

APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS

SERIE

PROGRAMAS DE ESTUDIOS

BACHILLERATO INTENSIVO SEMIESCOLARIZADO

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN JALISCO
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN ACADÉMICA

SERIE: PROGRAMAS DE ESTUDIO

MÓDULO	Sexto	CAMPO DE CONOCIMIENTO	Comunicación
TIEMPO ASIGNADO	30 Horas presenciales	COMPONENTE DE FORMACIÓN	Capacitación para el trabajo

En este programa encontrará las competencias genéricas y competencias disciplinares básicas relativas a la asignatura de **APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS** integradas en bloques que buscan desarrollar unidades de competencias específicas.



ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Fundamentación	4
Ubicación de la materia en el Mapa Curricular	8
Distribución de bloques	9
Competencias Genéricas en el Bachillerato General	10
Competencias disciplinares básicas del campo de Comunicación	11
Bloque I Programas integrados	12
Bloque II Fundamentos de programas gráficos	15
Bloque III Herramientas de los programas gráficos	20
Bloque IV Programas de autoedición	25
Información de apoyo para el cuerpo docente	30
Matrices de valoración	36
Créditos	44
Directorio	45

FUNDAMENTACIÓN

El Gobierno de Jalisco, a través de su programa sectorial **Educación y deporte** para una vida digna, en el apartado 7, establece que “la autoridad educativa estatal con toda seriedad y responsabilidad seguirá propiciando alternativas de educación media superior a través del sistema no escolarizado. Estas alternativas implementadas por la Secretaría de Educación Jalisco son varias y están destinadas a jóvenes adultos o adultos que desde la vida en situación de rezago educativo opten por reanudar su proceso educativo formal”¹.

Por ello, a partir del Ciclo Escolar 2009-2010, la Dirección General de Educación Media Superior realiza acciones de actualización a los programas de estudio en pro de la calidad educativa del mencionado nivel incorporando en el plan de estudios del Bachillerato Intensivo Semiescolarizado los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior, en sincronía con la Federación; el propósito de todo esto es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus niveles, modalidades y opciones; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno y, finalmente, 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 Integral 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 básicas 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 disciplinares extendidas implican los niveles de complejidad deseables para quienes opten por una determinada trayectoria académica, teniendo así una función propedéutica en la medida que prepararán a los estudiantes de la enseñanza

¹ Jalisco 2030. Programas sectoriales y especiales. 7. Educación y deporte para una vida digna. México 2008 p. 40

media superior para su ingreso y permanencia en la educación superior.²

Por último, las competencias profesionales preparan al estudiante para desempeñarse en su vida con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo que es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que marcan el rumbo 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”³ con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.

Tal como comenta Anahí Mastache⁴, 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 qué hacer y cuándo. 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 alumnos y alumnas, 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.

El plan de estudio del Bachillerato Intensivo Semiescolarizado tiene como objetivos:

- Proveer a los alumnos y alumnas de una cultura general que les permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlos para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente, promover el 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).

² Acuerdo Secretarial No. 486 por el que se establecen las competencias disciplinares extendidas del Bachillerato General, DOF, abril 2009.

³ Philippe Perrenoud, “Construir competencias desde la escuela” Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

⁴ Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires/México 2007.

Como parte de la formación básica anteriormente mencionada, a continuación se presenta el programa de estudios de la asignatura de **APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS**, que pertenece al campo de conocimiento de la comunicación. Este campo de conocimiento, conforme al Marco Curricular Común, tiene la finalidad de propiciar el desarrollo de la competencia genérica: que aprenda por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida, defina sus metas, de seguimiento a su proceso de construcción del conocimiento, identifique las actividades que le resulten de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus acciones frente a retos y obstáculos; articule saberes de diversos campos y establezca relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

La asignatura de **APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS**, en el Bachillerato Intensivo Semiescolarizado, específicamente permitirá al estudiante lograr la competencia genérica para identificar la formación tecnológica y científica, fortaleciendo la formación integral, para comprender los procesos productivos, resolver problemas, la toma de decisiones, en diferentes ambientes, con actitud creadora,, crítica, responsable y creativa.

Si bien, desde el punto de vista curricular, cada materia de un plan de estudios mantiene una relación vertical y horizontal con el resto, el enfoque por competencias reitera la importancia de establecer este tipo de relaciones al promover el trabajo interdisciplinario, en similitud a la forma como se presentan los hechos reales en la vida cotidiana. Siendo la materia de **APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS** una materia prácticamente orientada a la competencia genérica Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados, constituyendo el perfil del egresado del SNB; es una de las competencias genéricas clave por su importancia y aplicaciones diversas a lo largo de la vida; transversal por ser relevante a todas las disciplinas y espacios curriculares de la EMS, y transferible, por reforzar la capacidad de los estudiantes para adquirir otras competencias. En este sentido se relaciona con todas las demás materias que integran el Plan del Bachillerato Intensivo Semiescolarizado y cobra mayor importancia por la especificidad del propio Bachillerato.

Específicamente la asignatura de **APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS** permitirá al estudiante lograr competencias genéricas que contribuyen a su formación integral en su Bachillerato.

ROL DEL DOCENTE (Ver Acuerdo Secretarial 447).

El rol del docente en la Reforma Integral de la Educación Media Superior implica ser innovador, creativo, capaz de rediseñar estrategias de enseñanza, ser agente de cambio, modelo de formación en todas sus dimensiones y contextos.

Para lograr el éxito de la reforma, los docentes deben acompañar a sus alumnos en sus respectivos proceso de construcción de los propios saberes para que individual y comunitariamente edifiquen su conocimiento; es importante que el docente cuente con las competencias que conforman el perfil del egresado más que las competencias correspondientes de las propias actividades de su profesión, esto significa que ambos perfiles, tanto del docente como del egresado, deben ser congruentes uno del otro.

UBICACIÓN DE LA MATERIA EN EL MAPA CURRICULAR

Primer Módulo	Segundo Módulo	Tercer Módulo	Cuarto Módulo	Quinto Módulo	Sexto Módulo
Matemáticas I	Matemáticas II	Matemáticas III	Matemáticas IV		Filosofía
Química I	Química II	Biología I	Biología II	Geografía	Ecología y Medio Ambiente
Ética y Valores I	Ética y Valores II	Física I	Física II	Historia Universal Contemporánea	Planeación de Carrera y Vida
Introducción a las Ciencias Sociales	Historia de México I	Historia de México II	Estructura Socioeconómica de México	Formación Propedéutica	Formación Propedéutica
Taller de Lectura y Redacción I	Taller de Lectura y Redacción II	Literatura I	Literatura II	Formación Propedéutica	Formación Propedéutica
Lengua Adicional al Español I	Lengua Adicional al Español II	Lengua Adicional al Español III	Lengua Adicional al Español IV	Formación Propedéutica	Formación Propedéutica
Informática I	Informática II	Formación para el Trabajo	Formación para el Trabajo	Formación para el Trabajo	APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS
Aprendizaje Autogestivo	Desarrollo Humano				

DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES

La asignatura está organizada en cuatro bloques, los cuales de manera transversal, contemplan cada una de las competencias y sus atributos, que contribuyen a formar el perfil del egresado de educación media superior, con el objeto de facilitar la reflexión y el conocimiento de los contenidos básicos presentes en el Marco Curricular Común que contempla la Reforma Integral del Bachillerato.

