



GOBIERNO DEL
ESTADO DE
MÉXICO



ESTADO DE
MÉXICO
¡El poder de servir!

EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



“2025.Bicentenario de la vida municipal en el Estado de México”.

BACHILLERATO GENERAL

FORMATO DE DISEÑO SIMPLIFICADO DE SITUACIONES DIDÁCTICAS

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

2DA EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE “B” C. ESCOLAR 2024-2025

Nombre del Docente: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ Materia: Diseño digital Competencia Genérica: CLAVE CG5.2, CLAVE CG5.6, CLAVE CG8.1 Competencia Disciplinar BÁSICAS: CG 4.5, CG 5.1, CG 5.6. CG 8.1. Competencias Profesionales Básicas: CPBTIC7 Núm. de Bloque/Tema del Bloque: BLOQUE I SUBMODULO I	Semestre: SEXTO	Periodo de Aplicación: 10 de marzo a 02 de Mayo 2024	No. de Sesiones: 21
	Grado: TERCERO	Grupos: 3ro. 1, 2, 3	Turno: Vespertino
Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia Diseña páginas web, animaciones multimedia, imágenes digitales e impresas, para generar productos de comunicación y publicidad en el ámbito laboral y comunitario, favoreciendo el desarrollo ético, creativo e intercultural del entorno.			
Aprendizajes esperados: Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno			

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 10 al 14 de Marzo 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
I. INICIO 10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: • Pase de lista/ Asuntos generales • Pregunta detonadora • ¿Cuáles son las principales características de los programas o aplicaciones de Diseño Digital?	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... •	Participación en lluvia de ideas / Lista de cotejo Apunte
II. DESARROLLO: • Tipos de software de diseño y que ofrecen • Actividad 1 – Cuadro comparativo “Semejanzas y diferencias de los softwares de diseño”. • (20 minutos). • Actividad 2 – Infografía “ilustración vectorial” • (20 minutos). •	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias Videos https://www.youtube.com/watch?v=rrsK7m88MCc https://www.youtube.com/watch?v=Uhz4UAlu7al “	Elaboración de una infografía “Elementos del diseño digital” Cuadro comparativo “Semejanzas y diferencias de los softwares de diseño”. Infografía “ilustración vectorial”

III. CIERRE: Proyección del video: Cómo MODIFICAR TEXTO e IMÁGENES en una plantilla de ILLUSTRATOR y guardar en pdf (Principiantes) • Asesoría de 20 minutos para retroalimentar la infografía "Ilustración vectorial".	COMPUTADORA Proyector Bocina Video "https://www.youtube.com/watch?v=WGBJ6ecG-xc"	Imagenes
• Las sesiones comienzan con el pase de lista y un ejercicio de gimnasia cerebral. Como actividad de inicio la docente realiza la pregunta detonadora incentivando a que los alumnos participen. En las actividades de desarrollo la docente retroalimenta los temas mencionados anteriormente y los estudiantes tienen que entregar dos actividades, una es el cuadro comparativo donde indique las semejanzas y diferencias de los softwares de diseño y la segunda es realizar una infografía de los pasos a seguir para realizar una ilustración vectorial. El docente les proporciona los videos para que realicen dicha actividad.		

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)		
PERIODO COMPRENDIDO: 18 al 21 de Marzo 2025		
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
I. INICIO • Ejercicio de gimnasia cerebral (10 minutos). • *Software para edición de gráficos vectoriales	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Participación en lluvia de ideas / Lista de cotejo Definiciones/Libreta
II. DESARROLLO: • Dibujo con formas básicas en PLUMA VECTOR SVG	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Apunte Libreta
III. CIERRE • Elaboración de un dibujo utilizando formas básicas	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Dibujo

