



Gobierno del Estado de
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

SEMSys
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR



Programa de Estudios

de la Formación Laboral Básica en

Diseño Gráfico

Semestre Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto

Clave: 3021600006-25



Adecuación del Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico, de la DGB-SEP 2025

Tercera edición, 2025

Secretaría de Educación de Veracruz

Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior

Dirección General del Telebachillerato

Calle Río Jamapa 116, Col. Cuauhtémoc

Xalapa, Veracruz, C.P. 91069, Veracruz

Contenido

Presentación.....	4
Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico	5
Fundamentación	6
Justificación de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico.....	8
Mapa de la Formación Laboral Básica por semestre.....	9
Competencias Laborales Básicas.....	10
Módulo 1.....	12
Submódulo 1.....	12
Submódulo 2.....	13
Módulo 2.....	15
Submódulo 1.....	15
Submódulo 2.....	16
Módulo 3.....	18
Submódulo 1.....	18
Submódulo 2.....	19
Módulo 4	21
Submódulo 1.....	21
Submódulo 2.....	22
Recomendaciones para el trabajo en el aula y la escuela	24
Rol docente	25
Rol del estudiantado	26
Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD).....	27
Recursos didácticos	28
Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias.....	29
Fuentes de consulta sugeridas.....	31
Referencias bibliográficas	33
Créditos.....	34

Presentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB) presenta las Competencias de las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular del Competente de Formación Laboral, para el Plan de estudios propio de esta Dirección General.

Estas tienen su sustento, teórica y conceptualmente, en el modelo educativo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS)¹, y dan cumplimiento a las atribuciones conferidas a esta Dirección por el Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en el cual se establece, en el Artículo 19 Fracciones I y II la importancia de “proponer las normas pedagógicas, contenidos, planes y programas de estudio, métodos, materiales didácticos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del bachillerato general, en sus diferentes modalidades y enfoques, y difundir los vigentes”; además de “impulsar las reformas curriculares de los estudios de bachillerato que resulten necesarias para responder a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y del desarrollo sustentable”. (RISEP, 2020)

En este sentido, los planteamientos del MCCEMS buscan una formación integral en el estudiantado mediante el desarrollo de la capacidad creadora, productiva, libre y digna del ser humano, con amor al país, a su cultura e historia. Por ello, el Bachillerato General plantea las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) y Formaciones Laborales Básicas para que con sus estudiantes egresados y egresadas contribuya al logro de su objetivo específico, el cual radica en la “conformación de una ciudadanía reflexiva, con capacidad de formular y asumir responsabilidades de manera comunitaria, interactuar en contextos plurales y propositivos, trazarse metas y aprender de manera continua y colaborativa”.

En este contexto, se presenta la Formación Laboral Básica en **Diseño Gráfico** específica del Bachillerato General, con objetivos delimitados acorde a las características del subsistema y de la población a la cual se dirige. El documento se encuentra conformado por apartados mediante los cuales se describe la justificación y los elementos claves para su implementación en el aula.

¹ El cual puede ser consultado a través del siguiente enlace: https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/imagenes/Documento_Base_rediseño_MCCEMS_Seg_Ed_final.pdf

Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico

Semestre	Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto	
Créditos	46 totales	12 Tercer semestre 10 Cuarto semestre 14 Quinto semestre 10 Sexto semestre
Componente	De formación laboral	
Nivel de formación laboral	Básica	
Tiempo asignado	Mediación docente	Estudio independiente
	368 h. totales	92 h. totales
	96 h. Tercer semestre	24 h. Tercer semestre
	80 h. Cuarto semestre	20 h. Cuarto semestre
	112 h. Quinto semestre	28 h. Quinto semestre
	80 h. Sexto semestre	20 h. Sexto semestre
Sector productivo	Servicios Profesionales y Técnicos ²	

² Acorde al RENECE – Registro Nacional de Estándares de Competencia por Sector Productivo. Disponible en: <https://conocer.gob.mx/recec-registro-nacional-de-estandares-de-competencia-por-sector-productivo/>

Fundamentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB), acorde a la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y al Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), y en su responsabilidad de enfrentar tanto los nuevos retos como los objetivos que de estos se desprenden, actualiza el presente Programa de estudios, el cual responde a una visión de educación integral, pertinente, de calidad y excelencia.

Dicho programa forma parte del Componente de Formación Laboral Básico del Bachillerato General, el cual busca ser un espacio vinculado con el sector productivo, permitiendo al estudiantado no solo cumplir con su trayecto educativo, sino construir su proyecto de vida, con mayores posibilidades de inserción en el mercado de trabajo.

Esto atendiendo al mandato constitucional que en materia educativa, con base en la Reforma Constitucional a los artículos 3º, 31º y 73º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de la emisión de la Legislación Secundaria, publicadas el 30 de septiembre de 2019 en el Diario Oficial de la Federación, determinan la reorientación del Sistema Educativo Nacional para “garantizar el derecho a la educación con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, para incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad y el impulso de transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad”.

Bajo este contexto, es que el Componente de Formación Laboral Básico, adquiere mayor relevancia, pues tendrá como ejes rectores:

- **Enfoque en competencias**, que busca desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño laboral.
- **Enfoque humanista**, que valora y respeta la diversidad y la dignidad del estudiantado, su potencial creativo, su participación, su bienestar integral y su compromiso social.

Estos enfoques se orientan a promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que favorezca el aprendizaje permanente y el máximo logro de los aprendizajes.

Así pues, el Componente de Formación Laboral Básico, busca desarrollar en el estudiantado competencias laborales básicas, que le permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en contextos específicos del desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida.³

³ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

Para lograr dicho propósito, lo que a continuación se presenta es una serie de competencias laborales básicas las cuales permitirán al personal docente el abordaje de aprendizajes con la amplitud y profundidad acorde a los diversos contextos.

Es decir, a partir de estas competencias, se diseñarán estrategias de enseñanza-aprendizaje que permita a las y los estudiantes ser capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos de democracia participativa y a comprometerse en las soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida.⁴

Para lo cual, es de primordial importancia visualizar que debe existir una articulación contextualizada del Componente Laboral Básico, con el Currículum Fundamental y el Ampliado, para garantizar así la transferencia de los conocimientos, experiencias, habilidades, capacidades, actitudes y valores.