- Bloque I Programas integrados.
- Bloque II Fundamentos de programas gráficos.
- Bloque III Herramientas de los programas gráficos.
- Bloque IV Programas de autoedición.

En el Bloque I: El estudiante identifica un programa integrado y sus elementos básicos, mediante el análisis de sus características y clasificación.

En el Bloque II: Crea páginas con gráficos simples, mediante el estudio de programas correspondientes, su clasificación y manejo.

En el Bloque III: Diseña páginas con imágenes, mediante el uso de herramientas de los programas gráficos.

En el Bloque IV: Diseña y elabora publicaciones, mediante el análisis de la autoedición, desarrollo de páginas maestras, textos, gráficos, tablas e índices.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Las competencias genéricas son aquellas que todos los bachilleres deben estar en la capacidad de desempeñar, y les permitirán a los estudiantes comprender su entorno (local, regional, nacional o internacional) e influir en él, contar con herramientas básicas para continuar aprendiendo a lo largo de la vida, y practicar una convivencia adecuada en sus ámbitos social, profesional, familiar, etc., por lo anterior estas competencias construyen el **Perfil del Egresado** del Sistema Nacional de Bachillerato. A continuación se enlistan las competencias genéricas:

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.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS DEL CAMPO DE COMUNICACIÓN	BLOQUES DE APRENDIZAJE			
	I	II	III	IV
1. Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe.	X	X	X	X
2. Evalúa un texto mediante la comparación de un contenido con el de otros, en función de sus conocimientos previos y nuevos.	X	X	X	X
3. Plantea supuestos sobre los fenómenos naturales y culturales de su entorno con base en la consulta de diversas fuentes.	X			X
4. Produce textos con base en el uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa.	X	X	X	X
5. Expresa ideas y conceptos en composiciones coherentes y creativas, con introducciones, desarrollo y conclusiones claras	X	X	X	X
6. Argumenta un punto de vista en público de manera precisa, coherente y creativa.	X	X	X	X
7. Valora y describe el papel del arte, la literatura y los medios de comunicación en la recreación o la transformación de una cultura, teniendo en cuenta los propósitos comunicativos de distintos géneros.			X	X
8. Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.			X	X
9. Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.				
10. Identificar e interpretar la idea general y posible desarrollo de un mensaje oral o escrito en una segunda lengua, recurriendo a conocimientos previos, elementos no verbales y contexto.				
11. Se comunica en una lengua extranjera mediante un discurso lógico, oral o escrito, congruente con la situación comunicativa.				
12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.	X	X	X	X

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
I	PROGRAMAS INTEGRADOS	4 Horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

SABERES REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS			EJEMPLOS DE INDICADORES DE DESEMPEÑO	SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES		
1.1 Programas integrados. 1.1.1 Clasificación. <ul style="list-style-type: none"> • Procesadores de texto. • Hojas de cálculo. • Presentaciones. • Bases de datos. • Suite o paquete integrado. • Diseño gráfico. • Diseño y creación de páginas web. • Diseño CAD. • Internet. 	- Realizas una investigación documental a través de la consulta de las fuentes sugeridas o utilizas internet para que describas características de los programas integrados: <ul style="list-style-type: none"> • CorelDRAW • Photoshop • Pagemaker • Freehand • Illustrator • Adobe Acrobat 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad - Perseverancia - Organización - Limpieza - Orden - Participación en clase - Comunicación. - Ética 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica o Matriz de Valoración. (Ver anexos) - Listas de cotejo para verificar que las investigaciones realizadas contengan los elementos solicitados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación documental sobre clasificación básica y campo de aplicación de los programas integrados. - Cuadro sinóptico sobre la clasificación de los programas integrados. - Investigación documental sobre

<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia. • Financieros. • Administrativos. <p>1.2 Características generales de los programas integrados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autocontenido. • Interactivos. • Configurables. • Uso de menús. • Niveles de ayuda. • Intuitivo. • Fácil manejo. • Compatibilidad. • Colaborativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Front Page • Visual Interdev • Dreamweaver • Autocad • Cadwin <p>- Elaboras de manera individual un cuadro sinóptico sobre la clasificación de los programas integrados.</p> <p>- Realizas una investigación documental a través de la consulta de las fuentes sugeridas o utilizas internet para que describas las principales funciones de los menús que integran la aplicación de diseño gráfico así como las características comunes de éstas aplicaciones.</p> <p>- Elaboras una tabla comparativa sobre los programas integrados de diseño gráfico más comerciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Photoshop • CorelDRAW <p>- Elaboras un resumen sobre el tema "Características generales de</p>			<p>características de los programas integrados.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------

	<p>los programas integrados”.</p> <p>- Participas en una sesión de retroalimentación, ya sea en plenaria o de manera individual, enfocada a los aprendizajes logrados en el bloque.</p>			
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICA:

Córdoba, Enrique y otros. (2009) Photoshop CS4 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

Córdoba, Enrique y otros. (2003) Coreldraw 11 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

Norton, Peter. (2006) Introducción a la Computación. México, McGraw-Hill/Interamericana de México.

COMPLEMENTARIA:

Paz González, Francisco. (2004) CorelDraw 12: Ilustración, dibujo vectorial y maquetación de páginas. Anaya Multimedia.

ELECTRÓNICA:

<http://lilianprincesa.blogdiario.com/1256699212/>

<http://www.prepafacil.com/cobach/Main/CaracteristicasGeneralesDeLosProgramasIntegrados>

<http://es.scribd.com/doc/21749294/presentacion-programas-integrados>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
II	FUNDAMENTOS DE PROGRAMAS GRÁFICOS	6 Horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

SABERES REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS			EJEMPLOS DE INDICADORES DE DESEMPEÑO	SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES		
2.1 Programas gráficos. 2.1.1. Clasificación. <ul style="list-style-type: none"> • Por su formato de almacenamiento. • Por sus aplicaciones. <ul style="list-style-type: none"> - Diseño gráfico. - Diseño para web. - Diseño CAD. - Diseño multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizas una investigación sobre la clasificación de los programas gráficos. - Elaboras una lista de los formatos de almacenamiento gráficos existentes y su significado. - Elaboras una tabla comparativa entre los principales programas de diseño gráfico que trabajen con mapa de bits y/o con vectores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad - Perseverancia - Organización - Limpieza - Orden - Colaboración - Cooperación - Participación en clase - Comunicación. - Ética 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica o Matriz de Valoración. (Ver anexos) - Listas de cotejo para verificar que las investigaciones realizadas contengan los elementos solicitados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabla comparativa entre los principales programas de diseño gráfico (Photoshop y CoreIDRAW) - Lista de las características comunes de los programas destinados para diseño

