



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# DISEÑO GRÁFICO

## SEXTO SEMESTRE

# Sistemas de Impresión



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN .....</b>	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE.....</b>	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA .....</b>	<b>7</b>
<b>LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018 .....</b>	<b>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO .....</b>	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES O SEXTO SEMESTRE.....</b>	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS.....</b>	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE LA DISCIPLINA DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>BLOQUE I. SISTEMAS DE IMPRESIÓN ARTÍSTICOS.....</b>	<b>16</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	17
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	17
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I .....	20
<b>BLOQUE II. SISTEMAS DE IMPRESIÓN INDUSTRIALES .....</b>	<b>22</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	23
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	23
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II .....	27
<b>BLOQUE III. NUEVAS TÉCNICAS DE IMPRESIÓN.....</b>	<b>29</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	30
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS .....	30
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	33
<b>INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>37</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>40</b>

## **DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

MIGUEL BARBOSA HUERTA  
**GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA**

MELITÓN LOZANO PÉREZ  
**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO**

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA  
**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS  
**TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA  
**DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ  
**DIRECTORA GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS**



## **DIRECCIONES QUE PARTICIPAN**

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

### **DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

### **DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE SEXTO SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

ALFREDO MORALES BÁEZ  
DINORA EDITH CRUZ TORAL  
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS  
MARÍA DEL PILAR GUZMÁN TENORIO  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
VÍCTOR HUGO ESCAMILLA MIRANDA

### **DISEÑADORES DE LA CAPACITACIÓN DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN**

ADRIANA GARCÍA RESÉNDIZ  
FRANCISCO JAVIER REYES VILLAGRA  
LUIS PÉREZ HUERTA

### **REVISIÓN METODOLÓGICA Y DE ESTILO**

MARIA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

## PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

**Fomento de la identidad con México.** La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

**Responsabilidad ciudadana.** Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

**La honestidad.** Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

**Participación en la transformación de la sociedad.** En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

**Respeto de la dignidad humana.** Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

**Promoción de la interculturalidad.** La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.



**Promoción de la cultura de la paz.** La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

**Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.** Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

## LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana, F. (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.	Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.	Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.	Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.

## ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

Díaz Barriga, F. (2006) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes” son:

### ***Tener en cuenta los saberes previos del estudiante***

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

### ***Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes***

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

### ***Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado***

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.
- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias “auténticas”.

### ***Promover la relación interdisciplinaria***

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

### ***Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza***

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

### ***Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas***

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

## DATOS GENERALES O SEXTO SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**  
Sector productivo prioritario del CONOCER: **Telecomunicaciones**

Campo de formación profesional: **Comunicación**  
Capacitación para el trabajo: **Diseño Gráfico**  
Disciplina: **Sistemas de Impresión**  
Semestre: **Sexto**

Clave Capacitación: **BGEDIG6**  
Clave Disciplina: **CT-DIG-SIM**  
Duración: **3 hr/Sem/Mes (54 horas)**  
Créditos: **3 créditos**

Total, de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**  
Mínimo de mediación docente **80%**  
**Modalidad Escolarizada**

## IMPACTO DEL PROGRAMA DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito del programa

Que el estudiante desarrolle habilidades y capacidades cognoscitivas para la integración e implementación de proyectos gráficos, eligiendo el sistema o proceso de impresión pertinente y adecuado para cada producto diseñado, además, identifique el gasto que genera y el precio que se debe cubrir en cada aspecto del proyecto gráfico. A lo largo del curso pone en marcha las competencias genéricas y profesionales en su vida cotidiana, laboral y profesional, para ser un agente de cambio, contribuyendo a su seguridad financiera.

### Ámbitos

#### Lenguaje y Comunicación

Se expresa con claridad de forma oral y escrita en español. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos de interés personal.

#### Habilidades Digitales

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

#### Pensamiento crítico y solución de problemas

Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.

#### Habilidades socioemocionales y proyecto de vida

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente y oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

#### Colaboración y trabajo en equipo

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable. Propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

### Competencias Genéricas

**CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.**

**A4.** Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.

**CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.**

**A1.** Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

**CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.**

**A1.** Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

### Competencias Profesionales

**CPDIG-01.** Genera representaciones gráficas de acuerdo con el propósito de comunicación.

**CPDIG-04.** Diseña productos gráficos para su aplicación en soportes tridimensionales.

**CPDIG-07.** Aplica color con técnicas de composición, en elementos de comunicación visual.

**CPDIG-08.** Aplica técnicas de expresión gráfica utilizando equipo de cómputo.

**CPDIG-10.** Crea imágenes digitales para la aplicación en un proyecto de comunicación visual.

### Habilidades Socioemocionales

Elige – T: Perseverancia

### Dimensiones del Proyecto de Vida

Financiera: Seguridad financiera

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE LA DISCIPLINA DE SISTEMAS DE IMPRESIÓN

El programa de la disciplina de Sistemas de Impresión permite a los estudiantes continuar desarrollando sus conocimientos y habilidades en Diseño Gráfico, integrando ahora conocimientos sobre Sistemas de Impresión y contribuir a la implementación de un proyecto gráfico, en el que identificará los costos que genera la producción, para establecer el precio al público. Este programa potencia las características propias de la especialidad en diseño, desde el reconocimiento, comprensión, análisis y puesta en práctica de las habilidades y conocimientos adquiridos durante los semestres anteriores y continuando en sexto semestre, al utilizarlos en la elaboración de proyectos gráficos digitales, que puedan realizarse en el entorno real del estudiante, logrando así consolidar la contextualización y desarrollo de competencias profesionales.

La estructura metodológica del programa, en cada uno de sus bloques, involucra 3 fases: la primera, de tipo introductoria e informativa, acerca al estudiante a los conocimientos básicos; la segunda, permite la reflexión y análisis de los conocimientos y sus posibilidades de aplicación; y la tercera, exige implementar con creatividad, poner en marcha los conocimientos y habilidades obtenidos para diseñar productos gráficos pertinentes en torno a los objetivos que se persiguen, apoyados de los conocimientos de los semestres anteriores y complementando con los nuevos.