NÚMERO DE HORAS: 4

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 24 al 28 de Marzo 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: Pase de lista/ Asuntos generales Presentación de sus dibujos vectoriales utilizando formas básicas	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... Armonía y contraste de color	Apunte / Participación -Lista de cotejo
II. DESARROLLO: *Software para edición de gráficos vectoriales Logotipo PLUMA VECTOR SVG Actividad 1 – Elaboración de un logotipo en la aplicación PLUMA VECTOR SVG (20 minutos)	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... Aplicación PLUMA VECTOR SVG	Apunte
III. CIERRE Actividad 1 – Elaboración de un logotipo en la aplicación PLUMA VECTOR SVG (20 minutos)	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Mezclando colores

NÚMERO DE HORAS: 4

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 31 de marzo al 04 de Abril 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
I. INICIO 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: Presentación de sus logotipos realizados en la aplicación PLUMA VECTOR SVG	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Lluvia de ideas
II. DESARROLLO: Asesoría de 60 minutos para abordar los temas: *Transformación y propiedades de gráficos vectoriales Dibujo vectorial PLUMA VECTOR SVG Actividad 1 – Elaboración de un dibujo vectorial en la aplicación PLUMA VECTOR SVG (30 minutos) Asesoría de 60 minutos para abordar los temas: *Edición y efectos de objetos PLUMA VECTOR SVG	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... Videos Aplicación PLUMA VECTOR SVG	Dibujo vectorial
III. CIERRE Actividad 2 – Elaboración de un dibujo vectorial en la aplicación utilizando efectos de objetos en PLUMA VECTOR SVG (30 minutos) En todos los momentos se lleva a cabo una coevaluación.	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Ilustración vectorial Dibujo con efectos
NÚMERO DE HORAS: 12		

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 07 de Abril al 02 de mayo 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
I. INICIO 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: *Pregunta detonadora: ¿Qué es dibujo de mapa de bits? *Proyección de video mapa de bits	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Lluvia de ideas
II. DESARROLLO: Asesoría de 30 minutos para abordar los temas: *Entorno y herramientas básicas en la aplicación 8BIT PAINTER.	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... Videos Aplicación PLUMA VECTOR SVG	Dibujo vectorial
III. CIERRE Actividad 1 – Elaboración de un dibujo de mapa de bits en la aplicación 8BIT PAINTER.	COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias...	Ilustración vectorial Dibujo con efectos
Descripción del Trabajo por Colegio de Grado (Indicar % de Evaluación):		

Bibliografía/Cibergrafía Recomendada			
JOYANES, L. (2008). Fundamentos de la programación. Algoritmos y Estructura de Datos, 4ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.			
JOYANES, L.; RODRIGUEZ, L; FERNANDEZ, M. (2003). Fundamentos de programación Libro de problemas. 2ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.			
Atentamente: Docente del Grupo(s): Juan José Picón Sánchez			
Observaciones:	Vo. Bo. Subdirección Académica ADRIÁN ANDRADE ALMANZA Autorizado	 	

2023.

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, a 02 de Octubre de

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28
Rúbrica General de Evaluación Quinto Semestre

Segundo Parcial

Docente: Juan José Picón Sánchez

Grado: Tercero Grupo: I, II, III

Asignatura: Diseño Digital

Ciclo escolar 2024 – 2025

ASPECTO A EVALUAR	VALOR	DESCRIPCIÓN
PRACTICAS	40%	Utilizando Software de diseño el Alumno realizara Practicas que ayuden a reforzar el conocimiento adquirido en aula.
LIBRETA (TRABAJO EN CLASE)	40%	Realizar y entregar en tiempo y forma cada una de las actividades desarrolladas en clase. Se suma la calificación obtenida de todas las actividades de acuerdo a las especificaciones de la Rúbrica.
CRUCIGRAMA	20%	Realizar un Crucigrama de las herramientas de Gimp de 5 x 5 centímetros
TOTAL	100%	