<p>2.1.2. Tratamiento gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa de bits. • Vectorial. <p>2.2 Elementos de la interfaz.</p> <p>2.2.1. Menús de opciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archivo. • Edición. • Ver. • Imagen. • Efectos. • Ventana. • Ayuda. <p>2.2.2. Herramientas de dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección. • Pincel. • Borrador. • Línea. • Zoom. • Relleno. • Texto. <p>2.2.3. Área de trabajo.</p>	<p>- Elaboras una lista acerca de los programas gráficos de uso actual, su campo de aplicación, sus características y formatos de almacenamiento.</p> <p>- Realizas una investigación acerca de las principales funciones de los menús que integran las aplicaciones de diseño gráfico indicadas por el docente.</p> <p>- Identificas los elementos que componen el área de trabajo de dos aplicaciones gráficas.</p> <p>- Diseñas imágenes en la aplicación de diseño gráfico definiendo las características como: tamaño, color, código y resolución.</p> <p>- Realizas operaciones de recuperación o carga de archivos gráficos en el área de trabajo.</p> <p>- Importas imágenes que tienen un formato especial.</p> <p>- Realizas operaciones de respaldo de archivos gráficos.</p>			<p>gráfico.</p> <p>- Investigación donde describe las principales funciones de los menús que integran la aplicación de diseño gráfico.</p> <p>- Diseño de imágenes utilizando las herramientas básicas de la aplicación de diseño gráfico.</p> <p>- Diseño en formato electrónico de un logotipo en la aplicación de diseño gráfico utilizando correctamente las herramientas para trazos libres y predefinidos así como la biblioteca de gráficos.</p> <p>- Diseño del logotipo impreso.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>2.3 Manejo de archivos gráficos.</p> <p>2.3.1. Creación de nuevas imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tamaño de la imagen. • Color del fondo. • Código de colores. • Resolución. <p>2.3.2. Carga de gráficos en el área de trabajo.</p> <p>2.3.3. Importación de gráficos.</p> <p>2.3.4. Respaldo de gráficos.</p> <p>2.3.5. Exportación de gráficos.</p> <p>2.3.6. Impresión de Imágenes.</p> <p>2.4 Elaboración de gráficos.</p> <p>2.4.1. Trazo libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mano alzada. • Lápiz. • Pincel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exportas imágenes en formatos especiales. - Diseñas imágenes utilizando los trazos libres de mano alzada, lápiz y pincel. - Diseñas imágenes utilizando los trazos predefinidos de línea, rectángulo, elipse y polígono. - Visualizas los gráficos que se encuentran en la biblioteca del programa integrado. - Diseñas un logotipo utilizando trazos libres, predefinidos y la biblioteca de imágenes. - Imprimes las imágenes diseñadas para obtener gráficos. - Participas en una sesión de retroalimentación, ya sea en plenaria o de manera individual, enfocada a los aprendizajes logrados en el bloque. 			
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

2.4.2. Trazos predefinidos.

- Línea.
- Rectángulo.
- Elipse.
- Polígono

2.4.3. Biblioteca de gráficos.

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICA:

Córdoba, Enrique y otros. (2009) Photoshop CS4 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

Córdoba, Enrique y otros. (2003) Coreldraw 11 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

COMPLEMENTARIA:

López López Ana María, CORELDRAW 5 Edit. Anaya Multimedia-Anaya Interactiva

MEDIAactive. (2010) Aprender Photoshop CS5 – Con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega, Maracombó

ELECTRÓNICA:

<http://www.aulaclie.es/coreldraw/>

http://www.iea.edu.ar/archivos/Manual_Basico_de_Coreldraw.pdf

<http://www.slideshare.net/mireyacabreram/manual-coreldraw-12>

<http://www.desarrolloweb.com/manuales/60/>

<http://es.scribd.com/doc/14969309/Manual-de-Coreldraw-12>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
III	HERRAMIENTAS DE LOS PROGRAMAS GRÁFICOS	10 Horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

SABERES REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS			EJEMPLOS DE INDICADORES DE DESEMPEÑO	SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES		
3.1 Elaboración de textos. <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de letras. • Atributos de texto. • Formato de texto. • Interlineado de texto. • Texto de párrafo. • Importación de texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizas una investigación sobre textos, fuentes escalables, TrueType, PostScript y biblioteca de fuentes. - Elaboras de una lista de fuentes disponibles en los programas de diseño gráfico de uso actual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad - Perseverancia - Organización - Limpieza - Orden - Colaboración - Cooperación - Trabajo en equipo - Participación en clase 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica o Matriz de Valoración. (Ver anexos) - Listas de cotejo para verificar que los diseños realizados contengan los elementos solicitados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de imágenes o documentos gráficos que incluyan texto en diferentes formatos. - Diseño de gráficos en donde utilice correctamente las

<p>3.2. Edición de gráficos.</p> <p>3.2.1. Herramienta de selección.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con marco. • Libre. • Herramienta de borrador. <p>3.2.2. Herramienta de visualización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zoom. • Pantalla completa. <p>3.2.3. Recortar una imagen.</p> <p>3.2.4. Escalar una imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventajas • Desventajas. <p>3.2.5. Ventanas.</p> <p>3.2.6. Capas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear. • Eliminar. • Utilización. • Visualización. • <p>3.3 Manejo de colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñas imágenes que sean utilizadas como título de una portada. - Importas un párrafo de texto para que manipules y apliques el formato adecuado para la mejor visualización del contenido. - Utilizas la herramienta de selección en sus diferentes formas para marcar partes de una imagen. - Aplicas herramientas de visualización para que observes a detalle partes de una imagen detallada y procedas a su edición. - Modificas una imagen en cuanto a su tamaño y observas las ventajas y desventajas que ello implica. - Utilizas capas en la creación de una nueva imagen, así como su manejo en la visualización de la misma. - Realizas una investigación sobre los colores básicos, su psicología y el uso que se le da en diferentes áreas de la comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación. - Ética 		<p>herramientas de edición de gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de gráficos en donde utilice adecuadamente las y códigos de color más utilizados así como efectos de transparencia. - Diseño de un cartel publicitario en donde se demuestre la correcta utilización de las herramientas avanzadas de programas gráficos.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3.1 Colores básicos.	- Utilizas un fondo sin color o transparente en el diseño de una nueva imagen.			
3.3.2 Códigos de colores más usados.	- Creas nuevos colores en la paleta, mediante la combinación de los colores básicos.			
<ul style="list-style-type: none"> • RGB. • CMYK. 				
3.3.3. Paleta de colores.	- Utilizas la retícula o cuadrícula para colocar los elementos gráficos en lugares específicos.			
3.3.4. Asignación de colores.				
3.3.5. Edición de colores.	- Aplicas efectos especiales a una imagen, modificando el color, saturación y luminosidad para mejorar la calidad de la imagen.			
3.3.6. Transparencia.				
3.3.7. Colores para la Web.				
3.4. Herramientas avanzadas.	- Diseñas figuras de rectángulos para rellenarlos de un solo color, de un patrón existente, de un degradado y una textura predefinida para que identifiques los posibles rellenos a ocupar en la elaboración de imágenes.			
3.4.1. Retículas de referencia o cuadrícula.				
3.4.2. Alinear y distribuir objetos.				
3.4.3. Efectos especiales de retoque.	- Digitalizas una fotografía de calidad para que la edites en el programa gráfico de tu preferencia.			
<ul style="list-style-type: none"> • Color. • Saturación. • Luminosidad. • Efectos predefinidos. 	- Conviertes una nueva imagen del formato original a un formato GIF o JPEG para que la publiques en			