De acuerdo a la Clasificación mexicana de Planes de estudio (CMPE) 2016, la capacitación de Diseño gráfico se ubica en el campo detallado 0215 Diseño y comunicación gráfica y editorial, correspondiente al campo específico 021 Artes, del campo amplio 02 Artes y Humanidades.

El contenido del programa de la disciplina de Sistemas de Impresión está estructurado de la siguiente manera:

### **Bloque I. Sistemas de impresión artísticos**

Este bloque permite la expresión gráfica del estudiante mediante diseños digitales o artesanales adecuados a un sistema de impresión artístico; lo proveerá de conocimientos y argumentos esenciales para determinar el sistema o tipo de impresión adecuado para el producto gráfico diseñado y su proyección de acuerdo a las necesidades del cliente.

### **Bloque II. Sistemas de impresión industriales**

En el segundo bloque el estudiante se acerca al conocimiento de sistemas de impresión para grandes volúmenes, los cuales son requeridos en algunos proyectos gráficos, además lo provee de los argumentos necesarios para que sean desarrollados de acuerdo a las necesidades del cliente o del producto gráfico a reproducir.

### **Bloque III. Nuevas técnicas de impresión**

El último bloque dota al estudiante de conocimientos sobre nuevas técnicas de impresión, sus aplicaciones, la materia prima o insumos que se requieren para dichas técnicas, así como de las amplias posibilidades del diseño gráfico, la impresión y las formas de proyectarlos, considerando siempre las necesidades del cliente y del producto gráfico.

## Bloque I. Sistemas de impresión artísticos

### Propósito del Bloque

Desarrolle los conocimientos de sistemas de impresión artísticos para crear un producto gráfico diseñado por sí mismo, considerando los costos de producción generados y estableciendo el precio al público, para exponer sus habilidades creativas y financieras.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Sistemas de impresión artísticos  a. Xilografía y grabado en hueco b. Litografía y serigrafía	<p><b>Identifica</b> los diferentes sistemas de impresión artísticos.</p> <p><b>Selecciona</b> la mejor opción de técnica de impresión en relación al objetivo o finalidad del producto gráfico.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de un sistema de impresión artístico.</p> <p><b>Argumenta</b> las ventajas y desventajas de los sistemas de impresión.</p> <p><b>Evalúa</b> la pertinencia de los sistemas de impresión en proyectos gráficos reales.</p>	<p>Desarrolle el sistema de impresión artístico adecuado para crear un producto gráfico que pueda ser comercializado, como playeras, bolsas, tarjetas, servilletas invitaciones, entre otros, para fortalecer un proyecto emprendedor con base en sus conocimientos del tema, de manera colaborativa en el aula y en su contexto comunitario.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>Sistemas de impresión artísticos</b></p> <p>1. Examine de manera colaborativa, la evolución de los sistemas de impresión a lo largo de la historia, con apoyo de fuentes de información confiables y socialice la información sobre los datos que considere relevantes.</p>	<p>1. Se recomienda que oriente la indagación hacia los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Imprenta China</li><li>b) Imprenta de Johannes Gutenberg</li><li>c) Prensa mecánica</li></ul>
<p>2. Ordene individualmente la información relevante sobre fechas, pueblos o lugares donde surgieron mecanismos y/o técnicas de impresión, así como personajes célebres relacionados. Con apoyo de imágenes y textos breves, elabore una línea del tiempo de forma impresa o digital.</p>	<p>2. Se recomienda que integre la información de alguna técnica de impresión artesanal o mecánica existente en México durante la época prehispánica.</p>
<p>3. Construya, de manera individual, una imprenta casera con materiales reciclados para la impresión de un texto breve para evaluar las ventajas de los sistemas tradicionales de impresión. Comente su experiencia de manera grupal.</p>	<p>3. Se sugiere que incorpore materiales como: sopa de letras, pintura, plastilina, rodillo para pintura, base de cartón, etc., para la prensa casera y que imprima su nombre o una palabra que lo identifique. Observe el vídeo "Imprenta casera" en el siguiente enlace para guiar la actividad.</p> <p><a href="http://www.youtube.com/watch?v=Xqs_16-Rlf4">http://www.youtube.com/watch?v=Xqs_16-Rlf4</a></p>
<p><b>A. Xilografía y Grabado en hueco</b></p> <p>4. Examine videos ilustrativos sobre las técnicas de impresión artísticas xilografía y grabado en hueco, atiende a la explicación del docente e Identifique, las similitudes y diferencias entre ambos procedimientos.</p>	<p>4. Se sugiere que, de ser posible, visite talleres de xilografía y de grabado en hueco de su localidad. En caso contrario se recomienda que visualice los videos de YouTube:</p> <p>"Cómo hacer una xilografía paso a paso   grabado en madera a dos colores" (s.a.) <a href="#">como hacer una xilografía paso a paso   grabado en madera a dos colores</a></p> <p>"Grabado punta seca - sobre tetra pak" (s.a), del link <a href="https://youtu.be/velciU_Ed-4">https://youtu.be/velciU_Ed-4</a></p>