Es decir, esta articulación permitirá:

- La transversalidad del conocimiento adquirido en el Currículum Fundamental con las competencias laborales básicas requeridas en el mercado laboral.
- Fomentar el aprendizaje en contextos diversos, utilizando métodos y estrategias de aprendizaje.
- Centrar las necesidades del mercado laboral.
- Fomentar la interacción entre la vida educativa y la comunidad, a fin de propiciar la adquisición de conocimientos y competencias, de acuerdo con el desarrollo biopsicosociocultural del estudiantado.
- Aprovechar, mediante el Programa Aula, Escuela, Comunidad (PAEC), todas las oportunidades para poner en práctica lo que se ha aprendido; su aplicación no se limitará solo a los recursos sociocognitivos y a las áreas de conocimiento, sino que abarcará los aspectos funcionales (competencias laborales) y recursos socioemocionales.
- Mejorar la relación entre la escuela y los sectores productivos.⁵

⁴ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

⁵ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

Justificación de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico

Diseño Gráfico es una formación que, de acuerdo con el MCCEMS, se vincula al Recurso Sociocognitivo de Lengua y Comunicación, por la necesidad y responsabilidad constante de transmitir mensajes a distintos contextos y en diferentes formatos gráficos. La formación también se vincula con el Área de Conocimiento de Ciencias Sociales, por su relación con Derecho, ya que existen elementos legales que son necesarios contemplar para la creación de productos.

Esta formación tiene como propósito que el estudiantado elabore actividades gráficas y comunicativas a través de herramientas digitales y tradicionales que proyecten ideas, generen y expresen soluciones de forma creativa e informada a factores sociales, culturales, estéticos, tecnológicos y ambientales, que la clientela necesite para implementarlo en su contexto de forma útil.

Los contenidos de la formación contemplan cuatro módulos donde se plantean temas fundamentales para el diseño gráfico, introducción al diseño e imagen vectorial, fundamentos del color y tipografía, producción de la imagen y comunicación y por último proyectos de difusión, todo ello con la finalidad de que el estudiantado obtenga los recursos teóricos y prácticos que le proporcionen un acercamiento a los fundamentos de esta formación.

Esta formación dotará al estudiantado de conocimientos y habilidades necesarias para la ejecución del diseño de acuerdo a las especificaciones delineadas ante distintas demandas, cuidando de un presupuesto, mejorando los diseños existentes o desarrollando un diseño de producto gráfico, haciendo propuestas nuevas, innovadoras y creativas determinando la forma más efectiva de transmitir el mensaje deseado a través del uso de la comunicación visual por medio de aplicaciones, reproducciones de impresos, digitales, fotografía, ilustración y color.

Las y los estudiantes que cursen esta formación pueden laborar en el sector de Información en Medios Masivos.

Mapa de la Formación Laboral Básica por semestre

Módulo I: Introducción al diseño e imagen vectorial.

Clave: 3021600006-25M1

<p>Submódulo 1 Clave: 3021600006-25M1S1</p>	<p>Fundamentos básicos del diseño.</p> <p>32 horas de mediación docente 8 horas de estudio independiente 4 créditos</p>
<p>Submódulo 2 Clave: 3021600006-25M1S2</p>	<p>Programas vectoriales.</p> <p>64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos</p>

Módulo II: Fundamentos del color y tipografía.

Clave: 3021600006-25M2

<p>Submódulo 1 Clave: 3021600006-25M2S1</p>	<p>Teoría del color.</p> <p>32 horas de mediación docente 8 horas de estudio independiente 4 créditos</p>
<p>Submódulo 2 Clave: 3021600006-25M2S2</p>	<p>Tipografía y productos editoriales.</p> <p>48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos</p>

Módulo III: Producción de la imagen y comunicación.

Clave: 3021600006-25M3

<p>Submódulo 1 Clave: 3021600006-25M3S1</p>	<p>Comunicación gráfica.</p> <p>48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos</p>
<p>Submódulo 2 Clave: 3021600006-25M3S2</p>	<p>Programas de edición de imágenes.</p> <p>64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos</p>

Módulo IV: Proyectos de difusión.

Clave: 3021600006-25M4

<p>Submódulo 1 Clave: 3021600006-25M4S1</p>	<p>Productos de difusión masiva.</p> <p>32 horas de mediación docente 8 horas de estudio independiente 4 créditos</p>
<p>Submódulo 2 Clave: 3021600006-25M4S2</p>	<p>Diseño de productos sustentables.</p> <p>48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos</p>

Competencias Laborales Básicas

Hacen referencia a la capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo para que el estudiantado desarrolle la formación fundamental o laboral básica, que les permite desempeñar **funciones laborales de nivel dos** de competencia, aplicando soluciones a problemas simples en contextos conocidos y específicos.

Tienen validez oficial dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), lo cual se expresa con la emisión del documento que acredita su formación.

Estas competencias se caracterizan por:

- **Pertinencia:** Atiende a las necesidades del sector productivo y son valoradas.
- **Relevancia:** Favorece la empleabilidad y emprendimientos productivos, sin disparidades de género, étnicas o exclusión de grupos vulnerables.
- **Coherencia:** Acorde al tipo educativo de media superior.
- **Autonomía:** Faculta para el análisis y toma de decisiones.
- **Responsabilidad:** Capacidad para asumir compromisos orientados al logro de objetivos y metas laborales.
- **Variedad:** Abarca la ejecución de actividades rutinarias – no rutinarias, predecibles – impredecibles – contextos diversos.
- **Complejidad:** Moviliza recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales en diferentes niveles para la ejecución de actividades y funciones.