<p>3.4.4. Relleno de objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uniforme de un solo color. • De patrón. • Degradado. • De textura. <p>3.4.5. Digitalización de imágenes.</p> <p>3.4.6. Optimización de imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formato GIF. • Formato JPEG. 	<p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizas, en equipos, el diseño de un cartel publicitario utilizando las herramientas avanzadas del programa gráfico. - Participas en una sesión de retroalimentación, ya sea en plenaria o de manera individual, enfocada a los aprendizajes logrados en el bloque. 			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICA:

Córdoba, Enrique y otros. (2009) Photoshop CS4 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

Córdoba, Enrique y otros. (2003) Coreldraw 11 Superfácil. México, Alfaomega/Ra-Ma.

COMPLEMENTARIA:

Pascual, Francisco. (2002) Macromedia Freehand 10 - (Guía De Campo). México, Alfaomega/Ra-Ma.

ELECTRÓNICA:

<http://www.abcpedia.com/arteydibujo/carteles-publicitarios.html>

<http://www.nuevozorita.com/blog/consejos-para-hacer-un-cartel-publicitario.htm>

http://www.adobe.com/support/freehand/learning/fhmx_tutorial01_es/fhmx_tutorial017.html

<http://www.desarrollomultimedia.es/teoria-del-diseno/manual-freehand.html>

<http://www.mundomanuales.com/manuales/FreeHand.pdf>

Bloque	Nombre del Bloque	Tiempo asignado
IV	PROGRAMAS DE AUTOEDICIÓN	10 Horas

Desempeños del estudiante al concluir el bloque

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

SABERES REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS			EJEMPLOS DE INDICADORES DE DESEMPEÑO	SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES		
4.1.Autoedición 4.1.1. Proceso general de edición.	- Elaboras una lista o un cuadro sinóptico sobre los elementos involucrados en la autoedición. -Elaboras un resumen que destaque la importancia de las publicaciones en diferentes campos	- Responsabilidad - Perseverancia - Organización - Limpieza - Orden - Colaboración - Cooperación	- Rúbrica o Matriz de Valoración. (Ver anexos) - Listas de cotejo para verificar que las actividades realizadas	- Resumen sobre las características e interfaz de trabajo de los programas de autoedición:

<p>4.1.2. Elementos para la autoedición.</p> <p>4.1.3. Programas de autoedición.</p> <p>4.1.4. Entorno de trabajo de un programa de autoedición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menú principal. • Caja de herramientas. • Área de trabajo. • Reglas y guías. • Ventanas. <p>4.2. Desarrollo de publicaciones.</p> <p>4.2.1. Páginas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir columnas. • Guías y reglas. <p>4.2.2. Textos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipografía. • Tamaño. • Interlineado. • Importar texto. • Rotar texto. • Párrafos. 	<p>de actividad.</p> <p>-Elaboras un cuadro sinóptico sobre las características e interfaz o pantalla principal de un programa de autoedición.</p> <p>- Realizas ejercicios sobre inserción y diseño de texto e imágenes para una publicación.</p> <p>-Utilizas las herramientas generales.</p> <p>-Integras páginas, textos e imágenes dentro de la publicación.</p> <p>- Realizas, en equipos, el diseño de publicaciones utilizando las herramientas de autoedición.</p> <p>- Imprimes la publicación resultante.</p> <p>- Insertas en la página maestra un encabezado y pie de página.</p> <p>- Investigas y expones por equipos, a los compañeros de clase, los siguientes temas sobre el desarrollo de publicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablas 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo - Participación en clase - Comunicación. - Ética 	<p>contengan los elementos solicitados.</p> <p>- Listas de cotejo para verificar que los diseños realizados contengan los elementos solicitados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pagemaker. • Freehand. <p>- Lista o cuadro sinóptico sobre los elementos involucrados en la autoedición.</p> <p>- Diseño de publicaciones utilizando las herramientas de autoedición.</p> <p>- Diseño de un folleto o boletín en el programa de autoedición utilizando elementos avanzados como páginas maestras, encabezados y pie de páginas así como tablas o índices.</p> <p>- Folleto o boletín impreso.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>4.2.3. Gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertar imagen. • Mover imagen. • Escalar imagen. • Rotar imagen. • Reflejar imagen. • Integrar una imagen al texto. <p>4.2.4. Herramientas generales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar. • Línea. • Rectángulo. • Polígonos. • Zoom. <p>4.2.5. Impresión de la publicación.</p> <p>4.3. Elementos avanzados.</p> <p>4.3.1. Páginas maestras.</p> <p>4.3.2. Encabezado de página.</p> <p>4.3.3. Pie de página.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Índices • Tipos de numeración <p>- Realizas ejercicios prácticos sobre los temas expuestos en la actividad anterior.</p> <p>- Diseñas un folleto o boletín en el programa de autoedición utilizando elementos avanzados.</p> <p>- Participas en una sesión de retroalimentación, ya sea en plenaria o de manera individual, enfocada a los aprendizajes logrados en la asignatura.</p>			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>4.3.4. Tipo de numeración.</p> <p>4.3.5. Construcción de tablas.</p> <p>4.3.6. Creación de índices.</p> <p>4.3.7. Diseño de una publicación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tipografía.• Titular.• Subtitular.• Ilustrar.• Contenido.				
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICA:

Pascual, Francisco. (2003) PageMarker 7- (Guía De Campo). México, Alfaomega/Ra-Ma.

COMPLEMENTARIA:

Centro computación. (2004) Diseño Gráfico y presentaciones avanzadas. México, McGraw-Hill

ELECTRÓNICA:

<http://www.desarrolloweb.com/manuales/60/>

<http://aprendocontic.blogspot.mx/2008/11/cmo-se-elabora-un-folleto-y-un-trptico.html>

<http://estrategiasdepUBLICIDAD.com/blog/?p=4>

<http://www.slideshare.net/planeta/como-escribir-un-boletin-de-prensa>

<http://ctb.ku.edu/es/tablecontents/capitulo6seccion10-principal.aspx>

CONSIDERACIONES GENERALES PARA EL DISEÑO DE PLAN DE CLASE

APLICACIONES GRÁFICAS CON PROGRAMAS INTEGRADOS

Uno de los niveles de concreción de la Reforma se da en el aula pues éste es el espacio en el que interactúa el docente –el estudiante- y los contenidos de aprendizaje, es este espacio en el que el enfoque educativo toma forma, a continuación se señalan algunas consideraciones al respecto.

