



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 18 DE MARZO AL 10 DE MAYO</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 align="center"><b>Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)</b></p>		
<p align="center"><b>Secuencia de actividades según la COMPETENCIA</b></p>		
<p><b>20. INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos desacrgan en sus dispositivos móviles la palicación de diseño digital Sketch book.</li> <li>En plenaria, se analizan las herramientas de la aplicación Sketch book.</li> </ul>	<p><b>Recursos (Materiales Didácticos y de información)</b></p> <p><b>Tablet</b> <b>Proyector</b> <b>Dispositivos móviles</b> <b>Aplicación de diseño</b></p>	<p><b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b></p> <p align="center"><b>NA</b></p>

<b>II. DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes diseñan un mandala en Sketch book.</li> <li>• Los estudiantes diseñan un paisaje en Sketch book.</li> <li>• Los estudiantes realizan diversos diseños en Sketch book.</li> <li>• Los estudiantes diseñan un comic en Sketch book.</li> </ul>	<b>Tablet</b> <b>Proyector</b> <b>Dispositivos móviles</b> <b>Aplicación de diseño</b>	<b>NA</b>
<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	<b>Tablet</b> <b>Proyector</b> <b>Dispositivos móviles</b> <b>Aplicación de diseño</b>	<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>
<b>Descripción del Trabajo por Colegio de Grado (Indicar % de Evaluación)</b>		
<b>Trabajo o Producto Final Integrador de la o las Competencias del o los Bloques:</b>		
PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS		
<b>Bibliografía/Cibergrafía Recomendada</b>		
Lupton Ellen, Cole Jennifer (2016). Diseño gráfico nuevos fundamentos. Segunda edición. México, Editorial Gustavo Gili. ISBN: 9788425228933		
<b>Atentamente: Docente del Grupo(s): DR. DANTE SAN MARTÍN ROMÁN</b>		

**Observaciones:**

**Vo. Bo.  
Subdirección Académica**

**ADRIÁN ANDRADE  
ALMANZA**

**Autorizado**



**Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, a 24 de marzo de 2025.**