<p>5. Clasifique de forma individual, mediante una tabla comparativa, las características de las técnicas de impresión de xilografía y grabado en hueco, así como los procesos y materiales y agregue una columna donde exprese la técnica que le parece más conveniente para un proyecto gráfico emprendedor de su autoría.</p>	<p>5. Se sugiere que solicite un mínimo de 8 a 10 características por técnica, para enriquecer la información que nutra la toma de decisiones.</p>
<p>6. Prepare individualmente, un diseño para un producto gráfico, seleccionando la técnica de impresión artística de su preferencia entre xilografía y grabado en hueco. Con apoyo del docente y los conocimientos adquiridos analice el beneficio de estas técnicas para el proyecto gráfico emprendedor de su autoría.</p>	<p>6. Se sugiere que guíe al estudiante sobre el uso de materiales caseros como los expuestos en los videos de referencia. Comente que, en vez de utilizar madera en la xilografía, puede sustituir por plastilina o una papa.</p>
<p><b>B. Litografía y Serigrafía</b></p> <p>7. Identifique, de manera grupal, con apoyo de videos ilustrativos, los pasos a seguir para la impresión de una litografía, así como el proceso de serigrafía.</p>	<p>7. Se sugiere que visualice los siguientes videos de YouTube:</p> <p>"Cómo hacer una LITOGRAFÍA casera   paso a paso   (litografía de cocina)" (s.a) del link <a href="https://youtu.be/Ndk8x39_KCo">https://youtu.be/Ndk8x39_KCo</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pVGe1WfUT8">https://www.youtube.com/watch?v=pVGe1WfUT8</a></p> <p>"Serigrafía Casera" del link <a href="https://youtu.be/nNP60INa4iQ">https://youtu.be/nNP60INa4iQ</a>; la segunda.</p>
<p>8. Esboce colaborativamente un diagrama de flujo de cada proceso, destacando las ventajas y desventajas de cada de cada uno de estos sistemas, así como una nota sobre cuál le agrada más y por qué.</p>	<p>8. Se sugiere que haga uso de un taller de impresión serigráfica en la institución, en caso de que exista, y aproveche todas las bondades y ventajas.</p>
<p>9. Diseñe algún(os) producto(s) gráfico(s) para realizar su impresión colaborativamente, eligiendo un sistema acorde a las ventajas y desventajas analizadas en la descripción de los procesos, apoyándose de recursos y materiales a su alcance para, finalmente socializar el resultado con su grupo.</p>	<p>9. Se recomienda que, de ser posible experimente con ambos sistemas de impresión, o bien, en caso contrario, opte por un proceso accesible y asequible a los estudiantes.</p>



### **PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO**

Desarrolle el sistema de impresión artístico adecuado para crear un producto gráfico que pueda ser comercializado, como playeras, bolsas, tarjetas, servilletas, invitaciones, entre otros, para fortalecer un proyecto emprendedor con base en sus conocimientos del tema, de manera colaborativa en el aula y en su contexto comunitario.

Se recomienda que sea más de un producto a imprimir, por ejemplo: 10 vasos (o más), 5 playeras (o más), etcétera con el fin de contribuir al desarrollo pleno de los conocimientos adquiridos.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<b>Identifica</b> los diferentes sistemas de impresión artísticos.	Línea del tiempo sobre técnicas y sistemas de impresión Diseño y producto de imprenta casera	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	30 %
HACER	<b>Selecciona</b> la mejor opción de técnica de impresión en relación al objetivo o finalidad del producto gráfico. <b>Diseña</b> imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de un sistema de impresión artístico.	Tabla comparativa de xilografía y grabado en hueco Diagramas de flujo de los procesos de litografía y serigrafía Productos gráficos de impresión artística	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	30%
SER Y CONVIVIR	<b>Argumenta</b> las ventajas y desventajas de los sistemas de impresión. <b>Evalúa</b> la pertinencia de los sistemas de impresión en proyectos gráficos reales.	Desempeño actitudinal en las actividades del bloque evaluado	Fichas valoración de (Ver anexos)	10%

PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO  
(CIERRE)



ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos	Desarrolle el sistema de impresión artístico adecuado para crear un producto gráfico que pueda ser comercializado, como playeras, bolsas, tarjetas, servilletas, invitaciones, etc., para fortalecer un proyecto emprendedor con base en sus conocimientos del tema, de manera colaborativa en el aula y en su contexto comunitario.	Individual/equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver Anexo 1)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>

## Bloque II. Sistemas de impresión industriales

### Propósito del Bloque

Seleccione un sistema de impresión industrial adecuado para el desarrollo de un producto gráfico de su autoría, integrando un portafolio creativo de diseño con ejemplos de productos gráficos, resultado de su análisis y comprensión de diferentes sistemas industriales de impresión para reforzar sus criterios de selección que pruebe sus habilidades creativas y de comunicación en proyectos reales de su entorno.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Sistemas de impresión industriales a) Offset b) Serigrafía y tampografía c) Flexografía y huecograbado	<p><b>Examina</b> los sistemas de impresión industrial, a través de información sobre su proceso, características y productos resultantes para su aprovechamiento.</p> <p><b>Crea</b> las imágenes gráficas usadas en la proyección y transmisión de mensajes a través de un producto gráfico, para su reproducción mediante un sistema de impresión industrial.</p> <p><b>Selecciona</b> la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de un producto gráfico para garantizar la satisfacción del cliente en relación al costo/beneficio.</p> <p><b>Valora</b> los conocimientos y las experiencias de impresión en distintos sistemas industriales para su uso, aplicación y comercialización en proyectos de diseño gráfico que ofrezca al cliente.</p>	<p>Por medio de la fotografía Integre, de manera individual o grupalmente, un portafolio creativo de diseño, con ejemplos de productos gráficos impresos de manera artística e industrial, que pruebe las cualidades de cada sistema de impresión analizado y como parte de la presentación para la posible elaboración o comercialización del producto gráfico a un cliente.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>a) Offset</b></p> <p>1. Examine videos ilustrativos sobre el proceso de Offset, o bien, realice colaborativamente una visita guiada a un taller de impresión de dicho sistema.</p>	<p>1. Se sugiere que se oriente y proponga sitios o enlaces de investigación del sistema de impresión offset con anterioridad adecuados al contexto institucional, o bien, gestione la visita guiada a un taller de impresión de este tipo.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y_2rU">https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y_2rU</a> <b>PRENSA IMPRESIÓN OFFSET</b></p>
<p>2. Inspeccione en una imprenta cuáles son las actividades de pre-prensa previas, así como los costos de un producto gráfico en el sistema de impresión offset, después explique en un diagrama de flujo el proceso del sistema Offset, donde se integren los materiales e insumos. Por separado anexe los costos que se requieren y en plenaria socialice las ventajas y desventajas que presenta el sistema.</p>	<p>2. Se recomienda que solicite comentarios sobre ventajas y desventajas en cada paso del proceso, con el fin de evidenciar el entendimiento del mismo.</p> <p>Se recomienda que revise con anticipación la información referente al concepto maquila y maquila de impresión offset. El aspecto más importante de la maquila de impresión es conseguir un costo bajo para obtener un precio competitivo que permita generar utilidades:</p> <p><a href="http://www.offse_(Offset_Maquila_impresos_publicitarios,_n.d.)tmaquila.com">www.offse_(Offset_Maquila_impresos_publicitarios,_n.d.)tmaquila.com</a></p> <p>Estime por ejemplo cinco millares de flyers (volantes) tamaño media carta impresos a dos tintas, frente y vuelta en papel couche brillante.</p> <p>Se recomienda que solicite un presupuesto con IVA desglosado para comparar las diferencias de costos y calcular un precio de comercialización.</p>



3. Experimente con una plancha de impresión casera cómo se genera un producto gráfico tipo cartel, tarjeta o etiqueta para finalmente intercambiar opiniones acerca del proceso de impresión realizado.

