

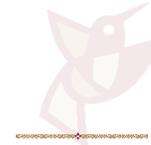


GOBIERNO DEL  
ESTADO DE  
MÉXICO



**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**

**1ra EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE "B" C. ESCOLAR 2024-2025**

<p><b>Nombre del Docente:</b> JOSÉ ARIEL LÓPEZ GARCÍA  <b>Materia:</b> DISEÑO DIGITAL</p> <p><b>Competencia Genérica:</b> C G 4.5,5.1,5.6,8.1</p> <p><b>Competencia Disciplinar BÁSICAS:</b> CDBC 1, CDBC 2)</p> <p><b>Núm. de Bloque/Tema del Bloque:</b> Bloque IV /SUBMÓDULO II, Diseño digital</p>	<p><b>Semestre:</b> <b>SEXTO</b></p>	<p><b>Periodo de Aplicación:</b> <b>04 febrero al 17 marzo</b></p>	<p><b>No. de Sesiones:</b> <b>12</b></p>
<p><b>Grado:</b> <b>TERCERO</b></p>	<p><b>Grupos:</b> <b>3ro. 2,3.</b></p>	<p><b>Turno:</b> <b>Matutino</b></p>	
<p><b>Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia</b> <b>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL</b></p>			
<p><b>Aprendizajes esperados:</b> Ilustra ideas publicitarias y de comunicación a través de diseño de imágenes digitales, utilizando diferentes herramientas de las aplicaciones de software de diseño, en un ambiente responsable y creativo.</p>			

**Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)**

**PERIODO COMPRENDIDO: 04 Feb al 07 Feb 2025**

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b>                      ●Presentación de la materia                      ●El docente realizara el pase de lista                      ●Asuntos generales con el grupo                      ●El docente mencionará el tema a abordar                      ●El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: "DISEÑO" mediante la explicación del tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora</li> <li>•Pizarrón</li> <li>•Lista de asistencia</li> </ul>	<p align="center">Formativa</p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pregunta detonadora al grupo ¿Qué es un diseño? Con participación de los alumnos.</li> <li>• Se explicarán conceptos de: diseño digita y diseño gráfico, así mismo con sus diferencias.</li> <li>• Se ejemplificará el tema en pizarrón.</li> </ul> <p>●El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p> <p>Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales</li> </ul>	<p align="center">Formativa</p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>                      ●El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>•Libreta</li> </ul>	<p align="center">Formativa</p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>IV. TRABAJO EVALUATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizaran los alumnos un dibujo propio que represente a la palabra diseño.</li> <li>• Y escribirá un concepto de manera personal sobre ¿qué significa para ti el diseño?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libreta</li> <li>• Colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.)</li> </ul> <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

# PERIODO COMPRENDIDO: 10 Feb al 14 Feb 2025

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b>                      •El docente realizara el pase de lista                      •Asuntos generales con el grupo                      •El docente mencionará el tema a abordar                      •El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: "Tipos de gráficos (mapa de bits y vectoriales)" mediante la explicación del tema.                      •Retroalimentación de la explicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora</li> <li>•Pizarrón</li> <li>•Lista de asistencia</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b>                      Los alumnos diferenciaron una imagen en mapa de bits de una vectorial, realizaron ejemplos de imágenes de:                      •Bits al estilo de pixeles (cuadrícula)                      •Imagen vectorial utilizando un dibujo                      •El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.                      Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>                      •El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.                      ➤ Se abrirá un espacio de 15mi. Para la interacción de intercambio amigo secreto con motivo de día de EL AMOR Y LA AMISTAD en el aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>IV. TRABAJOS EVALUATIVOS</b>                      1 los alumnos realizaran un dibujo de su agrado en hoja blanca y utilizara la técnica de puntillismo para representar los pixeles.                      2 los alumnos realizarán un dibujo de su agrado en pixeles de manera digital.                       •El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>•Libreta                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• colores</li> </ul> </li> <li>• Herramientas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.)</li> </ul> <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

**PERIODO COMPRENDIDO: 17 Feb al 21 Feb 2025**

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realizara el pase de lista.</li> <li>• Asuntos generales con el grupo.</li> <li>• El docente mencionará el tema a abordar.</li> <li>• El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: "Formato de gráficos" mediante una explicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Formativa</b></p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b>  <b>•El docente explicará de manera general sobre los formatos de imagen digital más utilizados en la industria del diseño digital y sus características.</b>  <b>•JPEG, JPG</b>  <b>•GIF</b>  <b>•PNG</b>  <b>•RAW</b>  <b>•PSD</b>  <b>•El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Formativa</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>  Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de diseño a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Formativa</b></p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>IV. TRABAJO EVALUATIVO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>• El alumno Desarrollara un infograma que contenga ejemplos de formatos digitales e imágenes de representación.</li> <li>El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.) De acuerdo a la rúbrica</li> </ul>

## Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

### PERIODO COMPRENDIDO: 24 Feb al 28 Feb 2025

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realizara el pase de lista.</li> <li>• Asuntos generales con el grupo.</li> <li>• El docente mencionará el tema a abordar</li> <li>• el tema: “modos de color”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b>                      •el docente explicara ¿Qué es y cuáles son los diferentes modos de color en diseño? y su importancia en el diseño.  <b>1.MONOCROMÁTICO</b>  <b>2.ESCALA DE GRISES</b>  <b>3.RGB</b>  <b>4.CMYK</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>                      •El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>IV. TRABAJO EVALUATIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno realizara paletas de colores de manera digital o físicamente de:</li> <li>• <b>MONOCROMÁTICO</b></li> <li>• <b>ESCALA DE GRISES</b></li> <li>• <b>RGB</b></li> <li>• <b>CMYK</b></li> <li>• El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.)</li> </ul> <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 03 Mar al 07 Mar 2025