De igual forma es importante señalar, que, para el caso de la Formación Laboral Básica, como se señaló anteriormente, se logrará en el estudiantado el nivel de competencia dos, el cual se caracteriza por:

- Realización de actividades programadas.
- Aplicación de habilidades cognitivas y de comunicación para recibir, transmitir y recordar información.
- Utiliza técnicas, materiales, herramientas y equipamiento que no requieren un nivel de especialización para realizar actividades en contextos conocidos, además del uso de tecnologías de la información y comunicación básicas, actuando con ética, con un enfoque de sostenibilidad y responsabilidad sobre su entorno.⁶

⁶ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

Así mismo, para el caso de la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico, se considera el siguiente el perfil de egreso:

1. Identifica tanto técnicas tradicionales como digitales para reconocer elementos básicos del diseño en proyectos impresos y bocetos, con el propósito de explorar habilidades creativas y fomentar la innovación.
2. Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.
3. Reconoce algunas aplicaciones básicas del color de manera ética en la generación de mensajes visuales en su contexto.
4. Participa en la elaboración de propuestas de diseño utilizando clasificaciones tipográficas para expresar ideas simples y generar proyectos editoriales básicos.
5. Aplica principios de la sintaxis de la imagen para resolver problemas gráficos simples en la vida cotidiana aportando ideas básicas.
6. Colabora en el desarrollo de propuestas de difusión utilizando herramientas tecnológicas y manuales, mostrando un entendimiento básico del entorno económico y social.
7. Utiliza los requerimientos del Manual de estilo (brief) para abordar una problemática visual simple de un producto de manera adecuada.
8. Aplica conocimientos de diseño para generar una propuesta básica y sustentable para su entorno.

A continuación, se enuncian los propósitos correspondientes a los cuatro módulos de la **Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico**, así como las competencias laborales por submódulo, para cada una de ellas, se propone una actividad clave que contribuye al logro de la competencia. Es importante señalar que dichas actividades son sugerencias, no limitativas, sino ilustrativas; por lo tanto, el personal docente podrá hacer uso de la autonomía en la didáctica y seleccionar las estrategias más adecuadas según su contexto y los recursos con los que cuente, siempre y cuando se cumpla con lo establecido en el propósito del módulo y la competencia en cuestión.

Módulo 1

Nombre del módulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Introducción al diseño e imagen vectorial.	96	24

Propósito del módulo

Identifica los fundamentos del diseño, utilizando diferentes técnicas gráficas, generando materiales visuales creativos con un programa vectorial, integrando el conocimiento y cumpliendo con las leyes de la composición aplicadas en su entorno.

Submódulo 1

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Fundamentos básicos del diseño.	32	8

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Identifica tanto técnicas tradicionales como digitales para reconocer elementos básicos del diseño en proyectos impresos y bocetos, con el propósito de explorar habilidades creativas y fomentar la innovación.

Actividad clave

En equipos de tres integrantes, el estudiantado analizará la importancia de los elementos básicos del diseño y su aplicación en proyectos gráficos. Para ello, diseñarán y elaborarán una composición visual en técnica libre, en la que identifiquen y apliquen estos elementos de manera acorde a las necesidades de su contexto.

Material:

- Papel doble carta (a su elección dependiendo de lo que encuentren en su entorno, se sugiere papel bond, marquilla o mantequilla).
- Instrumentos de dibujo (reglas, lápices, colores, marcadores).

Desarrollo:

1. Lluvia de ideas mediante una pregunta detonadora.
2. Participación activa del estudiantado en la lluvia de ideas.
3. Presentación docente de los elementos del diseño (conceptuales, visuales y de relación) y sus ejemplos aplicados.
4. División del grupo en equipos de trabajo.
5. Elaboración de bocetos.
6. Revisión docente.
7. Ajustar el diseño con base a las observaciones hechas por el docente.
8. Registro de avances por clase.
9. Entrega de trabajos.
10. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Categoría Indicador	Óptimo	Adecuado	Suficiente	Debe mejorar	Puntaje
Identifica las formas visuales. 20 puntos	Identifica claramente las formas visuales.	Identifica la mayoría de las formas visuales.	Identifica solo algunas formas visuales.	No Identifica formas visuales.	Identifica las formas visuales.
Plasma correctamente las técnicas de bocetaje. 20 puntos	Elabora eficazmente las técnicas de bocetaje.	Utiliza de forma coherente las técnicas de bocetaje.	Utiliza de forma parcial las técnicas de bocetaje.	No utiliza técnicas de bocetaje.	Plasma correctamente las técnicas de bocetaje.
Aplica correctamente los elementos del diseño en composiciones visuales. 20 puntos	Aplica eficazmente los elementos del diseño en su composición gráfica.	Aplica de forma coherente los elementos del diseño en su composición gráfica.	Aplica de forma parcial los elementos del diseño en su composición.	No aplica los elementos del diseño.	Aplica correctamente los elementos del diseño en composiciones visuales.
Contextualiza su trabajo acorde a las necesidades de su entorno. 20 puntos	Contextualiza eficazmente con base a las necesidades de su entorno.	Reconoce el contexto y adapta adecuadamente las necesidades de su entorno.	Reconoce el contexto, pero es poca la adaptación.	No muestra conciencia de su entorno.	Contextualiza su trabajo acorde a las necesidades de su entorno.
Participa activamente en el trabajo colaborativo. 20 puntos	Participación respetuosa en el equipo aportando ideas y contribuyendo de manera activa y significativa al proyecto.	Participa en el equipo con algunas contribuciones relevantes.	Acude con poca participación y aportaciones al proyecto.	Casi nunca muestra participación y actividad en el proyecto.	Participa activamente en el trabajo colaborativo.

Submódulo 2

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Programas vectoriales.	64	16

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.

Actividad clave

Las y los estudiantes deberán modelar en 2D y 3D las figuras proporcionadas por el personal docente, utilizando *AutoCAD* o *SketchUp*. Para ello, deberán analizar las necesidades específicas de cada figura, considerando aspectos como texturas, colores, tipo y calidad de línea, entre otros. Se recomienda el uso de herramientas de trabajo en la nube para compartir avances y facilitar sesiones de retroalimentación. Además, se fomentará la creatividad mediante la incorporación de elementos adicionales que mejoren visualmente las figuras, promoviendo así la innovación en sus diseños.

Material y software:

- Computadora con *AutoCAD* (o puede descargar *App*).
- (<https://www.autodesk.com/mx/education/edu-software/overview#>) o *sketchup* (<https://help.sketchup.com/es/downloading-sketchup>).
- Acceso a software colaborativo (*Google Drive*, *OneDrive*).