3. Se sugiere que proponga materiales, para la plancha casera tipo offset, como: grenetina, glicerina, alcohol, agua, papel aluminio, rodillo, pinturas acrílicas para la impresión, plantillas tipo Gioser caseras.

Se sugiere que visualice el siguiente video de Youtube "Plancha de impresión casera. Paso a paso" en el enlace <https://youtu.be/Dt81bOSW9iQ> para realizar la actividad de impresión en casa.

### **b) Serigrafía y tampografía**

4. Examine e Identifique colaborativamente en videos ilustrativos los procesos de serigrafía industrial y de tampografía, para conocer los equipos y materiales que se utilizan en cada caso.

4. Se sugiere que realice una visita a un taller de serigrafía automatizada y, de ser posible, donde se haga empleo de tampografía.

Si no es posible realizar una visita guiada, se proponen los siguientes recursos audiovisuales:

Video de YouTube "Como es la impresión Industrial de la Serigrafía - Hogar Tv por Juan Gonzalo Angel" en el enlace <https://youtu.be/m208NoKIFyo>

Video de YouTube "# Serigrafía: Estampado con pulpo automático" en el enlace <https://youtu.be/AiLR8vH43e4>

Video de YouTube "Proceso de Serigrafía completo" en el enlace <https://www.youtube.com/watch?v=K2hOhnlk1KQ>

Video de YouTube "Serigrafía en tazas con Goma Tampografica" en el enlace [https://youtu.be/ZOd\\_ayBJUxA](https://youtu.be/ZOd_ayBJUxA) como ejemplo de uso del taller de serigrafía [https://youtu.be/xTa-D6\\_ocbg?t=19](https://youtu.be/xTa-D6_ocbg?t=19)



<p>5. Elabore una tabla comparativa, de manera colaborativa, donde se muestre los equipos, materiales, ventajas y desventajas entre los sistemas de serigrafía y tampografía, evalúe mediante un reporte cuál considera más útil en su contexto o comunidad y justifique por qué.</p>	<p>5. Se sugiere que guíe al estudiante en el número de criterios a considerar en la tabla comparativa, para que se concentren los datos principales y destacados de cada caso. Considerar: aplicaciones, costos, tirajes, insumos y equipos necesarios para la comercialización.</p>
<p>6. Seleccione colaborativamente la impresión de algún producto gráfico, utilizando el sistema de impresión que se le facilite: serigrafía y/o tampografía, registrando en una tabla los costos de los materiales e insumos requeridos por unidad y por un lote de cien piezas. Socialice los productos de impresión en plenaria.</p>	<p>6. Se sugiere que se realice la práctica de serigrafía y tampografía en el taller de la institución y, en caso de no contar con él, recurrir a un taller o impresor externo que permita la supervisión del proceso y el análisis de materiales costos e insumos.</p>
<p><b>c) Flexografía y huecograbado</b></p> <p>7. Examine colaborativamente, información sobre los procesos de impresión de flexografía y huecograbado, ya sea en páginas web o videos, observando semejanzas y diferencias.</p>	<p>7. Se sugiere que consulte las fuentes de información y videos acerca de los sistemas de impresión con anticipación, además, que ejemplifique productos que pueden o no estar impresos con estos sistemas.</p> <p><a href="https://www.crehana.com/mx/blog/disenio-grafico/que-es-flexografia/#flexografia-que-es">https://www.crehana.com/mx/blog/disenio-grafico/que-es-flexografia/#flexografia-que-es</a></p> <p><a href="https://youtu.be/rabOV15gGfw">https://youtu.be/rabOV15gGfw</a></p> <p><a href="https://youtu.be/o8xv8U5Z2H0?t=1167">https://youtu.be/o8xv8U5Z2H0?t=1167</a></p> <p><a href="https://youtu.be/c8u7INAUj5o">https://youtu.be/c8u7INAUj5o</a></p> <p><a href="https://tecnonautas.net/que-es-la-impresion-en-huecograbado-y-como-funciona/">https://tecnonautas.net/que-es-la-impresion-en-huecograbado-y-como-funciona/</a></p> <p><a href="https://dical.es/blog/que-es/que-es-y-como-funciona-el-huecograbado">https://dical.es/blog/que-es/que-es-y-como-funciona-el-huecograbado</a></p>



