



AGILIDAD E INTELIGENCIA PARA TRIUNFAR  
**PREPA 28**

**BACHILLERATO GENERAL**  
**FORMATO DE DISEÑO SIMPLIFICADO DE SITUACIONES DIDÁCTICAS**  
**ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28**  
**SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE "B" C. ESCOLAR 2024-2025**

<p><b>Nombre del Docente:</b> DANTE SAN MARTÍN ROMÁN <b>Materia:</b> MATEMÁTICAS V <b>Competencia Genérica:</b> C G 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 <b>Competencias profesionales BÁSICAS:</b> CPBTC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 <b>Núm. de Bloque/Tema del Bloque:</b> SOFTWARE DE DISEÑO EDITORIAL</p>	<p><b>Semestre:</b> <b>SEXTO</b></p>	<p><b>Periodo de Aplicación:</b> <b>DEL 4 DE FEBRERO AL 17 DE MARZO</b> <b>Turno:</b> <b>Matutino</b></p>
<p><b>Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia</b> <b>DISEÑO DIGITAL</b></p>		
<p><b>Aprendizajes esperados:</b> APLICA SOFTWARE DE DISEÑO EDITORIAL PARA REALIZAR ESTRATEGIAS CREATIVAS E INNOVADORAS EN LA TRANSMISIÓN DE IDEAS.</p>		
<p><b>Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)</b></p>		
<p><b>Secuencia</b> de actividades según la <b>COMPETENCIA</b></p>	<p><b>Recursos (Materiales Didácticos y de información)</b></p>	<p><b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</p>
<p><b>20. INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En plenaria, se analiza la diferencia entre imágenes de mapa de bits y mapa vectorial.</li> <li>En plenaria los estudiantes diseñan un dibujo basado en píxeles.</li> <li>En plenaria, se analiza las herramientas de la aplicación de Microsoft Paint.</li> </ul>	<p><b>Centro de cómputo</b> <b>Pantallas</b> <b>Aplicación de procesador de textos</b></p>	<p><b>NA</b></p>

<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes realizan un diseño de una imagen en mapa de bits en la aplicación de Microsoft Paint.</li> <li>• Los estudiantes usan la aplicación de Microsoft Paint para realizar diseños con temática libre.</li> <li>• Los estudiantes realizan el diseño de un logotipo en la aplicación de Microsoft Paint.</li> <li>• Los estudiantes realizan diseños de historias personales en la aplicación Canva</li> </ul>	<p><b>Centro de cómputo</b>  <b>Pantallas</b>  <b>Aplicación de procesador de textos</b></p>	<p><b>NA</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>  Los estudiantes entregan sus actividades resueltas para que el docente de la asignatura califique, registre las actividades en la lista del grupo y retroalimente las actividades</p>	<p><b>Centro de cómputo</b>  <b>Pantallas</b>  <b>Aplicación de procesador de textos</b></p>	<p><b>Cada actividad se califica en una escala de 5 a 10 puntos, éstos serán acumulativos para promediarlos ya que el porcentaje del total de las actividades será del 100%</b></p>
<p><b>Descripción del Trabajo por Colegio de Grado (Indicar % de Evaluación):</b></p>		
<p>MANEJO DE RESIDUOS Y ENERGÍA (20%)</p>		
<p><b>Trabajo o Producto Final Integrador de la o las Competencias del o los Bloques:</b></p>		
<p>PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS</p>		
<p><b>Bibliografía/Cibergrafía Recomendada</b></p>		
<p>Lupton Ellen, Cole Jennifer (2016). Diseño gráfico nuevos fundamentos. Segunda edición. México, Editorial Gustavo Gili. ISBN: 9788425228933</p>		
<p><b>Atentamente: Docente del Grupo(s): DR. DANTE SAN MARTÍN ROMÁN</b></p>		

**Observaciones:**

**Vo. Bo.  
Subdirección Académica**

**ADRIÁN ANDRADE  
ALMANZA**

**Autorizado**



**Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, a 4 de Febrero de 2025.**