- a) Las competencias se adquieren enfrentando al alumno a actividades y no mediante la transmisión de conocimientos o la automatización de ellos.
- b) Las competencias se desarrollan a lo largo de todo el proceso educativo, dentro y fuera de la escuela.
- c) La actividad de aprendizaje es el espacio ideal en el que se movilizan conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- d) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas y se sitúen en su entorno actual.
- e) La función del docente es promover y 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 acompañar el proceso de aprendizaje del estudiante.
- f) El docente es un mediador entre los alumnos y su experiencia sociocultural y disciplinaria, su papel es el de ayudar al alumno a la construcción de los andamios que le permitan la movilización de sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores, promoviendo el traspaso progresivo de la responsabilidad de aprender.
- g) El alumno es el protagonista del hecho educativo y el responsable de la construcción de su aprendizaje.

Es por ello que el trabajo de academia y la planeación docente, juegan un papel preponderante en el logro de los objetivos educativos por estar encaminados a proponer una distribución adecuada de actividades y recursos, recordando que toda planeación didáctica implica:

- a) Analizar los programas de estudio.
- b) Relacionar la asignatura a impartir con el campo de conocimiento al cual pertenece, así como con las asignaturas que se cursan de manera paralela en el semestre y el plan de estudios en su totalidad.
- c) Tomar en cuenta los tiempos reales de los que dispone en clase.
- d) Definir una distribución real de las actividades a desarrollar según las unidades de competencia y elementos curriculares establecidos en los programas, recordando que una planeación didáctica es un instrumento flexible que orienta la actividad en el aula.

Con el propósito de facilitar la toma de decisiones con relación al diseño de plan de clase, independientemente de que el formato sea elaborado por cada Institución educativa conforme a sus necesidades y características particulares, se recomienda considerar:

- Que las competencias genéricas son transversales a cualquier asignatura o contenido disciplinar, por lo tanto es conveniente analizar el impacto y la relación que cada una de las 11 competencias junto con sus atributos, pueden promoverse en esta asignatura. Entre estas competencias destacan las relativas a la comunicación a través de los diferentes medios, códigos y herramientas con los que tiene contacto el estudiante, el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo; las cuales podrán ser desarrolladas gracias al trabajo diario en el aula.
- El análisis de las competencias disciplinares que serán abordadas en cada asignatura como parte de un campo de conocimiento, de tal forma que previo al diseño del plan de clase se recomienda tener una definición clara del alcance, pertinencia y relevancia de las unidades de competencia, de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se desarrollan.
- La selección de situaciones didácticas, diseño de actividades de aprendizaje, escenarios pertinentes y selección de materiales diversos, deben considerar los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Los indicadores de desempeño, buscan orientar la planeación didáctica mostrando algunos ejemplos de lo usted puede proponer en el aula.
- Finalmente, las evidencias de aprendizaje sugeridas, tienen el propósito de mostrar al docente diversas alternativas de evaluación, recordando que a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje el estudiante va generando evidencias de desempeño.

Dentro del enfoque por competencias cobra importancia buscar y mantener un ambiente de trabajo basado en el respeto por la opinión del otro, lo cual fomenta la tolerancia, la apertura a la discusión y capacidad de negociación; así como promover el trabajo en equipo o grupo. En ambos casos estos valores y actitudes se conciben como parte del ambiente de aula que docentes y estudiantes promueven y mantienen en el día a día como parte de una relación estrecha.

Para el diseño de las estrategias didácticas en la asignatura de Aplicaciones Gráficas con Programas Integrados se sugiere dialogar con los estudiantes al inicio del curso, sobre la importancia de observar su entorno, traer al grupo situaciones cotidianas que desee analizar, manifestar sus reflexiones, de modo que puedan ampliar su marco de análisis de forma responsable y comprometida, para realizar actividades que les permitan optimizar su desempeño, Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Asimismo es importante resaltar que este módulo requiere de una interacción continua entre docente y estudiante, donde el docente promueva la creación de ambientes propicios para el trabajo en el aula; planear, preparar, problematizar, desestructurar o reactivar conocimientos previos; modelar, complementar su experiencia educativa; retroalimentar y monitorear las acciones en el aula y permitir el desarrollo de un plan de evaluación.

A su vez se demanda la función práctica del docente, quien tiene el compromiso de motivar y crear ambientes propicios para el trabajo tanto en el aula como en el laboratorio de informática, diseñar o seleccionar actividades de aprendizaje interrelacionadas, planear, preparar, problematizar, desestructurar y reactivar conocimientos previos; exponer, complementar, regular o ajustar la práctica educativa; facilitar el desarrollo de prácticas en computadora y proyectos escolares significativos ; retroalimentar y/o monitorear las acciones en el aula y permitir el desarrollo de un plan de evaluación acorde al enfoque de competencias. Un espacio particular merece la conformación de un portafolio de evidencias.

El portafolio de evidencias es una recopilación de evidencias (documentos diversos, artículos, notas, diarios, trabajos, ensayos) consideradas de interés para ser conservadas, debido a los significados que con ellas se han construido, por ser la historia documental estructurada de un conjunto seleccionado de desempeños, que fueron realizados como producto de la preparación o tutoría; recordando que el propósito del portafolio es registrar aquellos trabajos que den cuenta de los niveles de desempeño de las competencias.

Mediante el portafolio de evidencias buscamos estimular la experimentación, la reflexión y la investigación; reflejar la evolución del proceso de aprendizaje; fomentar el pensamiento reflexivo y el autodescubrimiento; así como evidenciar el compromiso personal de quien lo realiza. Entre sus ventajas podemos anotar las siguientes: permite reevaluar las estrategias pedagógicas y curriculares; propicia la práctica de la autoevaluación constante; expresa el nivel de reflexión sobre el proceso de aprendizaje; añade profundidad y variedad a las evaluaciones tradicionales.

Utilizar el portafolio implica adoptar una concepción de evaluación auténtica en la que la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación misma adquiere un papel central. Finalmente podemos señalar que existen dos formas de presentación del portafolio, una en papel y la otra electrónica en los que se incluyen: trabajos realizados, resúmenes, resultados de exámenes, es decir, evidencias de aprendizaje, cuyas características dependen meramente del soporte con el cual se trabaje.

Respecto al uso de materiales y recursos didácticos, se recomienda:

- Incorporar los recursos tecnológicos disponibles en cada localidad e institución, de tal forma que el estudiante mantenga una relación constante con ellos.
- Promover el uso de materiales diversos (bibliografía, documentales visuales, hemerográficos, etc.) y otras fuentes confiables de información, para facilitar la investigación y planteamiento de diversas situaciones del ámbito personal y social.

Por ello se recomienda promover en clase las siguientes acciones:

- Identificar información en fuentes documentales, empíricas y visuales confiables.

- Efectuar lectura de comprensión de textos científicos y de divulgación.
- Ordenar y jerarquizar información sobre la base de su importancia.
- Expresar ideas o dudas respecto a los temas revisados en clase.
- Señalar el ámbito de estudio de las ciencias sociales y la vinculación que existe con otras áreas de conocimiento en el contexto que se vive.
- Interpretar el entorno social empleando los planteamientos teóricos metodológicos de las ciencias sociales.
- Identificar y establecer relaciones entre variables sociales y proponer alternativas para resolver problemas.