<p>8. Clasifique en una tabla comparativa, de manera colaborativa, los materiales, insumos, costos, ventajas y desventajas de cada uno de los sistemas analizados. Agregando un comentario personal sobre cuál le parece más interesante y por qué.</p>	<p>8. Se recomienda que explique las características que debe tener la tabla comparativa.</p>
<p>9. Propone un producto gráfico para impresión de huecograbado casero con materiales disponibles en su hogar, que le permita experimentar las facilidades y dificultades de imprimir el mismo para posteriormente, comentar sus conclusiones en el grupo.</p>	<p>9. Se sugiere que utilice materiales como: latas de aluminio delgadas y tintas para impresión, papel periódico, punta de madera para grabar el diseño en la lata, papel para impresión, talco. Así como que visualice los siguientes videos: "Punta seca sobre lata de aluminio. Parte 1: Placa y registro" en el enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FfI0RPxrrNk">https://www.youtube.com/watch?v=FfI0RPxrrNk</a> "Proceso de impresión casera (huecograbado)" en el enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gSNUir7aAE">https://www.youtube.com/watch?v=gSNUir7aAE</a></p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b> Por medio de la fotografía Integre, de manera individual o grupalmente, un portafolio creativo de diseño, con ejemplos de productos gráficos impresos de manera artística e industrial, que pruebe las cualidades de cada sistema de impresión analizado y como parte de la presentación para la posible elaboración o comercialización del producto gráfico a un cliente.</p>	<p>Se sugiere que integre todos los sistemas con ejemplos fotográficos, señalando si es un diseño original o de alguna otra fuente ilustrativa, indicando costo al cliente por unidad y por volumen. Se recomienda que oriente la elaboración del portafolio de diseño con la práctica de lo aprendido en las disciplinas de bases de diseño gráfico, software para diseño, creación y organización de la información: <a href="https://www.canva.com/es_mx/aprende/20-tips-profesionales-para-crear-portafolio-diseno/">https://www.canva.com/es_mx/aprende/20-tips-profesionales-para-crear-portafolio-diseno/</a> <a href="https://blog.hubspot.es/marketing/crear-portafolio-diseno">https://blog.hubspot.es/marketing/crear-portafolio-diseno</a></p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Examina</b> los sistemas de impresión industrial, a través de información sobre su proceso, características y productos resultantes para su aprovechamiento.	Diagrama de flujo de offset Tabla comparativa de serigrafía y tampografía Tabla comparativa de flexografía y huecograbado	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Crea</b> las imágenes gráficas usadas en la proyección y transmisión de mensajes a través de un producto gráfico, para su reproducción mediante un sistema de impresión industrial. <b>Selecciona</b> la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de un producto gráfico para garantizar la satisfacción del cliente en relación al costo/beneficio.	Impresión casera tipo offset Productos impresos en serigrafía y/o tampografía Impresión casera en huecograbado	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Valora</b> experiencias de impresión en distintos sistemas industriales para su uso en proyectos de diseño que ofrecen a un cliente.	Desempeño actitudinal en las actividades del bloque evaluado	Fichas de valoración (Ver anexos)	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos	Por medio de la fotografía Integre, de manera individual o grupalmente, un portafolio creativo de diseño, con ejemplos de productos gráficos impresos de manera artística e industrial, que pruebe las cualidades de cada sistema de impresión analizado y como parte de la presentación para la posible elaboración o comercialización del producto gráfico a un cliente.	Individual/equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver Anexo 2)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>

## Bloque III. Nuevas técnicas de impresión

### Propósito del Bloque

Estructure un proyecto de diseño gráfico, seleccionando los sistemas de impresión pertinentes, incluyendo alguna nueva técnica de impresión para los productos generados, su cotización y el manual de identidad corporativa que demuestre la integración de conocimientos adquiridos en diseño gráfico.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Nuevas técnicas de impresión. a) Impresión digital b) Impresión por transferencia térmica. c) Grabado láser e impresión 3D.	<p><b>Identifica</b> las características de algunas de las nuevas técnicas de impresión mediante ejemplos del contexto.</p> <p><b>Diseña</b> imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de nuevas técnicas de impresión.</p> <p><b>Selecciona</b> la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de su producto gráfico en la sociedad.</p>	<p>Seleccione alguna de las nuevas técnicas de impresión para un proyecto de diseño gráfico, presentado en un manual de identidad, donde especifique la información de características del diseño, del sistema de impresión y costos para su reproducción.</p>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ORIENTACIONES O SUGERENCIAS
<p><b>1. Nuevas técnicas de impresión</b></p> <p>1. Examine colaborativamente, en una tabla de datos, los siguientes términos y anote su definición en una segunda columna:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) CMYK</li><li>b) Escala de grises</li><li>c) PDF</li><li>d) Perfil de color</li><li>e) Resolución</li><li>f) Fuentes incrustadas</li><li>g) Trazados de textos (rasterización)</li><li>h) Separación de color</li><li>i) Tintas directas</li></ul> <p>Socialice la información y agregue una tercera columna con su opinión acerca del conocimiento previo o nulo sobre cada uno de los conceptos.</p>	<p>1. Se sugiere que identifique ejemplos visuales para relacionar los conceptos de manera más clara con su interpretación.</p>
<p><b>a) Impresión digital</b></p> <p>2. Elabore, individualmente, un organizador gráfico donde exprese las características de la impresión digital y mencione ejemplos de productos y formatos en el sistema de impresión para, posteriormente, elegir un producto gráfico relacionado con un proyecto emprendedor, que pueda ser impreso en este sistema. Socialice la información de su propuesta con compañeros de clase.</p>	<p>2. Se sugiere que relacione los ejemplos del organizador gráfico con su proyecto emprendedor para tener una mayor cantidad de ejemplos de referencia que puedan ser impresos después de su revisión, elección y diseño.</p>
<p>3. Diseñe, en equipo, algunos productos gráficos relacionados con el proyecto emprendedor, para imprimirlos en el sistema</p>	<p>3. Se recomienda que retome programas de diseño vectorial o edición de fotografía ya conocidos por el estudiante para</p>



<p>digital, considerando especificaciones técnicas como: formato, sustrato, color, resolución y tipo de archivos de impresión. Presente en clase sus productos de impresión digital con su ficha técnica de información sobre impresión.</p>	<p>realizar el producto de diseño, destacando las características de resolución, modo de color y extensión del archivo preparado para impresión. Se sugiere que se considere un formato de diseño editorial para los productos de impresión con el objetivo de formar parte del manual de identidad gráfica.</p>
<p><b>b) Impresión por transferencia térmica</b></p> <p>4. Examine colaborativamente una presentación digital con información acerca del tema “impresión por transferencia térmica (sublimación).</p>	<p>4. Se sugiere que refiera espacios de consulta como: <a href="https://www.tecnowire.com.mx/que-es-la-sublimacion-y-como-se-hace/">https://www.tecnowire.com.mx/que-es-la-sublimacion-y-como-se-hace/</a></p>
<p>5. Describa en un diagrama de flujo las etapas o procesos de la preparación de archivos digitales y productos para una impresión por transferencia térmica. Añada una lista de los productos que permiten este tipo de impresión y las características de los archivos a imprimir.</p>	<p>5. Se sugiere que revise los siguientes videos de YouTube: ● 57 ¿Cómo preparar un archivo para mandar a sublimar una tela? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=A6bnwD8vebl">https://www.youtube.com/watch?v=A6bnwD8vebl</a>  Como SUBLIMAR una CAMISETA COMPLETA con impresora A4. [Paso a paso]    SUBLIMACIÓN all over <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qrGN-1hFYN">https://www.youtube.com/watch?v=qrGN-1hFYN</a></p>
<p>6. Experimente la impresión de un archivo digital fotográfico o vectorial en un producto físico por medio de transferencia térmica (sublimación), relacionado con un proyecto emprendedor. Socialice el resultado y argumente las ventajas en relación a otros sistemas de impresión.</p>	<p>6. Se recomienda que retome los programas de edición fotográfica o vectorial para la preparación del archivo de productos de impresión y se incluyan con especificaciones técnicas para un manual de identidad. Los productos pueden ser: playeras, tazas, mandiles.</p>
<p><b>c) Grabado láser e impresión 3D</b></p> <p>7. Examine individualmente información sobre sistemas de impresión de grabado láser e impresión 3D. Socialice en equipo los datos registrados.</p>	<p>7. Se sugiere que considere algunos de los siguientes videos como material de apoyo:</p>



