseño gráfico para profesionales*, Edit. Trillas, México, 1995
- Lewis Blackwell, *Tipografía del siglo XX: Remix*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998
- March, Marion, *Tipografía Creativa*, Edit. Gustavo Pili, Barcelona, España, 1991
- María Cecilia Iuvaro y Beatriz Podestá, *El discurso visual y sus medios de expresión*.
- Meggs Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*, Ed. Mac Graw Hill, España, 1991.
- Moles Abraham y Janiszewski Luc, *Grafismo funcional, principios y estrategias de la comunicación visual*. Ediciones ceac, Barcelona, 1990.
- Phil Baines, Andrew Haslam, *Tipografía, función, forma y diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Rius, Eduardo del Río, *La vida de cuadritos, guía incompleta de la historieta*, Ed. Grijalbo, México 1985.
- Roland Barthes, *Retórica de la imagen*. Ed. Paidós Comunicación.
- Ruari Mclean, *Manual de Tipografía*, Ed. Herman Blume 1987.
- Whelan M. Bride, *La armonía en el color*, Ediciones Samohano, China, 1995.

CÓMO DESARROLLAR LOS SUBMÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS PARA LA ELABORACIÓN DE LAS GUÍAS DIDÁCTICAS DE LOS SUBMÓDULOS

En este apartado encontrará las competencias que el estudiante desarrollará en los módulos y submódulos respectivos de la capacitación, el resultado de aprendizaje para que usted identifique lo que se espera del estudiante y pueda diseñar las experiencias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas, a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de los estudiantes.

Etapa 1 Análisis

Mediante el análisis del programa de estudios de cada módulo, usted podrá establecer su planeación y definir las actividades específicas que estima necesarias para lograr los resultados de aprendizaje de acuerdo con su experiencia docente, las posibilidades de los estudiantes y las condiciones del plantel

Módulo 1 Generar presentaciones gráficas de acuerdo al propósito de comunicación. 272 hrs.

Resultado de aprendizaje del módulo

Gestiona los procesos empresariales para el registro contable de las operaciones y elabora los estados financieros, de acuerdo con lo establecido en las leyes y reglamentos correspondientes. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral del Técnico en Contabilidad.

Para lograr este resultado de aprendizaje del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Submódulo 1: Desarrollar los bocetos de acuerdo a los criterios estéticos funcionales

Contenido:

- Aplicar las etapas de la metodología del Diseño Gráfico.
- Desarrollar propuestas aplicando los conceptos y las leyes de la composición gráfica.

Las competencias genéricas que tienen mayor probabilidad de desarrollarse para contribuir a las competencias profesionales son:

2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.

Ejemplo

- Analice las once competencias genéricas y determine, con su experiencia docente, las idóneas para desarrollar en el submódulo.
- Estas competencias genéricas deberán retomarse en la planeación específica, por contenido, tema, subtema o sesión, según la complejidad y situaciones de aprendizaje.

Etapa 2 Planeación

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, usted podrá elaborar una propuesta de co-diseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de los estudiantes, que les permita ejercer sus competencias en su vida académica, laboral y personal, y que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo, en un ambiente de cooperación.

Consideraciones pedagógicas

- Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias.
- Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, a través de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo.
- Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje.
- Mirada general del estudio, ejercitación y evaluación de las competencias profesionales o genéricas.

GUÍA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR

APERTURA

La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como los aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.

Para apoyar su intervención en el proceso de integración y reconocimiento de sus estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Realizar evaluación diagnóstica.
- Promover la integración del grupo.
- Presentar de manera general la perspectiva de la capacitación.
- Presentar el sub-módulo indicando: resultado de aprendizaje, duración, competencias, metodología de trabajo, normas de convivencia, normas de seguridad e higiene, NTCL de referencia y formas de evaluación.
- Establecer las formas de evaluación
- Exponer qué es el Diseño Gráfico y cuál es su importancia.
- Identificar y exponer las formas en que los diseñadores gráficos se comunican en su entorno.
- Evaluar qué sucede en el trabajo, con los clientes y en la sociedad cuando existe la comunicación clara de las ideas y propuestas del diseñador o cuando hay una ruptura en este proceso.

DESARROLLO

La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades y actitudes, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias profesionales y genéricas en el estudiante, en contextos escolares y de la comunidad.