La evaluación del aprendizaje es inherente al proceso educativo, por lo que su diseño debe verse como un componente aparte; ya que a través de aquella se emite un juicio de valor respecto a los aprendizajes desarrollados por el estudiante, con base en los parámetros establecidos en los programas de estudio. Si bien, la evaluación forma parte del diseño del plan de clase o planeación didáctica, se le ha destinado el siguiente apartado por la importancia que reviste al intervenir en su diseño factores institucionales, metodológicos e incluso personales.⁵

Bajo el enfoque por competencias, la evaluación del aprendizaje busca valorar (cualitativamente) el nivel de desarrollo de las competencias establecidas, las cuales movilizan los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales en un contexto determinado; organizados en unidades de competencia e indicadores de desempeño. A través de la evaluación del aprendizaje, bajo este enfoque, se pretende que los estudiantes tomen conciencia de sus logros y dificultades en el proceso, de tal manera que puedan corregirlos y superarlos; y que los docentes cuenten con información objetiva que les permita valorar la efectividad de las secuencias didácticas, recursos y/o materiales seleccionados, para estar en la posibilidad de retroalimentar constructivamente a los estudiantes y padres de familia respecto al nivel de desarrollo de las competencias alcanzado.

Dentro de la estructura del programa de estudio se sugieren diversas evidencias de aprendizaje, para las cuales cada docente puede seleccionar los instrumentos o medios más apropiados para evaluarlas conforme a las condiciones reales del grupo e institución educativa.

Para el logro de las finalidades anteriores, se requiere llevar a cabo una evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa, a lo largo del proceso de aprendizaje, mismas que tienen propósitos, finalidades y tiempos específicos como se señala a continuación:

⁵ Se recomienda revisar los Lineamientos para la evaluación del aprendizaje, propuestos por la Dirección General del Bachillerato.

Tipo de Evaluación	Evaluación Diagnóstica	Evaluación Formativa	Evaluación Sumativa
¿Qué evaluar?	Los aprendizajes previos referidos a conocimientos, habilidades, actitudes, valores y expectativas de los estudiantes.	El nivel de avance en la construcción del aprendizaje.	El nivel de desarrollo de las competencias o aprendizajes.
¿Para qué evaluar?	DOCENTE, para elaborar o ajustar la planeación didáctica. ESTUDIANTE, identificar posibles obstáculos y dificultades.	DOCENTE, retroalimentar y modificar la planeación didáctica. ESTUDIANTE, identificar aciertos y errores en su proceso de aprendizaje, así como reflexionar respecto a sus logros y retos.	DOCENTE, determinar la asignación de la calificación y acreditación. ESTUDIANTE, reflexionar respecto a sus logros y retos.
Criterios a considerar	Los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales previos.	Los indicadores de desempeño establecidos para el cumplimiento de las unidades de competencia.	El nivel de desarrollo de las unidades de competencia establecidas en los programas de estudio.
¿Cuándo evaluar?	Antes de iniciar una nueva etapa, bloque de aprendizaje o sesión.	Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, su extensión y grado de complejidad dependerá de las competencias a alcanzar.	Al concluir una o varias unidades de competencia o curso.

Aunado a estas modalidades de evaluación, cuando hablamos de desarrollar competencias, necesariamente tenemos que evaluar desempeños en contextos reales, como hemos mencionado antes, a este tipo de evaluación se le reconoce como evaluación auténtica. Para Archbald y Newman⁶, este tipo de evaluación, lleva a los estudiantes a realizar tareas más auténticas o similares a las que ejecutan los expertos, que propicia que los estudiantes interactúen con las partes de una tarea y las reúnan en un todo, además de favorecer el desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que pueden ser utilizados en diversos contextos.

⁶ Archbald and Newman (1988) Beyond standardized testing. Reston, VA: NASSP. En: Calfe, R & Hiebert, E. Classroom assessment of Reading. Handbook of Reading Research II (1991). Barr, R; Kamil, M; Mosenthal, P. & Pearson, P (eds). New York.

“Una evaluación auténtica centrada en el desempeño busca evaluar lo que se hace, así como identificar el vínculo de coherencia entre lo conceptual y lo procesual, entender cómo ocurre el desempeño en un contexto y situación determinados, o seguir el proceso de adquisición y perfeccionamiento de determinados saberes o formas de actuación”.⁷

Toda vez que a lo largo del semestre se promueve que el estudiante lleve a cabo actividades de aprendizaje auténticas (o contextualizadas) es necesario que las estrategias de evaluación centren su atención en la aplicación de determinadas habilidades, conocimientos, actitudes y valores en escenarios reales, de tal forma que el docente pueda reconocer los logros alcanzados por el estudiante.

Ejemplos de actividades de aprendizaje pueden ser: la presentación de proyectos en una feria de ciencias, un conjunto de presentaciones orales acompañadas del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) sobre algún tema específico, la exposición de argumentos de un debate, la solución de problemas matemáticos, la presentación de escritos como ensayos de opinión o reportes de investigación, realizar traducciones, entre otras. En tanto las estrategias para evaluar de forma auténtica, dichas actividades, pueden ser la conformación de un portafolio de evidencias de aprendizaje donde se seleccionan aquellos productos de aprendizaje que le permitan identificar tanto al docente como al alumno el nivel de desarrollo de las competencias, ya sea en soporte papel o electrónico, así como la aplicación de rúbricas y entrevistas, entre otros.

Finalmente, se recomienda incluir la participación activa de los estudiantes en la evaluación, y llevar a cabo acciones de autoevaluación, co-evaluación y evaluación. A continuación se muestran sus características principales y ventajas.

Autoevaluación. Es entendida como la evaluación que el estudiante hace de su propio aprendizaje, así como de los factores que intervinieron en su proceso. La autoevaluación lleva a los estudiantes a reflexionar respecto a su desempeño, identificándolo y tomando decisiones al respecto.

Se recomienda preparar al estudiante para este tipo de evaluación y acompañarla de una retroalimentación permanente que oriente sus futuros desempeños.

Co evaluación. Este tipo de evaluación consiste en valorar el aprendizaje y desempeño de los estudiantes se realiza entre pares (estudiante estudiante), con la finalidad de apoyarse y reflexionar de manera conjunta.

Es conveniente crear un clima de confianza en el aula, previo a la co-evaluación, de tal manera que exista un ambiente de honestidad, apertura y respeto.

Puede ser utilizada a lo largo de todo el proceso educativo, siempre y cuando el docente lo considere pertinente.

Evaluación. Esta evaluación es realizada directamente por el docente a los estudiantes a través de diversos instrumentos, dependiendo de los propósitos y tipo de evaluación.