Desarrollo:

1. Lluvia de ideas mediante una pregunta detonadora para determinar que herramientas tecnológicas conocen para elaborar objetos e ilustraciones.
2. Participación activa del estudiantado en la lluvia de ideas.
3. Presentación docente de algunos recursos tecnológicos que permiten crear propuestas simples en 2D Y 3D, así como ejemplos de ilustraciones elaboradas con ello.
4. Análisis y elección de herramienta tecnológica simple que se encuentre de fácil acceso para el estudiantado de acuerdo con su contexto.
5. Presentación de interfaz de pantalla y principales herramientas.
6. Práctica simultánea de las herramientas.
7. Creación de un nuevo archivo y configuración de espacio de trabajo.
8. Dibujar la base de las figuras en dos y tres dimensiones.
9. Añadir detalles de diseño innovadores.
10. Aplicar materiales y texturas para visualizar el modelo.
11. Ajustar el modelo con base a las observaciones hechas por el docente.
12. Exportar el modelo en PDF.
13. Exposición digital de ilustraciones.
14. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Aspecto a evaluar	Criterio de evaluación	Valor	Porcentaje obtenido
Conocimiento de figuras	El estudiantado demuestra conocimiento de las figuras básicas	20 puntos	
Características	Identifica las características de las formas en 2D y 3D	20 puntos	
Reconocimiento de figuras en el contexto	Reconoce las figuras y su uso en la vida diaria	20 puntos	
Dibujo	El estudiantado dibuja con precisión figuras en 2D y 3D	20 puntos	
Comprensión del tema	El estudiantado demuestra comprensión del concepto de figuras 2D y 3D.	20 puntos	
Total			

Módulo 2

Nombre del módulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Legalidad empresarial y mercadotecnia	80	20

Propósito del módulo

Analiza los conceptos de la teoría del color siendo consciente y responsable con los significados y emociones que pueden evocar para proponer diseños gráficos de impacto visual de acuerdo con las necesidades de su contexto. Así mismo, distingue la historia y relevancia de la tipografía en el diseño, las características y su aplicación con el fin de integrarlos de forma crítica a productos editoriales.

Submódulo 1

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Teoría del color.	32	8

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Reconoce algunas aplicaciones básicas del color de manera ética en la generación de mensajes visuales en su contexto.

Actividad clave

De manera individual, cada estudiante deberá elaborar un círculo cromático creativo, desarrollando un diseño propio que fomente la innovación y la creatividad, conservando la esencia y la correcta distribución de los colores, ya que el círculo cromático sirve como base para el análisis de las propiedades del color.

Material:

- Cartón escolar tamaño doble carta (dependiendo del que puedan conseguir en su contexto, se sugiere: ilustración, cascarón de huevo o caple).
- Pinturas acrílicas (rojo, amarillo, azul, blanco, negro).
- Pincel delgado y mediano.
- Godete o base para realizar mezclas.
- Bote con agua.
- Servilletas o trapo para secado de pincel.

Desarrollo:

1. Plática grupal sobre cómo el color impacta en las personas y en su estado de ánimo.
2. Participación activa del estudiantado en la plática.
3. Presentación docente sobre el color, su clasificación y propiedades.
4. Práctica de combinaciones de colores primarios, secundarios y terciarios.
5. Elaboración de círculo cromático creativo, con un diseño propio de cada estudiantado, sin perder la esencia ni distribución de colores del círculo cromático.
6. Registro de avances por clase.
7. Entrega de trabajos.
8. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Rasgo a evaluar	Diseño y ejecución de círculo cromático creativo					
Indicadores:	Instrucciones: Valore del 1 al 5 el desempeño. Considerando como mínimo 1 y máximo 5	1	2	3	4	5
Diseño innovador.						
El diseño es comprensible.						
Propiedades del color presentes.						
Distribución de círculo cromático presente.						
Materiales adecuados.						
Dimensiones proporcionadas.						
Total						

Submódulo 2

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Tipografía y productos editoriales	48	12

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Participa en la elaboración de propuestas de diseño utilizando clasificaciones tipográficas para expresar ideas simples y generar proyectos editoriales básicos.

Actividad clave

En equipos de cinco integrantes, el estudiantado deberá diseñar y elaborar un periódico escolar gigante, utilizando las principales tipografías. Cada equipo analizará las necesidades específicas de su contexto escolar y de la sección del periódico que le haya sido asignada. Se fomentará el trabajo colaborativo y la creatividad mediante la incorporación de elementos de diseño y el uso estratégico del color en la tipografía.

Material:

- Papel 90x60 (dependiendo de lo que tengan en su contexto, se sugiere papel bond, manila, estraza).
- Marcadores diversos.
- Instrumentos de dibujo (reglas, escuadras, compás, etc.).
- Lápices de dibujo.

Desarrollo:

1. Formar equipos de trabajo (5 integrantes).
2. Investigar los formatos que se utilizan en los periódicos.
3. Definir el diseño del periódico.
4. Definir la información e ilustraciones a realizar.
5. Realizar un boceto a lápiz, tamaño carta, para afinar detalles del diseño.
6. Revisión docente.
7. Ajustar el diseño con base a las observaciones hechas por el personal docente.
8. Elaboración de la sección del periódico asignada.
9. Añadir detalles de diseño innovadores: adornos, colores, ilustraciones.
10. Exposición en el pórtico de la escuela.
11. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Indicadores	Sí	No
Las tipografías utilizadas son acordes a un periódico.		
Las tipografías se encuentran legibles.		
Presenta temas de acuerdo con su contexto escolar.		
El diseño es innovador y atractivo para los espectadores.		
La sintaxis es adecuada.		
La ortografía es correcta.		
Presenta un equilibrio entre los títulos-texto-gráficos.		
La presentación es limpia.		
El proyecto se entregó a tiempo.		
El equipo participó activamente en la elaboración del proyecto.		

Módulo 3

Nombre del módulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Producción de imagen y comunicación.	112	28

Propósito del módulo

Resuelve problemas de imagen de forma crítica con las diferentes técnicas empleadas en proyectos de carácter publicitario, haciendo uso de las técnicas de expresión gráfica y las herramientas de edición para desarrollar proyectos de calidad que puedan ser difundidos de forma digital o impresa.

Submódulo 1

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Comunicación gráfica	48	12

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Aplica principios de la sintaxis de la imagen para resolver problemas gráficos simples en la vida cotidiana aportando ideas básicas.

Actividad clave

En equipos de tres integrantes, el estudiantado deberá rediseñar y elaborar un pictograma. Cada equipo analizará las necesidades específicas de su contexto escolar, considerando que los pictogramas serán utilizados como medio informativo dentro del plantel. Se fomentará el trabajo colaborativo y la creatividad mediante la incorporación de elementos de diseño, así como el uso del color y las tipografías.