	<p>Cómo editar una imagen para grabado láser. <a href="https://youtu.be/PGWkgJZlp68">https://youtu.be/PGWkgJZlp68</a></p> <p>Cómo Empezar A Imprimir En 3d Desde Cero Primeros Pasos <a href="https://youtu.be/DAv55zZmlyw">https://youtu.be/DAv55zZmlyw</a></p>
<p>8. Elabore colaborativamente una presentación sobre grabado láser e impresión 3D donde incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Definición</li><li>b) Características</li><li>c) Materiales e insumos necesarios</li><li>d) Productos resultantes</li><li>e) Empresas o ramo empresarial que hacen uso de este tipo de impresión</li><li>f) Programas utilizados para la preparación e impresión de archivos y productos</li></ul>	<p>8. Se recomienda que divida al grupo en equipos distribuyendo los temas de manera equitativa, algunos con grabado láser y otros con impresión 3D para, finalmente, se complemente y retroalimente la información.</p>
<p>9. Prepare propuestas de productos gráficos con las nuevas técnicas de impresión, relacionadas a un proyecto emprendedor, incluya sus especificaciones técnicas de imprenta y las esponga de manera colaborativa en clase.</p>	<p>9. Se sugiere que observe ejemplos reales de grabado láser y 3D en caso de ser posible.</p>
<p><b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b></p> <p>Seleccione alguna de las nuevas técnicas de impresión para un proyecto de diseño gráfico, presentado en un manual de identidad, donde especifique la información de características del diseño, del sistema de impresión y costos para su reproducción.</p>	<p>Se sugiere que relacione el proyecto de diseño gráfico con el proyecto de la línea emprendedora que le permita integrar los conocimientos de esta disciplina con una actividad de emprendimiento real.</p>



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<b>Identifica</b> las características de algunas de las nuevas técnicas de impresión mediante ejemplos del contexto.	Tabla de datos de impresión Organizador gráfico sobre impresión digital Diagrama de flujo del proceso de sublimación Presentación digital de grabado láser e impresión 3D	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<b>Diseña</b> imágenes gráficas usadas en la proyección de mensajes, para su reproducción por medio de nuevas técnicas de impresión.	Productos gráficos con diseño original impresos en sistema digital Producto físico impreso con sublimación con diseño personal Propuesta digital para grabado láser e impresión 3D	Escalas (Rúbrica o lista de cotejo)	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<b>Selecciona</b> la mejor opción de impresión en relación al objetivo o finalidad de su producto gráfico en la sociedad.	Desempeño actitudinal en las actividades del bloque evaluado	Fichas de valoración (Ver anexos)	<b>10%</b>



PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos	Seleccione alguna de las nuevas técnicas de impresión para un proyecto de diseño gráfico, presentado en un manual de identidad, donde especifique la información de características del diseño, del sistema de impresión y costos para su reproducción.	Individual/equipo Heteroevaluación	Rúbrica (Ver Anexo 3)	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## INSTRUMENTOS DE VALORACIÓN

INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES) <i>(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)</i>				
Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	TOTAL
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo.				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
<b>TOTAL:</b>				



### INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

*(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)*

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			TOTAL
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el Bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
<b>TOTAL:</b>				

## REFERENCIAS

Bendandi, L. (Ed.). (2017). *Risografía: El Nuevo Espíritu de la Impresión*. Gustavo Gili Editorial S.A.

Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada*. (2ª ed.). McGraw Hill

Foster, J. (2015). *Papel y tinta: Un catálogo de técnicas, métodos y materiales para imprimir*. Gustavo Gili Editorial S.A.

Maturana F. (2014) *Transformación en la convivencia*. Granica

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. <http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/12491/4/images/libro.pdf>

Vernon-Morris, H., & D'Arcy Hughes, A. (2010). *La impresión como arte: Técnicas tradicionales y contemporáneas*. BLUME (Naturart).

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

AlanSebas600. (2021, junio 07). *PROCESO COMPLETO DE ESTAMPADO/#SERIGRAFÍA*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=K2hOhnlk1KQ>

Alianza China. (2013, septiembre 01). *Imagen de avatar Maquina impresora Flexografia 4 colores*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=c8u71NAUj5o>

Bedoya, C. (2017, diciembre 06). *Prensa Impresión offset*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QXulsvvYG4c>

Ceballos, M. (2020, mayo 12). *Punta seca sobre lata de aluminio. Parte 1: Placa y registro*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FfIORPxrNk>

Ceballos, M. (2020, mayo 26). *Proceso de impresión casera (huecograbado)*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gSNUir7aAE>

El publicista. (2020, septiembre 05). **👉** Como *SUBLIMAR una CAMISETA COMPLETA con impresora A4. **TRUCO** [Paso a paso] | | SUBLIMACIÓN all over*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qrGN-1hFYnc>

Estamparte Serigrafía para todos. (2020, marzo 14). *Serigrafía en tazas con Goma Tampográfica*. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=ZOd\\_ayBJUxA](https://www.youtube.com/watch?v=ZOd_ayBJUxA)