⁷ En Díaz Barriga, F. (2006). Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. Mc Graw Hill: México

MATRICES DE VALORACIÓN

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA			
Nombre del módulo o asignatura	Aplicaciones Gráficas con Programas Integrados	Módulo	Quinto
Bloque	I Programas Integrados		

ASPECTOS A EVALUAR	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Programas integrados	30	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación documental en donde describe características de los siguientes programas integrados según su campo de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> - CorelDRAW. - Photoshop. - Pagemaker. - Freehand. - Illustrator. - Adobe Acrobat. ❖ Diseño y creación de páginas Web. <ul style="list-style-type: none"> - Fontpage. - Visual Interdev. - Dreamweaver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación documental en donde describe características de los siguientes programas integrados según su campo de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> - CorelDRAW. - Photoshop. - Pagemaker. - Freehand. - Illustrator. - Adobe Acrobat. ❖ Diseño y creación de páginas Web. <ul style="list-style-type: none"> - Fontpage. - Visual Interdev. - Dreamweaver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación documental en donde describe pocas características u omite alguno de los siguientes programas integrados según su campo de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> - Corel DRAW. - Photoshop. - Pagemaker. - Freehand. - Illustrator. - Adobe Acrobat. ❖ Diseño y creación de páginas Web. <ul style="list-style-type: none"> - Fontpage. - Visual Interdev.

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño asistido por computadora (CAD) <ul style="list-style-type: none"> - Autocad. - Cadwin. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa. • Elabora un cuadro sinóptico sobre la clasificación de los programas integrados. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseño asistido por computadora (CAD) <ul style="list-style-type: none"> - Autocad. - Cadwin. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dreamweaver. ❖ Diseño asistido por computadora (CAD) <ul style="list-style-type: none"> - Autocad. - Cadwin. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa.
Características generales de los programas integrados.	50	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación donde describe las principales funciones de los menús que integran la aplicación de diseño gráfico incluyendo una lista de las características comunes de los programas destinados para este tipo de diseño. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa. • Presenta una tabla comparativa entre los principales programas de diseño gráfico (Photoshop y CorelDRAW) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación donde describe las principales funciones de los menús que integran la aplicación de diseño gráfico incluyendo una lista de las características comunes de los programas destinados para este tipo de diseño. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una investigación donde describe solo algunas funciones de los menús que integran la aplicación de diseño gráfico. No incluye una lista de las características comunes de los programas destinados para este tipo de diseño. • Presenta la información de manera escrita y/o impresa.
Actitudes y Valores	20	Considera en el reporte impreso aspectos de redacción, legibilidad, ortografía, orden y limpieza, entregando el mismo en el tiempo establecido y con la presentación adecuada (Encuadernado o engargolado, con portada, introducción,	Considera en el reporte impreso aspectos de redacción, legibilidad, orden y limpieza, Presenta algunos errores de ortografía. Se entrega en el tiempo establecido pero no incluye alguno de los elementos de presentación (Encuadernado o	No considera en el reporte impreso alguno de los aspectos de redacción, legibilidad, ortografía, orden y limpieza. No lo entrega en el tiempo establecido. La presentación no incluye los elementos solicitados.

		índice y conclusiones).	engargolado, con portada, introducción, índice y conclusiones).	
--	--	-------------------------	-----------------------------------------------------------------	--

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA			
Nombre del módulo o asignatura	Aplicaciones Gráficas con Programas Integrados	Módulo	Quinto
Bloque	II Fundamentos de Programas Gráficos		

ASPECTOS A EVALUAR	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Manejo de archivos gráficos	20	<ul style="list-style-type: none"> Diseña imágenes utilizando las herramientas básicas de la aplicación de diseño gráfico y, según lo especificado por el profesor, establece correctamente características como: <ul style="list-style-type: none"> Tamaño. Color. Código de colores Resolución de la imagen Guarda y revisa las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura y seguridad. Además guarda el diseño 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña imágenes utilizando las herramientas básicas de la aplicación de diseño gráfico y, según lo especificado por el profesor, establece correctamente características como: <ul style="list-style-type: none"> Tamaño. Color. Código de colores Resolución de la imagen Guarda y revisa las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura y tipo de archivo. Además guarda el 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña imágenes utilizando las herramientas básicas de la aplicación de diseño gráfico No establecer correctamente una o más de las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> Tamaño. Color. Código de colores Resolución de la imagen Guarda y revisa las imágenes cumpliendo con los requerimientos de localización, nomenclatura. No guarda el

		<p>con extensión PNG y CDR</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza correctamente la importación y exportación de imágenes en distintos formatos (PNG, JPG, GIF), explicando las características de los mismos. 	<p>diseño con extensión PNG y CDR</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza correctamente la importación y exportación de imágenes en distintos formatos (PNG, JPG, GIF) 	<p>archivo con extensión PNG.</p> <ul style="list-style-type: none"> No realiza correctamente la importación y exportación de imágenes en distintos formatos.
Diseño de imágenes	60	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un logotipo en la aplicación de diseño gráfico utilizando correctamente las herramientas para trazos libres y predefinidos así como la biblioteca de gráficos, conforme a los elementos solicitados por el profesor y considerando los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> - Color - Unidad - Equilibrio - Impacto visual - Simetría Presenta el diseño en formato electrónico y de manera impresa en color. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un logotipo en la aplicación de diseño gráfico utilizando correctamente las herramientas para trazos libres y predefinidos conforme a los elementos solicitados por el profesor y considerando la mayoría de los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> - Color - Unidad - Equilibrio - Impacto visual - Simetría Presenta el diseño en formato electrónico y de manera impresa. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un logotipo en la aplicación de diseño gráfico utilizando las herramientas para trazos libres y predefinidos conforme a los elementos solicitados por el profesor. No considera en su diseño los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> - Color - Unidad - Equilibrio - Impacto visual - Simetría Presenta el diseño solo en formato electrónico.
Actitudes y Valores	20	<ul style="list-style-type: none"> Entrega el diseño del logotipo en el tiempo establecido. Considera aspectos como orden y limpieza. Especifica la intencionalidad de los elementos utilizados en su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Entrega el diseño del logotipo en el tiempo establecido. No considera aspectos como orden y limpieza. 	<ul style="list-style-type: none"> No entrega el diseño del logotipo en el tiempo establecido. No considera aspectos como orden y limpieza.

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA			
Nombre del módulo o asignatura	Aplicaciones Gráficas con Programas Integrados	Módulo	Quinto
Bloque	III Herramientas de los programas gráficos		

ASPECTOS A EVALUAR	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Diseño de imágenes con herramientas avanzadas	50	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un cartel publicitario en donde utilice al menos dos tipos de fuentes diferentes y un párrafo con el formato adecuado para la mejor visualización del contenido. Utiliza distintas capas para el diseño del cartel. Los elementos incluidos se encuentran correctamente alineados, distribuidos y en escala adecuada a las proporciones del cartel. Incluye fotografías digitalizadas y editadas en el programa de diseño gráfico. El diseño es almacenado en distintos formatos de imagen (PNG, GIF Y JPG) 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un cartel publicitario en donde utilice al menos dos tipos de fuentes diferentes y un párrafo con el formato adecuado para la mejor visualización del contenido. Utiliza distintas capas para el diseño del cartel. Los elementos incluidos se encuentran bien alineados y distribuidos mas no en la escala adecuada a las proporciones del cartel. Incluye fotografías digitalizadas y editadas en el programa de diseño gráfico. El diseño es almacenado solo en formato PNG. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un cartel publicitario en donde utilizando solo un tipo de fuentes diferentes y un párrafo. El formato no es el adecuado para la mejor visualización del contenido. No utiliza distintas capas para el diseño del cartel. Los elementos incluidos no se encuentran bien alineados, distribuidos o en la escala adecuada a las proporciones del cartel. No incluye fotografías digitalizadas y editadas en el programa de diseño gráfico. El diseño es almacenado solo en formato PNG.