Material:

- Papel doble carta (dependiendo del que puedan conseguir en su contexto, se sugiere: ilustración, cascarón de huevo o caple).
- Marcadores diversos.
- Instrumentos de dibujo (reglas, escuadras, compás, etc.).
- Lápices de dibujo.

Desarrollo:

1. Formar equipos de trabajo (3 integrantes).
2. Elección de pictograma a rediseñar.
3. Realizar un boceto a lápiz, tamaño carta, para afinar detalles del diseño.
4. Revisión docente.
5. Ajustar el diseño con base a las observaciones hechas por el personal docente.
6. Elaboración del pictograma.
7. Añadir detalles de diseño innovadores: adornos, colores, tipografías.
8. Exposición de pictogramas en el plantel.
9. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Proyecto:					
Asignatura:					
El diseño es innovador y atractivo para el estudiantado.					
El pictograma es comprensible.					
Contextualización acorde a las necesidades de su plantel.					
Uso del color.					
Presenta un equilibrio entre los títulos-texto-gráficos.					
Proporciones de los gráficos.					
Participación activa en el trabajo colaborativo.					
Escala de valoración: S – Sobresaliente: se desempeña en el rasgo de una manera superior a la esperada. O – Óptimo: se desempeña en el rasgo de la manera esperada. A – Adecuado: se desempeña en el rasgo de una manera inferior a la esperada. S – Suficiente: se inicia en el logro del rasgo. D – Debe mejorar: no se observó el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo					5 4 3 2 1
Observaciones generales:					

Submódulo 2

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Ventas y difusión.	64	16

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Colabora en el desarrollo de propuestas de difusión utilizando herramientas tecnológicas y manuales, mostrando un entendimiento básico del entorno económico y social.

Actividad clave

En equipos de cinco integrantes, el estudiantado deberá organizarse para capturar una fotografía representativa de su plantel. Cada equipo analizará las necesidades específicas de su contexto escolar con el objetivo de lograr una imagen atractiva y significativa.

Se fomentará el trabajo colaborativo y la creatividad mediante la edición de la imagen en *Adobe Photoshop* o en un programa similar. Durante este proceso, el estudiantado podrá ajustar fondos, agregar tipografías y retocar iluminaciones y colores para mejorar la composición visual.

Material y software:

- Computadora con *Adobe Photoshop* (es posible utilizar cualquier otro programa similar para la edición de imágenes).
- Teléfono celular con cámara.

Desarrollo:

1. Formar equipos de trabajo (5 integrantes).
2. Analizar el plantel escolar y deliberar las posibles áreas a fotografiar.
3. Toma de fotografías.
4. Elección de la fotografía más atractiva.

5. Crear un nuevo archivo en *Adobe Photoshop* e insertar la fotografía elegida.
6. Realizar retoques a la imagen (fondo, iluminación y colores).
7. Aplicar texto correspondiente.
8. Exportar el modelo para impresión (de no tener posibilidades de imprimir, enviar el diseño al correo proporcionado por el docente o subirlo a *Classroom*).
9. Exposición en el pórtico de la escuela de las fotografías obtenidas.
10. Realizar coevaluación entre los integrantes de los equipos.

Evidencia de evaluación

Criterio	Óptimo	Adecuado	Suficiente	Debe mejorar
Selección y edición de la imagen. 16 puntos	Selección y edición de la imagen.			
La imagen seleccionada es de alta calidad, y la edición es perfecta. Se elimina el fondo de manera impecable, sin bordes visibles. 17 puntos	La imagen seleccionada es de alta calidad, y la edición es perfecta. Se elimina el fondo de manera impecable, sin bordes visibles.	La imagen seleccionada es de alta calidad, y la edición es perfecta. Se elimina el fondo de manera impecable, sin bordes visibles.	La imagen seleccionada es de alta calidad, y la edición es perfecta. Se elimina el fondo de manera impecable, sin bordes visibles.	La imagen seleccionada es de alta calidad, y la edición es perfecta. Se elimina el fondo de manera impecable, sin bordes visibles.
La imagen seleccionada es adecuada, y el fondo se elimina correctamente, aunque algunos bordes pueden ser visibles. 17 puntos	La imagen seleccionada es adecuada, y el fondo se elimina correctamente, aunque algunos bordes pueden ser visibles.	La imagen seleccionada es adecuada, y el fondo se elimina correctamente, aunque algunos bordes pueden ser visibles.	La imagen seleccionada es adecuada, y el fondo se elimina correctamente, aunque algunos bordes pueden ser visibles.	La imagen seleccionada es adecuada, y el fondo se elimina correctamente, aunque algunos bordes pueden ser visibles.
La imagen seleccionada es aceptable, pero el fondo no se eliminó completamente o tiene bordes notorios. 17 puntos	La imagen seleccionada es aceptable, pero el fondo no se eliminó completamente o tiene bordes notorios.	La imagen seleccionada es aceptable, pero el fondo no se eliminó completamente o tiene bordes notorios.	La imagen seleccionada es aceptable, pero el fondo no se eliminó completamente o tiene bordes notorios.	La imagen seleccionada es aceptable, pero el fondo no se eliminó completamente o tiene bordes notorios.
La imagen seleccionada no es de buena calidad o el fondo no se elimina correctamente, lo que afecta la imagen. 17 puntos	La imagen seleccionada no es de buena calidad o el fondo no se elimina correctamente, lo que afecta la imagen.	La imagen seleccionada no es de buena calidad o el fondo no se elimina correctamente, lo que afecta la imagen.	La imagen seleccionada no es de buena calidad o el fondo no se elimina correctamente, lo que afecta la imagen.	La imagen seleccionada no es de buena calidad o el fondo no se elimina correctamente, lo que afecta la imagen.
Ajustes de iluminación. 16 puntos	Ajustes de iluminación.	Ajustes de iluminación.	Ajustes de iluminación.	Ajustes de iluminación.

Módulo 4

Nombre del módulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Proyectos de difusión.	80	20

Propósito del módulo

Desarrolla un envase, empaque y soporte publicitario (display) de un producto, utilizando las herramientas tecnológicas, fundamentos del diseño, el color y la tipografía, teniendo en cuenta los principios de la elaboración de productos y su impacto con el medio ambiente de acuerdo con el Manual de estilo (Brief), desarrollando un trabajo ético de forma colaborativa.

Submódulo 1

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Productos de difusión masiva.	32	8

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Utiliza los requerimientos del Manual de estilo (brief) para abordar una problemática visual simple de un producto de manera adecuada.