HogarTV Channel. (2016, septiembre 23). *Como es la impresión Industrial de la Serigrafía - Hogar Tv por Juan Gonzalo Angel*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m208NoKIFyo>

laser arte. (2017, agosto 28). *COMO EDITAR UNA IMAGEN PARA GRABADO LASER*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PGWkgJZlp68>

Maquinaria para el Calzado | V. Cerdá España S.L. | Distribuidor Cerim. (2019, mayo 29). *¿Qué es la tampografía y en qué consiste?* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=xTa-D6\\_ocbg&t=19s](https://www.youtube.com/watch?v=xTa-D6_ocbg&t=19s)

Ordaz, A. (2020, junio 30). *Serigrafía Casera*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nNP60INa4iQ>

Ortiz, P. (2016, noviembre 07). *Imprenta casera*. [Video]. YouTube. [http://www.youtube.com/watch?v=Xqs\\_16-Rlf4](http://www.youtube.com/watch?v=Xqs_16-Rlf4)

Pipe[Design]. (2019, marzo 28). *Todo Sobre la Flexografía*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rabOV15gGfw>

*Plancha de impresión casera. Paso a paso*. (2017, septiembre 10). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Dt81bOSW9iQ>

SENATI - Campus Online. (2016, febrero 18). # *Serigrafía: Estampado con pulpo automático*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AiLR8vH43e4>

Taller de artes plásticas. (2017, agosto 22). *como hacer una xilografía paso a paso | grabado en madera a dos colores*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CfKFRZVWqbE&t=13s>

Taller de artes plásticas. (2018, marzo 18). *como hacer una LITOGRAFÍA casera | paso a paso | (litografía de cocina)*. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Ndk8x39\\_KCo](https://www.youtube.com/watch?v=Ndk8x39_KCo)

Tecnoculebras. (2018, enero 19). *Como Empezar A Imprimir En 3d Desde Cero Primeros Pasos*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DAv55zZmlyw>

TiposGráficos. (2018, noviembre 01). *IMPRESIÓN FLEXOGRÁFICA*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o8xv8U5Z2H0&t=1167s>

Tutoriales Con La Miss. (2018, julio 17). 57 ¿Cómo preparar un archivo para mandar a sublimar una tela? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A6bnwD8vebl>

UNIREMINGTON Corporación Universitaria Remington & Bedoya, C. (n.d.). *PRENSA IMPRESIÓN OFFSET*. Retrieved diciembre 06, 2017, from <https://www.youtube.com/watch?v=QXulsvvYG4c>

Vinueza, R. (2019, enero 20). Impresión Offset Vídeo explicación. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y\\_2rU](https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y_2rU)

## REFERENCIAS DE PÁGINAS WEB

Canva. (2021). *Cómo hacer un portafolio de diseño creativo*. (n.d.). canva.com. Retrieved octubre 08, 2021, from [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/20-tips-profesionales-para-crear-portafolio-diseno/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/20-tips-profesionales-para-crear-portafolio-diseno/)

dical. (2021). *Qué es y cómo funciona el huecograbado*. dical. <https://dical.es/blog/que-es/que-es-y-como-funciona-el-huecograbado>

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL ARTE Y TECNOLOGÍA. (2019, enero 20). *Impresión Offset*. [https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y\\_2rU](https://www.youtube.com/watch?v=7nc3N-y_2rU)

Offset maquila. (2021). Offset Maquila. <https://www.offsetmaquila.com/>

Rodríguez, H. (2021, febrero 17). *Haz impresiones digitales de calidad: Conoce qué es flexografía*. Crehana. <https://www.crehana.com/mx/blog/disenio-grafico/que-es-flexografia/#flexografia-que-es>

Tecnonautas. (2020). *¿Qué es la impresión en huecograbado y cómo funciona?* Tecnonautas. <https://tecnonautas.net/que-es-la-impresion-en-huecograbado-y-como-funciona/>

Tecnowire. (2020, marzo 17). *¿Qué es la sublimación y cómo se hace?* Tecnowire. <https://www.tecnowire.com.mx/que-es-la-sublimacion-y-como-se-hace/>

Villalobos, C. (2021). *Crea un portafolio de diseño*. (2021). Hubspot. Retrieved octubre 08, 2021, from <https://blog.hubspot.es/marketing/crear-portafolio-diseno>

## ANEXOS

### ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE I

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN:**

**RÚBRICA DEL PRODUCTO:**

DATOS DEL (LOS) ALUMNO (S): \_\_\_\_\_

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque I, marque con una "X" el nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 28 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale al 30% de la evaluación sumativa del Bloque I.

CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
La técnica de impresión seleccionada	La técnica de impresión seleccionada es la más adecuada en relación al objetivo del producto gráfico.	La técnica de impresión seleccionada es factible en relación al objetivo del producto gráfico.	La técnica de impresión seleccionada es la poco adecuada en relación al objetivo del producto gráfico.	La técnica de impresión seleccionada es inadecuada en relación al objetivo del producto gráfico.	



Originalidad y creatividad	El diseño denota originalidad y creatividad en la aplicación al producto impreso.	El diseño muestra cierto nivel de originalidad y creatividad en la aplicación al producto impreso.	El diseño denota poca originalidad y creatividad en la aplicación al producto impreso.	El diseño no denota originalidad y creatividad en la aplicación al producto impreso.	
Elementos tipográficos	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional clara con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota cierto nivel de composición intencional con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional confusa con posibles errores de redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una confusa composición intencional con errores de redacción y ortografía.	
Precio y costos de producción	El precio del producto impreso en la técnica aplicada cuenta con los costos requeridos para la producción gráfica y el presupuesto de comercialización.	El precio del producto impreso en la técnica aplicada cuenta con los costos básicos para la producción gráfica y el presupuesto de comercialización.	El precio del producto impreso en la técnica aplicada cuenta con los costos limitados para la producción gráfica y el presupuesto de comercialización.	El precio del producto impreso en la técnica aplicada no cuenta con los costos para la producción gráfica y el presupuesto de comercialización.	
Procesos de impresión	Realiza adecuadamente todos los procesos requeridos para la impresión en <i>sustrato o material</i>	Realiza adecuadamente la mayoría de los procesos requeridos para la impresión en	Realiza adecuadamente algunos procesos requeridos para la impresión en <i>sustrato o material</i>	Realiza de forma inadecuada los procesos requeridos para la impresión en <i>sustrato o material</i>	



