

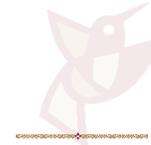


GOBIERNO DEL
ESTADO DE
MÉXICO



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

2da EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE "B" C. ESCOLAR 2024-2025

<p>Nombre del Docente: JOSÉ ARIEL LÓPEZ GARCÍA Materia: DISEÑO DIGITAL</p> <p>Competencia Genérica: C G 4.5,5.1,5.6,8.1</p> <p>Competencia Disciplinar BÁSICAS: CDBC 1, CDBC 2)</p> <p>Núm. de Bloque/Tema del Bloque: Bloque IV /SUBMÓDULO II, Diseño digital</p>	<p>Semestre: SEXTO</p>	<p>Periodo de Aplicación: 19 marzo al 12 mayo</p>	<p>No. de Sesiones: 12</p>
	<p>Grado: TERCERO</p>	<p>Grupos: 3ro. 2,3.</p>	<p>Turno: Matutino</p>
<p>Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL</p>			
<p>Aprendizajes esperados: 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: 19 mar al 21 mar 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: ● Presentación de la materia ● El docente realizará el pase de lista ● Asuntos generales con el grupo ● El docente mencionará el tema a abordar ● El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: “texto, creación y edición” mediante la explicación del tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora ● Pizarrón ● Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● importancia del texto con tipografías para el diseño ● Se explicarán conceptos de: tipografías con sus diferencias para cada situación. ● Se ejemplificará el tema para mayor entendimiento y se mostrará como realizar edición y efectos para textos usando tipografías. ● El docente realizará Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. <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"> ● Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón ● Libreta ● Herramientas digitales 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. ● El docente revisará actividades y realizará Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora o dispositivo móvil Internet. ● Libreta 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizarán los alumnos textos en software de diseño y le aplicarán distintos efectos gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computadora o dispositivo móvil Internet. ● software de edición ● Herramientas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ● SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.) <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

PERIODO COMPRENDIDO: 24 mar al 28 mar 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: ●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: psicología del color mediante la explicación del tema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora •Pizarrón •Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: El docente expondrá el tema utilizando ejemplos de publicidad en la vida cotidiana referidos al diseño y que colores son los adecuados en su conjunto ●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"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón •Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. ●El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón •Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJOS EVALUATIVOS Los alumnos realizaran una paleta de colores en libreta con sus significados de cada uno. Los alumnos realizaran en software de diseño una publicidad efectiva que represente los significados de algunos colores. ●El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Libreta. • software de edición • Herramientas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> ● SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.) <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

PERIODO COMPRENDIDO: 31 mar al 04 abr 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: logotipos mediante una explicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pizarrón • Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta detonadora al grupo ¿Qué es un logotipo? Con participación de los alumnos. • Se explicarán conceptos de: logotipo, ¿Qué son y para qué sirven en el medio laboral y social? • Características y tipos de los logotipos en el diseño. • Se ejemplificará el tema. • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. <p>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"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón • Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. • Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. • El alumno Desarrollara 2 logotipos 2. 1 logotipo hecho a mano en hojas blancas y con trazos en marcador para digitalizar 3. 1 logotipo hecho en software con aplicaciones de efectos y colores e integrara con un fondo adecuado para el mismo 4. El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. Hojas blancas y marcador. • software de edición • Herramientas digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.) De acuerdo a la rúbrica

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 28 abr. al 02 may 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara el pase de lista. • Asuntos generales con el grupo. • El docente mencionará el tema a abordar • el tema: estilos de imagen 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pizarrón • Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: •SE explicará de manera general sobre las herramientas principales para crear estilo de imágenes en mapa de bits utilizando las herramientas de ajustes •Brillo y contraste •Tono y saturación •Exposición •Niveles 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"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón • Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. •El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. • Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizaran 5 fotografías de su agrado donde apliquen ajustes utilizando las herramientas de imagen. <p>•El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o dispositivo móvil Internet. • Libreta • Herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • SUMATIVA de 0 a 100% (10 pts.) <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 05 May al 09 May 2025

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: ●El docente realizara el pase de lista. ●Asuntos generales con el grupo. ●El docente mencionará la actividad a realizar ●el tema: diseño publicitario</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora •Pizarrón •Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: Los alumnos tendrán que realizar un diseño publicitario estilo campaña ambiental Donde incluirán: fondo, imágenes, textos, logotipo, colores adecuados. Deberán redactar un informe general sobre la interpretación de su diseño y el por qué.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón •Libreta • Herramientas digitales. Software de edición 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. ●El docente revisara actividades y realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón •Libreta • Herramientas digitales. 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO ●El alumno realizara su diseño de campaña ambiental y su informe de justificación de manera impresa. ●El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Computadora o dispositivo móvil Internet. Proyector y pizarrón •impresiones • Herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● SUMATIVA de 0 a300% (30 pts.) <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.
<i>CONTENIDO 50%</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incluye todo el contenido solicitado. ✓ La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona ejemplos. 	<ul style="list-style-type: none"> × No Incluye todo el contenido solicitado. × La información no está relacionada con el tema principal. (0 pts.) en cualquier de los criterios.
<i>ORGANIZACIÓN 30%</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizo de manera ordenada coherente la información. ✓ Los elementos a incluir corresponden con la información. 	<ul style="list-style-type: none"> × No organizo de manera ordenada Y coherente la información a incluir. × Los elementos a incluir no corresponden con la información. (0 pts.) en cualquier de los criterios.
<i>PRESENTACIÓN 20%</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se presento la tarea o trabajo en buen estado. ✓ Abren de manera correcta sus archivos. ✓ Su trabajo es limpio no hay tachaduras ni borrones o correcciones visibles, Es legible la información en caso de ser en libreta. 	<ul style="list-style-type: none"> × No se presentó la tarea o trabajo en buen estado. × No Abren de manera correcta sus archivos. × Muestra tachaduras y borrones visibles, No es del todo legible la información en caso de ser en libreta. (0 pts.) en cualquier de los criterios.
<i>Suma total de los criterios 100%</i>	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.plainconcepts.com/es/tipografia-guia/>

<https://psicologiyamente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

<https://baetica.com/logotipo-isotipo-imagotipo-e-isologo-se-diferencian/>

<https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-de-publicidad>

<https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/la-imagen-en-diseno/1/>

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

Observaciones:

Vo. Bo.
Subdirección Académica

ADRIÁN ANDRADE
ALMANZA

Autorizado