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

RÚBRICA PARA EVALUAR PRACTICAS

ASIGNATURA: DISEÑO DIGITAL		CICLO ESCOLAR 2024-2025	GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ			TURNO: VESPERTINO	
ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN			
	MUY BIEN (.8 PUNTOS)	BIEN (.4 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (.2 PUNTO)	PUNTAJE OBTENIDO
Creatividad	El estudiante presenta ideas originales y creativas, destacándose por su capacidad de pensar fuera de lo convencional.	El estudiante muestra cierta creatividad en su trabajo, pero las ideas pueden ser consideradas como poco originales o poco novedosas.	El estudiante presenta ideas poco creativas y poco originales.	
Originalidad	El estudiante demuestra una gran originalidad en su trabajo, presentando propuestas únicas y difíciles de encontrar en otros proyectos.	El estudiante muestra cierta originalidad en su trabajo, pero puede basarse en propuestas o ideas ya existentes.	El estudiante presenta propuestas poco originales y poco distintivas.	
Calidad del Diseño	El estudiante logra un diseño de excelente calidad, mostrando un dominio avanzado de las herramientas y técnicas utilizadas.	El estudiante muestra un nivel aceptable de calidad en su diseño, pero se evidencian algunas limitaciones en el uso de las herramientas y técnicas.	El estudiante presenta un diseño de baja calidad, con deficiencias en el uso de las herramientas y técnicas utilizadas.	
Coherencia y Estética	El estudiante logra una excelente coherencia y estética en su trabajo, presentando un diseño armonioso y visualmente atractivo.	El estudiante muestra cierta coherencia y estética en su trabajo, pero pueden encontrarse algunas inconsistencias o aspectos poco atractivos.	El estudiante presenta una falta de coherencia y estética en su diseño, con elementos poco atractivos y desequilibrados visualmente.	
Comunicación Visual	El estudiante logra una excelente comunicación visual, transmitiendo de manera eficaz el mensaje deseado a través de su diseño.	El estudiante muestra cierta comunicación visual en su trabajo, pero se evidencian algunas dificultades en la transmisión del mensaje.	El estudiante presenta una falta de comunicación visual en su diseño, con dificultades en la transmisión del mensaje.	
Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados				
TOTAL				

Realizó

Enterado

Profr. Juan José Picón Sánchez.
Docente Hrs-Clase

Alumno

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA TRABAJO EN CLASE

ASIGNATURA: DISEÑO DIGITAL	CICLO ESCOLAR 2024-2025	GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ		TURNO: VESPERTINO	

ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN			
	MUY BIEN (.8 PUNTOS)	BIEN (.4 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (.2 PUNTO)	PUNTAJE OBTENIDO
ORGANIZACIÓN	La actividad se encuentra personalizado, usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad se encuentra personalizado pero carece de colores usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad carece de personalización, no utiliza colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	
LIMPIEZA Y ORDEN	La actividad sigue un orden y se presenta pulcro, sin tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad sigue un orden pero presenta tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad no sigue un orden y presenta tachones. No marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y tampoco respeta los márgenes.	
FECHA	Coloca la fecha antes de comenzar el apunte y/o la actividad en todas las hojas. La fecha debe contener el día de la semana en la cual elabora sus anotaciones y actividades.	La fecha está incompleta. Solo escribe estos datos en algunas hojas.	No coloca la fecha antes de comenzar a elaborar sus anotaciones y actividades.	
CONTENIDO	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, contiene representaciones gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, pero carece de representaciones gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido no está relacionado con el tema solicitado por el profesor y no contiene representaciones gráficas ni las fórmulas correspondientes.	
ORTOGRAFIA Y CALIGRAFIA	Cuida las reglas ortográficas, solo tiene de 1 a 5 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	Cuida algunas de las reglas ortográficas, tiene de 6 a 10 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	No cuida las reglas ortográficas, tiene más de 10 errores ortográficos y la caligrafía no es legible.	

Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados

TOTAL

Realizó

Enterado

Profr. Juan José Picón Sánchez.
Docente Hrs-Clase

Alumno