	con la técnica artística aplicada.	<i>substrato o materia</i> con la técnica artística aplicada.	con la técnica artística aplicada.	con la técnica artística aplicada.	
Pruebas de impresión	Realiza suficientes pruebas de impresión previas adecuadamente para obtener un producto impreso con calidad.	Realiza algunas pruebas de impresión previas adecuadamente para obtener un producto impreso con calidad.	Realiza las pocas pruebas de impresión previas adecuadamente para obtener un producto impreso con calidad.	Realiza las pruebas de impresión previas no adecuadas para obtener un producto impreso con calidad.	
Calidad y limpieza	El producto impreso cuenta con calidad de impresión y limpieza.	El producto impreso cuenta con cierto nivel de calidad de impresión y limpieza.	El producto impreso cuenta con poca calidad de impresión y limpieza.	El producto impreso no cuenta con calidad de impresión y limpieza.	
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	12 puntos o menos	13-17	18-22	23-28	
Total: 28	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

## ANEXO 2: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE II

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>RÚBRICA DEL PRODUCTO:</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque II, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 20 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque II.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
Aplicación de conocimientos teórico-prácticos de diseño gráfico, software de diseño y fotografía	El portafolio denota la aplicación de los conocimientos teórico-prácticos de diseño gráfico, software de diseño y fotografía.	El portafolio denota la aplicación de los conocimientos básicos teórico-prácticos de diseño gráfico, software de diseño y fotografía.	El portafolio denota la aplicación de algunos de los conocimientos teórico-prácticos de diseño gráfico, software de diseño y fotografía.	El portafolio denota la aplicación deficiente de los conocimientos teórico-prácticos de diseño gráfico, software de diseño y fotografía.	
Originalidad y creatividad	El portafolio denota total originalidad y	El portafolio denota parcial originalidad	El portafolio denota baja originalidad y	El portafolio carece de	



	creatividad en la presentación de productos impresos.	y creatividad en la presentación de productos impresos.	creatividad en la presentación de productos impresos.	originalidad y creatividad en la presentación de productos impresos.	
Elementos tipográficos	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional clara con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota cierto nivel de composición intencional con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional confusa con posibles errores de redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una confusa composición intencional con errores de redacción y ortografía.	
Referencias técnicas y costos	El portafolio incluye referencias completas sobre técnicas y costos de comercialización de los productos gráficos.	El portafolio incluye algunas referencias sobre técnicas y costos de comercialización de los productos gráficos.	El portafolio incluye un mínimo de referencias sobre técnicas y costos de comercialización de los productos gráficos.	El portafolio no incluye referencias técnicas y costos de comercialización de los productos gráficos.	
Ejemplos claros y específicos	En el portafolio se visualizan ejemplos claros y específicos de los sistemas de impresión artística e industrial.	En el portafolio se visualizan algunos ejemplos claros y específicos de los sistemas de impresión artística e industrial.	En el portafolio se visualizan pocos ejemplos claros y específicos de los sistemas de impresión artística e industrial.	En el portafolio no se visualizan ejemplos claros y específicos de los sistemas de impresión artística e industrial.	
Calidad y limpieza	El portafolio cuenta con calidad de impresión y limpieza.	El portafolio cuenta con calidad de	El portafolio cuenta con calidad limitada de	El portafolio no cuenta con calidad de	



		impresión o calidad de limpieza	impresión y limpieza.	impresión y limpieza.	
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	8 reactivos o menos	9-12	13-16	17-20	
Total: 20	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño	
Comentarios u observaciones:					
Nombre del docente (evaluador):					

## ANEXO 3: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO INTEGRADOR DEL BLOQUE III

<b>DATOS DE LA INSTITUCIÓN:</b>					
<b>RÚBRICA DEL PRODUCTO:</b>					
DATOS DEL ALUMNO: _____					
FECHA DE ENTREGA: _____					
INDICACIONES: La siguiente herramienta, está diseñada para evaluar el proyecto del producto final del Bloque III, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 20 puntos (excelente desempeño), al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque III.					
CRITERIOS	EXCELENTE 4	BUENO 3	REGULAR 2	INSUFICIENTE 1	TOTAL
Ejemplos de sistemas y técnicas en el manual	El manual incluye ejemplos suficientes de sistemas de impresión y ejemplos de las nuevas técnicas.	El manual incluye algunos ejemplos de sistemas de impresión y ejemplos de las nuevas técnicas.	El manual incluye mínimos ejemplos de sistemas de impresión y ejemplos de las nuevas técnicas.	El manual incluye ejemplos insuficientes de sistemas de impresión y ejemplos de las nuevas técnicas.	



Originalidad y creatividad	El manual denota elevado nivel de originalidad y creatividad en la presentación de productos impresos.	El manual denota cierto nivel de originalidad y creatividad en la presentación de productos impresos.	El manual poca originalidad y creatividad en la presentación de productos impresos.	El manual no denota originalidad y creatividad en la presentación de productos impresos.	
Elementos tipográficos	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional clara con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota cierto nivel de composición intencional con correcta redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una composición intencional confusa con posibles errores de redacción y ortografía.	La aplicación de texto, forma y color denota una confusa composición intencional con errores de redacción y ortografía.	
Referencias técnicas y costos	El manual incluye todas las referencias técnicas y de costos de los productos gráficos.	El manual incluye algunas referencias técnicas y de costos de los productos gráficos.	El manual incluye mínimas referencias técnicas y de costos de los productos gráficos.	El manual mp incluye referencias técnicas y de costos de los productos gráficos.	
Calidad y limpieza	El manual impreso cuenta con calidad de impresión y limpieza	El manual impreso cuenta con calidad de impresión o limpieza	El manual impreso cuenta con poca calidad de impresión y limpieza	El manual impreso no cuenta con calidad de impresión y limpieza	
<b>PONDERACIÓN</b>					
Ponderación	8 reactivos o menos	9-12	13-16	17-20	



Total: 20	Necesita apoyo	Regular desempeño	Buen desempeño	Excelente desempeño
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				

\* El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.