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b>                      ●El docente realizara el pase de lista.                      ●Asuntos generales con el grupo.                      ●El docente mencionará el tema a abordar                      ●el tema: “tipos de softwares de diseño”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora</li> <li>•Pizarrón</li> <li>•Lista de asistencia</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Formativa</p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué es y cuáles son los diferentes softwares de diseño?</li> <li>2. Se ejemplificará el tema para su mayor entendimiento del alumno.</li> <li>3. El alumno anotara en su libreta sobre el tema.</li> <li>4. Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Formativa</p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b>                      ●El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Formativa</p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>IV. TRABAJO EVALUATIVO</b>                      ●El alumno realizara una investigación sobre 5 softwares de diseño gratuitos y 5 de pago (colocar costos en los de pago) y con sus características , funcionalidades propias de cada uno.                      ●Colocará imágenes relacionadas de cada uno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>•Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.)</li> </ul> <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

## Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

### PERIODO COMPRENDIDO: 10 Mar al 14 Mar 2025

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>I. INICIO</b>  <b>Estrategias preinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción:</b>                      El docente realizara el pase de lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asuntos generales con el grupo.</li> <li>• El docente mencionará la actividad a realizar: digitalización de imagen a vectores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos realizaran una imagen en hoja blanca</li> <li>• Tomaran una fotografía con su celular</li> <li>• Colocaran la imagen en Photoshop</li> <li>• Vectorizaran la imagen</li> </ul> <p>El docente realizara Retroalimentaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de dudas, preguntas o algún error en la comprensión y ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>Proyector y pizarrón</li> <li>• Libreta</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b>  <b>Estrategias postinstruccionales (S)</b>  <b>Descripción.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente revisara las imágenes vectorizadas.</li> <li>• El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión y ejecución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<p><b>Formativa</b></p>
Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>IV. TRABAJO EVALUATIVO</b>  <b>Vectorización de imágenes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o dispositivo móvil Internet.</li> <li>• Herramientas digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.)</li> </ul> <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

## 1ERA EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE “B” C. ESCOLAR 2024-2025

### EVALUACIÓN POR EL 100% DE LOS TRABAJOS A ENTREGAR DURANTE EL 1er PARCIAL.

La siguiente tabla muestra los indicadores para la evaluación por productos (trabajos impresos, en libreta, en digital etc.) entregados, evaluados y o sellados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	✓ SI CONTIENE EL TRABAJO.	× NO CONTIENE EL TRABAJO.
<b><i>CONTENIDO 50%</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Incluye todo el contenido solicitado.</li> <li>✓ La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona ejemplos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>× No Incluye todo el contenido solicitado.</li> <li>× La información no está relacionada con el tema principal. (0 pts.) en cualquier de los criterios.</li> </ul>
<b><i>ORGANIZACIÓN 30%</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizo de manera ordenada coherente la información.</li> <li>✓ Los elementos a incluir corresponden con la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>× No organizo de manera ordenada Y coherente la información a incluir.</li> <li>× Los elementos a incluir no corresponden con la información. (0 pts.) en cualquier de los criterios.</li> </ul>
<b><i>PRESENTACIÓN 20%</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se presento la tarea o trabajo en buen estado.</li> <li>✓ Abren de manera correcta sus archivos.</li> <li>✓ Su trabajo es limpio no hay tachaduras ni borroneos o correcciones visibles, Es legible la información en caso de ser en libreta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>× No se presentó la tarea o trabajo en buen estado.</li> <li>× No Abren de manera correcta sus archivos.</li> <li>× Muestra tachaduras y borroneos visibles, No es del todo legible la información en caso de ser en libreta. (0 pts.) en cualquier de los criterios.</li> </ul>
<b><i>Suma total de los criterios 100%</i></b>	Al obtener el 100% en el trabajo entregado, es igual al 10 pts. de calificación de la actividad entregada.	Al no obtener el 100% del trabajo entregado, será la calificación menor a 10 (es decir 9 o menos) dependiendo de la sumatoria en porcentaje obtenido en cada criterio en la actividad entregada.

1.- Cada trabajo a evaluarse deberá contener los elementos (criterios de la tabla de rubrica) para obtener el 100% que equivale a 10 de calificación como máximo en cada trabajo.

2.- Para la obtención de la calificación final del parcial, será determinada de pendiendo del número de trabajos entregados y el porcentaje obtenido en cada trabajo.

## Descripción del Trabajo por Colegio de Grado

1. DÍA DE SENSIBILIZACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE
2. PROGRAMA CONSTRÚYETE

Trabajo o Producto Final Integrador de la o las **Competencias del o los Bloques:**

1. "EXPOSICIÓN DÍA DE SENSIBILIZACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE"
2. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA CONSTRÚYETE

### Bibliografía/Cibergrafía Recomendada

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/design/discover/digital-design.html#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20dise%C3%B1o%20digital,reales%20que%20tienen%20componentes%20digitales.>  
<https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>  
<https://ondho.com/blog/ley-moore-la-evolucion-del-diseno-digital>  
<https://www.aulacreactiva.com/tipos-de-imagenes-para-diseno-grafico/>  
<https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/using/color-modes.html>

**Atentamente: Docente del Grupo(s): JOSÉ ARIEL LÓPEZ GARCÍA**

**Observaciones:**

**Vo. Bo.**  
**Subdirección Académica**

**ADRIÁN ANDRADE**  
**ALMANZA**

**Autorizado**