<p>Colores y efectos</p>	<p>30</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En el diseño del cartel utiliza imágenes con fondo transparente. • Aplica efectos especiales en la imagen modificando colores, saturación, luminosidad, degradados o texturas para mejorar la calidad de la imagen. • La combinación de colores utilizada es armónica y/o contrastante y va de acuerdo al tipo e intención del cartel que se diseña. 	<ul style="list-style-type: none"> • En el diseño del cartel no utiliza imágenes con fondo transparente. • Aplica pocos efectos especiales en la imagen en cuanto a colores, saturación, luminosidad, degradados o texturas para mejorar la calidad de la misma. • La combinación de colores utilizada es armónica y/o contrastante más no va de acuerdo al tipo e intención del cartel que se diseña. 	<ul style="list-style-type: none"> • En el diseño del cartel no utiliza imágenes con fondo transparente. • No aplica efectos especiales en la imagen en cuanto a colores, saturación, luminosidad, degradados o texturas. • La combinación de colores utilizada no es armónica y/o contrastante y no va de acuerdo al tipo e intención del cartel que se diseña.
<p>Actitudes y valores</p>	<p>20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el diseño del cartel en el tiempo establecido considerando aspectos como orden, armonía, ortografía. • El mensaje del cartel es claro y conciso con respecto a lo que se desea transmitir. • Entrega de manera electrónica e impresa y en color respetando el tamaño especificado por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el diseño del cartel en el tiempo establecido considerando aspectos como orden y armonía pero presenta algunos errores de ortografía. • El mensaje del cartel es claro con respecto a lo que se desea transmitir. • Entrega de manera electrónica e impresa, mas no en color, respetando el tamaño especificado por el profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • No entrega el diseño del cartel en el tiempo establecido. • No considera algunos aspectos en cuanto a orden, armonía y ortografía. • El mensaje del cartel no es claro con respecto lo que se desea transmitir. • El diseño se entrega solo de manera electrónica.

MATRIZ DE VALORACIÓN O RÚBRICA			
Nombre del módulo o asignatura	Aplicaciones Gráficas con Programas Integrados	Módulo	Quinto
Bloque	IV Programas de Autoedición		

ASPECTOS A EVALUAR	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Programas de autoedición	20	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un resumen sobre las características e interfaz de trabajo de los programas de autoedición: <ul style="list-style-type: none"> - Pagemaker. - Freehand. Incluye una lista de elementos involucrados en la autoedición. Explica las diferencias entre procesador de texto y programa de autoedición. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un resumen sobre las características e interfaz de trabajo de los programas de autoedición: <ul style="list-style-type: none"> - Pagemaker. - Freehand. Incluye una lista de elementos involucrados en la autoedición. Omite explicar las diferencias entre procesador de texto y programa de autoedición. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un resumen con solo algunas características e interfaz de trabajo de los programas de autoedición: <ul style="list-style-type: none"> - Pagemaker. - Freehand. No incluye una lista de elementos involucrados en la autoedición. Omite explicar las diferencias entre procesador de texto y programa de autoedición.
Diseño de publicaciones	60	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un folleto o boletín utilizando el programa de autoedición en donde incluye los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - Texto con formato utilizando al menos 3 tipos de fuente distintas. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un folleto o boletín utilizando el programa de autoedición en donde incluye la mayoría de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - Texto con formato utilizando al menos 3 tipos de fuente 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un folleto o boletín utilizando el programa de autoedición en donde incluye solo algunos de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> - Texto con formato utilizando al menos 3

		<ul style="list-style-type: none"> - Tablas. - Elementos agrupados en listas. - Elementos numerados - Imágenes. - Encabezado y/o pie de página <ul style="list-style-type: none"> • Aplica efectos de rotación y/o reflejo en el texto y/o imágenes. • Presenta el diseño en formato electrónico y de manera impresa en color. 	<p>distintas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablas. - Elementos agrupados en listas. - Elementos numerados - Imágenes. - Encabezado y/o pie de página <ul style="list-style-type: none"> • No aplica efectos de rotación y/o reflejo en el texto y/o imágenes. • Presenta el diseño en formato electrónico y de manera impresa. 	<p>tipos de fuente distintas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablas. - Elementos agrupados en listas. - Elementos numerados - Imágenes. - Encabezado y/o pie de página <ul style="list-style-type: none"> • No aplica efectos de rotación y/o reflejo en el texto y/o imágenes. • Presenta el diseño solo en formato electrónico.
Actitudes y valores	20	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el diseño del folleto o boletín en el tiempo establecido. • Considera aspectos como orden y limpieza, ortografía. • La información es presentada de manera clara y completa. • Agrega las referencias utilizadas para la elaboración del folleto o boletín. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el diseño del folleto o boletín en el tiempo establecido. • Considera aspectos como orden y limpieza pero presenta algunos errores de ortografía. • La información es presentada de manera clara y completa. 	<ul style="list-style-type: none"> • No entrega el diseño del folleto o boletín en el tiempo establecido. • No considera aspectos como orden y limpieza u ortografía. • La información no se presenta de manera clara o está incompleta.

En la actualización de este programa de estudio participaron:

Dirección Académica de la Dirección General de Educación Media Superior.

Elaboradores disciplinarios:

LILIANA DENISSE CASILLAS VALENZUELA	Docente de CONALEP JALISCO
MARÍA TERESA MÁRQUEZ ZAMARRIPA	Docente de CONALEP JALISCO
ROSA ELENA PALOMINO MARTÍNEZ	Docente de CONALEP JALISCO
ERNESTO QUIROZ RAMÍREZ	Docente de CONALEP JALISCO
RICARDO ANIBAL RODRÍGUEZ CASTAÑEDA	Docente de CONALEP JALISCO
ROBERTO PERCIVAL ROJAS SÁNCHEZ	Docente de CONALEP JALISCO
ANTONIO VEGA RIVERA	Docente de CONALEP JALISCO



JOSÉ ANTONIO GLORIA MORALES

Secretario de Educación

PEDRO RUÍZ HIGUERA

Coordinador de Educación Media Superior, Superior y Tecnológica

JOSÉ MANUEL BARCELÓ MORENO

Director General de Educación Media Superior

GUADALUPE SUÁREZ TREJO

Directora Académica

CARLOS ALEJANDRO GARCÍA GARCÍA

Académico de la DGEMS

Av. Central No. 615 Col. Residencial Poniente, Zapopan; Jalisco C.P. 45136