Actividad clave

De manera individual, cada estudiante deberá elaborar un brief sobre un evento representativo que se llevará a cabo en su plantel, como un aniversario escolar, baile de reyes, concurso de baile, carrera deportiva, entre otros.

Se fomentará la innovación y la creatividad mediante la incorporación de elementos decorativos, el uso estratégico del color, imágenes y tipografías, con el fin de crear un documento visualmente atractivo y bien estructurado.

Material y software: La realización de dicho brief puede realizarse de dos formas:

- Manual: Papel bond doble carta, marcadores diversos, Instrumentos de dibujo (reglas, escuadras, compás, etc) y lápices de dibujo.
- Digital: Computadora con *Adobe Photoshop* (es posible utilizar cualquier otro programa similar para la edición de imágenes).

Desarrollo:

1. Presentación docente sobre el brief (definición, clasificación, características).
2. Análisis de ejemplos de manera grupal.
3. Participación activa del estudiantado.
4. Elección individual del evento a promocionar de acuerdo con las necesidades de su plantel.
5. Elaboración de bocetos de prueba.
6. Elaboración de brief del evento seleccionado.
7. Incorporación de elementos decorativos, gráficos, color y tipografías.
8. Registro de avances por clase.
9. Entrega de trabajos (físicos para exposición escolar, digital vía *Classroom*)
10. Autoevaluación del estudiantado para determinar logros.

Evidencia de evaluación

Criterios de evaluación	Niveles de desempeño					
	Sobresaliente	Óptimo	Adecuado	Suficiente	Debe mejorar	Puntaje
Presté atención a la explicación del tema.						
Participé activamente comentando los ejemplos.						
Identifico las diferencias entre un brief formal y uno informal.						
El brief que realicé cumple las características vistas en clase.						
El brief está contextualizado a las necesidades del plantel.						
Contiene detalles, adornos, armonía entre textos, colores y proporciones.						
El brief es legible.						
El brief es atractivo visualmente.						
Hay limpieza y orden						
					Total	

Submódulo 2

Nombre del submódulo	Horas de Mediación Docente	Horas de Estudio Independiente
Diseño de producto sustentable.	48	12

Competencia Laboral Básica a desarrollar

Aplica conocimientos de diseño para generar una propuesta básica y sustentable para su entorno.

Actividad clave

En equipos de ocho integrantes, el estudiantado deberá diseñar y elaborar una lámpara funcional utilizando materiales reciclables. Cada equipo analizará las necesidades específicas de su contexto escolar para seleccionar los materiales más adecuados.

Se fomentará el trabajo colaborativo y la creatividad mediante la integración de elementos de diseño, el uso del color, la funcionalidad y la reutilización de materiales reciclados, con el objetivo de crear un producto estético y sostenible.

Material:

- Material para reciclar (se sugiere botellas de plástico y cartón).
- Silicón frío, tijeras.
- Cable, pinzas de corte, foco, pila cuadrada 9V, interruptor doble, cinta de aislar.

Desarrollo:

1. Formar equipos de trabajo (5 integrantes).
2. Investigar las conexiones básicas para lograr que el foco prenda con la pila (ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=H6KFcQ9aSKc>).
3. Definir el diseño de la lámpara dependiendo de los materiales recolectados.

4. Realizar un boceto a lápiz, tamaño carta, para afinar detalles del diseño.
5. Revisión docente.
6. Ajustar el diseño con base a las observaciones hechas por el personal docente.
7. Realizar las conexiones necesarias.
8. Elaboración de la lámpara con el material para reciclar seleccionado.
9. Añadir detalles de diseño innovadores (adornos, colores).
10. Exposición en el pórtico de la escuela.
11. Evaluación y retroalimentación docente.

Evidencia de evaluación

Actividad evaluada:		Fecha
Equipo	Descripción de lo observado	Interpretación de lo observado
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Recomendaciones para el trabajo en el aula y la escuela

Es importante contextualizar al estudiantado sobre los procesos históricos, económicos, culturales que se presentan de forma paralela o detrás del conocimiento científico y tecnológico, y cómo éstos influyen de forma directa en el desarrollo de la calidad de vida de una sociedad, esto con la finalidad de que puedan formular cuestionamientos, plantear y contrastar hipótesis y proponer soluciones a problemas que afectan a su comunidad.

Por ello, lo que a continuación se enumera es una serie de orientaciones pedagógicas para el fomento de las competencias laborales básicas:⁷

- Enfocar la acción educativa en el estudiantado y su aprendizaje.
- Tener en cuenta los aprendizajes previos del o la estudiante.
- Mostrar empatía con el estudiantado.
- Favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales como elemento fundamental para el aprendizaje.
- Reconocer la naturaleza social del conocimiento (enfoque comunitario).
- Establecer la transversalidad curricular (Currículum fundamental y ampliado).
- Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado mediante metodologías activas.
- Entender la evaluación como un proceso formativo, continuo y permanente.
- Desarrollar estrategias de aprendizaje con enfoque de inclusión y equidad.
- Usar las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales (TICCAD).
- Fomentar la innovación tecnológica desde un enfoque ético.

⁷ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

Rol docente

El Marco para la excelencia en la enseñanza y la gestión escolar en Educación Media Superior publicado por la Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros establece el perfil que debe reunir el y la docente en Educación Media Superior, el cual consta de cinco dominios, los cuales organizan los criterios e indicadores deseables para el o la docente de la Nueva Escuela Mexicana, los cuales son:

1. Asume la identidad de su función.

Desarrolla su función como agente fundamental en la formación integral del estudiantado, en un marco de inclusión y respeto a la diversidad, con la finalidad de contribuir al logro de la excelencia educativa.

2. Domina el currículo para la enseñanza y el aprendizaje.

Comprende la articulación del modelo educativo con los contenidos y la transversalidad del conocimiento, considerando las características y contexto del estudiantado para el logro de los aprendizajes.

3. Planifica e implementa los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Planifica e implementa el trabajo pedagógico para generar ambientes de aprendizaje, a partir de los planes y programas de estudio, así como, de las características y contexto del estudiantado.

4. Participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar.

Contribuye a la consolidación de una comunidad escolar participativa para mejorar las actividades académicas, escolares y comunitarias.