Para apoyar su intervención en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, mismas que podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Promover la investigación documental y de campo sobre las etapas metodológicas del proceso de Diseño Gráfico.
- Realizar trabajo colaborativo para analizar y comparar las diferentes etapas del proceso de diseño.
- Recrear un estudio de caso a un producto gráfico predeterminado, identificando las diferentes etapas del proceso de diseño.
- Fomentar el trabajo colaborativo para el análisis de un modelo del diseño.
- Promover la investigación documental y de campo sobre los Elementos del Lenguaje Formal del Diseño y las Leyes de la Composición Gráfica.
- Promover la investigación de las innovaciones en las tendencias de la composición gráfica.
- Emplear técnicas de diálogo y comunicación para el intercambio de información y conocimientos.
- Plantear ejercicios de composición con los Elementos Primarios de la Forma para construir propuestas gráficas (bocetos).
- Promover la utilización de materiales biodegradables y/o sustratos reciclados para fomentar el Desarrollo Sustentable.
- Realizar prácticas empleando la construcción de figuras geométricas y sus derivaciones en la exploración de sus cualidades expresivas, a mano alzada y con instrumentos.
- Realizar prácticas creando propuestas gráficas utilizando y ordenando los elementos formales y relacionales del lenguaje básico del diseño.
- Realizar prácticas creando propuestas gráficas utilizando elementos formales figurativos o abstractos.

- Realizar prácticas guiadas para la aplicación y descripción de las Leyes Generales y Específicas de la Composición Gráfica: el resalte y la subordinación, la variedad y el interés; la unidad, el ritmo y el contraste para evaluar, depurar y seleccionar las propuestas determinando las opciones que cumplan con los criterios estéticos, funcionales y constructivos.
- Promover la limpieza del mobiliario y el área de trabajo, así como la recolección y clasificación de los desperdicios generados durante la realización de las prácticas; fomentando los aspectos de seguridad e higiene.
- Fomentar el análisis visual de la aplicación de los conceptos fundamentales de diseño.

Consideraciones pedagógicas

- Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategia, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como: Aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC's, investigaciones y mapas conceptuales, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias profesionales y genéricas en diversos contextos.
- Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula y fuera de ella, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal.
- Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral.
- Aplicación de evaluación continua para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante.
- Recuperación de evidencias, para la integración del portafolio de evidencias.

CIERRE

La fase de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.

Para apoyar su intervención en el proceso de reconocimiento y verificación de las competencias logradas por sus estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Coadyuvar al análisis de los productos finales fomentando la retroalimentación positiva y la generación de conclusiones.
- Realizar una evaluación continua sobre la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Consideraciones pedagógicas

- ✓ Verificación del logro de las competencias profesionales y genéricas planteadas en el submódulo, y permitir la retroalimentación o reorientación, si el estudiante lo requiere o solicita.
- ✓ Verificación del desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios.
- ✓ Verificación del portafolio de evidencias del estudiante.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Etapa 3 comprobación.

Desde la visión pedagógica, el proceso de evaluación por competencias tiene que ver con la comprensión, regulación y mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje, asociado a la acreditación y certificación académica, como función social del mismo proceso.

En el enfoque de competencias, la evaluación se sistematiza con la creación de espacios, la aplicación de instrumentos y la recopilación de evidencias de desempeño, productos y conocimientos que el estudiante demostrará en condiciones reales o simuladas, mediante procedimientos de autoevaluación, co-evaluación y evaluación del docente.

Recomendaciones para la selección de instrumentos a acciones para evaluar el aprendizaje

Para evaluar los desempeños y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar guías de observación, juego de roles y ejercicios prácticos, entre otros.

Para evaluar los productos y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar listas de cotejo, bitácoras, informes, programas y diagramas, entre otros.

Para evaluar los conocimientos, puede construir o ensamblar cuestionarios, mapas conceptuales, proyectos y reseñas, entre otros.

Las siguientes evidencias de desempeño son los contenidos que le permitirán seleccionar y elaborar los instrumentos de evaluación más convenientes para verificar el aprendizaje del estudiante.

- El estudio del caso aplicado al proceso de diseño recreado; orden, limpieza, tolerancia, puntualidad, colaboración, responsabilidad y respeto.
- La elaboración de las propuestas gráficas compuestas; limpieza, orden, puntualidad, responsabilidad y respeto.
- Las propuestas gráficas compuestas.
- Las etapas del proceso de diseño identificadas.

CARLOS SANTOS ANCIRA

Director General del Bachillerato

JOSÉ CRUZ HOLGUÍN RUÍZ

Dirección de Coordinación Académica

José María Rico no. 221, Colonia Del Valle, Delegación Benito Juárez. C.P. 03100, México D.F.