5. Define su trayectoria de formación, capacitación y actualización para la mejora del ejercicio de su función.

Reflexiona sobre su práctica, formación académica y habilidad socioemocional para orientar su trayecto formativo.

Rol del estudiantado

El rol del estudiantado en el proceso educativo no se limita simplemente a recibir información y repetirla, sino que debe ser un agente activo en la construcción de su propio conocimiento y de su identidad. En este sentido, no sólo se trata de aprender a leer y escribir; implica aprender a narrar y comprender su propia vida, tanto como autor o autora de su historia personal, como testigo de su contexto social y cultural. Este proceso es fundamental para que el estudiantado se convierta en un sujeto consciente y crítico de su realidad.

La educación es un motor de transformación social, pero también puede perpetuar las desigualdades existentes al tratar a todos y todas por igual sin considerar la diversidad inherente al estudiantado. La educación debe empoderarles, dándoles las condiciones necesarias para reconocer y cuestionar las desigualdades que les rodean.

Si las y los estudiantes son insertados en una educación que no considera su clase, sexo, género, etnia, lengua, cultura, capacidad, condición migratoria, religión o cualquier otro aspecto de su identidad, es muy probable que se apropien de la idea de que "la escuela no es para ellos y ellas", ya que se enfrentarían constantemente a comentarios o actitudes que les califican de incapaces, ignorantes, indolentes o inútiles terminando por creerlo y asumirlo como verdad. Esta autodesvalorización es una barrera significativa para su desarrollo ya que puede llevar a creer que el conocimiento y la sabiduría pertenecen únicamente a las y los "profesionales" y no reconocen el valor de su propio conocimiento y experiencia.

El rol de las y los estudiantes, entonces, debe ser el de un sujeto activo que desafía y transforma estas narrativas opresivas que fomentan las desigualdades. Debe aprender a valorar su propia voz y experiencia, y a reconocer su capacidad para conocer y transformar su realidad. La educación debe ser un proceso liberador que les permita verse a sí mismos o mismas como agentes de transformación social, capaces de escribir su propia historia y de participar activamente en la construcción de una sociedad más justa y humana.

Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD)

La implementación de las TICCAD en la planeación didáctica representa una oportunidad para enriquecer la experiencia educativa, al facilitar el desarrollo de las habilidades, saberes y competencias digitales, potenciar la creatividad y motivación del estudiantado y favorecer la labor del profesorado. (Aprende.mx, 2022).

Al transversalizar el uso de las TICCAD, se busca integrar sus herramientas de manera horizontal a lo largo de todas las Unidad de Aprendizaje Curricular, en lugar de relegarlas a un recurso sociocognitivo específico. Esto permite que las y los estudiantes desarrollen habilidades digitales de manera progresiva y coherente a lo largo de su formación académica, independientemente del área de conocimiento en la que se encuentren.

No obstante, resulta crucial que la integración de las TICCAD se realice considerando las particularidades de cada plantel, su infraestructura, el nivel de competencia digital del personal docente y el estudiantado, así como los recursos disponibles. De esta manera, se garantiza que estas herramientas se utilicen de manera efectiva y se maximice su impacto en el proceso educativo.

Al integrar las TICCAD en la planeación didáctica de acuerdo con las posibilidades de cada plantel, las y los docentes pueden enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la participación activa de sus estudiantes, fomentando el pensamiento crítico y creativo, y facilitando el acceso a una educación de excelencia para todos y todas.

Recursos didácticos

Para trabajar los Módulos y Submódulos de la Formación Laboral Básica, se pueden utilizar diversos recursos, tales como: bibliográficos, materiales didácticos, aulas virtuales, simuladores, páginas web, entre otros medios digitales que puedan ser aplicados a su contexto y de acuerdo con su nivel académico que brinden experiencias mediante el uso de modelos que permitan al estudiantado llevar a cabo análisis de los distintos conocimientos.

Es fundamental tener claridad sobre el propósito de la Formación, así como las competencias de formación laboral básicas que ayudarán a abordar los aprendizajes.

En cuanto a los ambientes de aprendizaje, se pueden utilizar diferentes espacios:

- A. El aula, ya sea presencial o virtual.
- B. La escuela, donde se puedan realizar actividades en otros espacios.
- C. La comunidad, incluyendo la casa, la localidad o la región.

Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias

La evaluación por competencias es un proceso que permitirá mediante la obtención de evidencias conocer el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes socioafectivas desarrolladas por el estudiantado.

Dicho proceso deberá ser formativo e integral, es decir, permitirá visualizar no solo el saber, saber hacer y saber ser, sino también el bagaje histórico y cultural lo cual permitirá al estudiantado la comprensión de la realidad social y laboral de los sectores y de la comunidad para a partir de ello lograr su intervención y aporte.

Para ello lo que a continuación se presentan son los principios que orientarán el proceso de evaluación:

1. **Validez:** debe existir correlación entre los resultados de la evaluación y los resultados esperados en situaciones laborales reales.
2. **Confiabilidad:** producir resultados consistentes al evaluar en momentos diferentes y en diversos contextos.
3. **Accesibilidad:** facilitar el acceso a cualquier persona que pueda ser capaz de demostrar el desarrollo de la competencia.
4. **Comunicación:** dar a conocer previamente las condiciones en que se va a evaluar, y posteriormente, los resultados mediante la retroalimentación.
5. **Equidad:** evitar cualquier práctica discriminatoria, es decir, el estudiantado será evaluado bajo los mismos criterios e indicadores.
6. **Flexibilidad:** adaptarse a diferentes modalidades y opciones de formación, así como a las características y necesidades del estudiantado.⁸

Así pues para poder llevar a cabo lo aquí planteado, se propone la utilización de una amplia gama de instrumentos que permitan visualizar tanto el proceso como el resultado final del aprendizaje del estudiantado, entre los que se encuentran: rúbricas, pruebas de ejecución, portafolios de evidencias, diario de campo o bitácora, organizadores gráficos, ensayos, resolución de ejercicios y problemas, exámenes o pruebas tipo saber, exposición, método de casos, proyectos y debates o discusiones dirigidas, entre otros.

De igual forma, es necesario que la evaluación contemple:

- Autoevaluación: cuando el estudiantado valora su desarrollo y la forma en que aprendió.
- Coevaluación: a través de la retroalimentación entre pares, fomentando la cooperación, la colaboración, la empatía y la crítica constructiva.

⁸ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

- Heteroevaluación: emitida por el personal docente en función de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores ponderados en los instrumentos de evaluación.

Finalmente, respecto a los pasos para evaluar las competencias laborales básicas, se presenta a continuación una propuesta elaborada por la Subsecretaría de Educación Media Superior (2023b), la cual ilustra la ruta a seguir y constituye una referencia para el personal docente.

Pasos para evaluar competencias laborales



Fuente: elaboración propia.

Fuentes de consulta sugeridas

Las siguientes fuentes de información constituyen sugerencias de apoyo para el abordaje de las competencias laborales, no son limitativas, ni restrictivas. El personal docente podrá hacer uso de estas y también podrá utilizar las que considere adecuadas de acuerdo con sus necesidades y contexto.:

Física:

Bassat, L. (2014). El libro rojo de la publicidad. Madrid, España: Espasa-Calpe. (Módulo IV)

CreaDos, (2012) Packaging, cajas y empaques, Editorial JFL(Módulo IV)

Dely Bravo (2012) Diseño sustentable en la mente del consumidor, Universidad de Palermo (Módulo IV)

Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Ediciones Infinito. (Módulo III)

Hale, C. (2011). Photoshop CS5. [Fairport, NY]: Axzo Press (Módulo III)

Lasker, A. D. (1992). Campañas publicitarias exitosas. McGraw-Hill. (Módulo IV)

López, A. M. (2014). Curso Diseño gráfico. Fundamentos y Técnicas. Anaya Multimedia. (Módulo I)

Luz del Carmen Vilchis Esquivel (2014). Metodología del diseño. Designio. (Módulo I)

Monzón, Marcelo (2015). Photoshop para todos. Argentina. Users(Módulo III)

Perfect, C. (1994). Guía completa de la tipografía: manual práctico para el diseño tipográfico (No. 655.26). Blume. (Módulo II)

Swann, A. (1993). El color en el diseño gráfico (No. 7.012). Gustavo Gili. (Módulo II)
(Módulo I)

Zepeda Chehaibar, C. (2015). Diseño vectorial (2nd ed.). Quintanaro: Educare.

Electrónica:

GONZÁLEZ GARCÍA , L. M. A. (2015), Teoría del Manejo del Color. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/31280/secme-20912.pdf?sequence=>

Hermman Tursen (1995). Manual de tipografía. Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=MHLfZMobAPoC&oi=fn&pg=PA7&dq=tipograf%C3%ADa&ots=bWc4Am-e1q&sig=tL1hKGalWqRelR5UXr_ywy5QqPQ#v=onepage&q=tipograf%C3%ADa&f=false

Luz del Carmen Vilchis (2002). Metodología del Diseño Fundamentos Teóricos. Centro Juan Acha A.C. Recuperado de : <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=NoqZqGu3mf4C&oi=fn&pg=PA11&dq=fundamentos+del+dise%C3%B1o+grafico&ots=Vdtsmc1ChD&sig=7J5aioIBY-Vn7b5Ngikgme6sueU#v=onepage&q&f=false>

Mariola García-Úceda (2011), Las Claves de la Publicidad ,ESIC Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=5LDqKtCDMK8C&oi=fn&pg=PA131&dq=publicidad+&ots=EwbUgWN3IF&sig=JFaARb4w56nMcT2Odr7ds52ciUo#v=onepage&q=publicidad&f=false>

Matus Cruz (2017) Publicidadpixel Recuperado de : <http://www.publicidadpixel.com/libros-para-disenadores-graficos/>

Navarro Lizandra José Luis (2017). Fundamentos del diseño. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=hUyeuVdFgk8C&oi=fn&pg=PA1&dq=fundamentos+del+dise%C3%B1o+grafico&ots=za7k4nAJ4q&>

Referencias bibliográficas

ACUERDO número 09/05/24 que modifica el diverso número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Secretaría de Educación Pública. DOF. (2024) Fecha de citación [06-06-2024]. Disponible en formato HTML: https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5729564&fecha=05/06/2024#gsc.tab=0 Aprende.mx. (1 de mayo de 2022). TICCAD. Nueva Escuela Mexicana. Recuperado de: <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/detalle-recurso/20711/>

Aprende.mx. (1 de mayo de 2022). TICCAD. Nueva Escuela Mexicana. Recuperado de: <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/detalle-recurso/20711/>

Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023a). Progresiones de Aprendizaje del Área de Conocimientos Ciencias Sociales. SEP. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Documento%20de%20progresiones%20-%20Ciencias%20sociales%20.pdf>

Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP. <https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/CURRICULUM%20LABORAL%202023.pdf>

Créditos

Personal docente que elaboró

Gabriela León Briseño

Preparatoria Federal “Lázaro Cárdenas” 1/1,
Tijuana, Baja California

Alejandra Alonso Molina

Colegio Salesiano Anáhuac Chapalita,
Guadalajara, Jalisco

Pedro Cruz Vázquez

Colegio de Bachilleres, Estado de Coahuila,
Plantel Piedras Negras, Coahuila

Personal docente que colaboró

Marcela Gómez Benavides

Preparatoria Federal “Lázaro Cárdenas” 1/1,
Tijuana, Baja California

Yoshi América Ochoa Terrazas

Centro de Estudios de Bachillerato 6/4

Personal académico de la Dirección General del Bachillerato

Jorge Alejandro Rangel Sandoval

Brenda Nalleli Durán Orozco

Fanny Casas Cortés

Mercedes Gabriela Castro Nava

Alma Andrea Orozco Fierro

Belem Ramos Cerón

Héctor Franco Gutiérrez

Isis Yoalit Oropeza Ledezma

Miguel Hernández González

Nallely Vázquez Hernández

Nitzi Medina Méndez

Octavio Javier García Romero

Oscar Mendoza Ruiz

Saúl Ramón Hernández Bocanegra

Se autoriza la reproducción total o parcial de este documento, siempre y cuando se cite la fuente y no se haga con fines de lucro.

DIRECTORIO

Norma Rocío Nahle García

Gobernadora del Estado de Veracruz

Claudia Tello Espinosa

Secretaria de Educación de Veracruz

David Agustín Jiménez Rojas

Subsecretario de Educación Media Superior y Superior

Irving Ilhuicamina Mendoza Ruiz

Director General de Telebachillerato



GOBIERNO DEL ESTADO DE
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

SEMSys
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

