

<b>Asignatura:</b>	Diseño Digital
<b>Docente:</b>	Ing. Luis Gerardo Reyes Hernández
<b>Centro Educativo:</b>	EMSaD 38B Los Sauces
<b>Campo disciplinar:</b>	Comunicación
<b>Semestre:</b>	Sexto Semestre
<b>Total de horas:</b>	64 horas

<b>Fecha de entrega:</b>	14/02/2025
--------------------------	------------

Ing. Luis Gerardo Reyes Hernández

**Firma del docente**

Mtro. Luis Álvaro Ramírez Gómez

**Nombre y firma del  
Director/Subdirector/Responsable**

Parcial	Elemento a evaluar	Valor	Descripción (definir de forma general lo deseable)
1	<b>Avance de proyecto transversal</b>	10%	Se solicitará a los estudiantes la elaboración de la primera parte de su producto final.
	<b>Trabajo en equipo</b>	10%	Se tomará a consideración una rúbrica de cotejo de evaluación del trabajo en
	<b>Actitudes, valores, asistencia y participación.</b>	10%	Se tomará en cuenta una asistencia del estudiante con el uso del uniforme completo y de manera correcta. También se considerará la actitud del
	Prácticas	20%	Prácticas realizadas en laboratorio. <b>Nota:</b> en caso de haber realizado ninguna
	Cuaderno	20%	Trabajos en clase, reportes de práctica, tareas, ejercicios, etc.
	Examen teórico y/o práctico	30%	Las y los alumnos presentarán un examen de conocimientos de los temas
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	

Parcial	Elemento a evaluar	Valor	Descripción (definir de forma general lo deseable)
2	<b>Avance de proyecto transversal</b>	10%	Se solicitará a los estudiantes la elaboración de la segunda parte de su producto final.
	<b>Trabajo en equipo</b>	10%	Se tomará a consideración una rúbrica de cotejo de evaluación del trabajo en
	<b>Actitudes, valores, asistencia y participación.</b>	10%	Se tomará en cuenta una asistencia del estudiante con el uso del uniforme completo y de manera correcta. También se considerará la actitud del
	Prácticas	20%	Prácticas realizadas en laboratorio. <b>Nota:</b> en caso de haber realizado ninguna
	Cuaderno	20%	Trabajos en clase, reportes de práctica, tareas, ejercicios, etc.
	Examen teórico y/o práctico	30%	Las y los alumnos presentarán un examen de conocimientos de los temas
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	

Parcial	Elemento a evaluar	Valor	Descripción (definir de forma general lo deseable)
3	<b>Avance de proyecto transversal</b>	10%	Se solicitará a los estudiantes la elaboración de la tercera parte de su producto final.
	<b>Trabajo en equipo</b>	10%	Se tomará a consideración una rúbrica de cotejo de evaluación del trabajo en equipo para el producto final.
	<b>Actitudes, valores, asistencia y participación.</b>	10%	Se tomará en cuenta una asistencia del estudiante con el uso del uniforme completo y de manera correcta. También se considerará la actitud del estudiante durante las clases respetando las reglas establecidas y el trato respetuoso con sus compañeras, compañeros y personal de la institución. Se considerará una participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva durante el parcial por parte de cada estudiante.
	Prácticas	20%	Prácticas realizadas en laboratorio. <b>Nota:</b> en caso de haber realizado ninguna práctica durante el periodo de evaluación correspondiente, se considerará este porcentaje del elemento "Cuaderno".
	Cuaderno	20%	Trabajos en clase, reportes de práctica, tareas, ejercicios, etc.
	Examen teórico y/o práctico	30%	Las y los alumnos presentarán un examen de conocimientos de los temas vistos durante el parcial.
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	

	Elemento a evaluar	Valor	Descripción (definir de forma general lo deseable)
<b>Ordinario</b>	Proyecto transversal	40%	Se solicitará a las y los estudiantes entreguen terminado su proyecto.
	Examen teórico	50%	Las y los alumnos presentarán un examen de conocimientos de los temas vistos durante el semestre.
	Autoevaluación	10%	Las y los alumnos autoevaluarán su desempeño a lo largo del semestre y se calificarán en una escala del 1 al 10.
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	

**Nota:**

Los elementos que están en negrita deberán contemplarse para la evaluación de cada parcial. Se podrán definir otros elementos de acuerdo a las necesidades de la propia asignatura. Asignar el valor en cada elemento para que en total por cada parcial, sea el 100%.

<b>Asignatura:</b>	Diseño Digital
--------------------	----------------

<b>Nombre del bloque:</b>	Software de Diseño	<b>Total de horas:</b>	64
---------------------------	--------------------	------------------------	----

<b>Propósito del bloque:</b>	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.
------------------------------	--

<b>Interdisciplinariedad:</b>	Matemáticas IV. Física II. Inglés IV.	<b>Ejes transversales:</b>	Emprendurismo. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.
-------------------------------	---	----------------------------	---

<b>Competencias genérica</b>	<b>Competencias disciplinares</b>	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
------------------------------	-----------------------------------	-----------------------	-------------	-----------	------------------------

<p><b>CG4.5</b> Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p><b>CG5.1</b> Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p><b>CG5.6</b> Utiliza las tecnologías de la Información y la Comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p><b>CG8.1</b> Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p><b>CPBTIC8</b> Elabora diversos recursos gráficos publicitarios utilizando software de diseño, permitiendo su publicación en medios digitales e impresos para comunicar ideas o emociones aplicables a contextos laborales, escolares y de la vida cotidiana, en un ambiente ético e innovador, mostrando flexibilidad y apertura a diferentes puntos de vista.</p>	<p>Introducción al diseño digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de gráficos: Mapa de bits y vectoriales).</li> <li>• Formatos de gráficos.</li> <li>• Modos de color.</li> <li>• Tipos de software de diseño y que ofrecen.</li> </ul> <p>Software para edición de gráficos vectoriales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno.</li> <li>• Herramientas básicas.</li> <li>• Dibujo de objetos.</li> <li>• Texto creación y edición.</li> <li>• Transformación y propiedades.</li> <li>• Edición y efectos de objetos.</li> </ul> <p>Software para edición de gráficos de mapa de bits:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno.</li> <li>• Herramientas básicas.</li> <li>• Trabajo con capas.</li> <li>• Efectos de imagen.</li> </ul> <p>Animaciones multimedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos básicos.</li> <li>• Aplicar animación al objeto.</li> <li>• Botones manipulación.</li> <li>• Aplicar sonido y video.</li> </ul> <p>Software de diseño editorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno.</li> </ul>	<p>Identifica los elementos básicos del Diseño digital.</p> <p>Experimenta utilizando diferentes aplicaciones de software y herramientas para crear gráficos.</p> <p>Distingue los elementos básicos que integran la animación y multimedia.</p> <p>Prueba a realizar animaciones multimedia con diversas temáticas.</p> <p>Distingue los elementos básicos que integran el software de diseño editorial.</p> <p>Experimenta con software de diseño editorial.</p>	<p>Se comunica de manera asertiva y empática.</p> <p>Favorece su propio pensamiento crítico.</p> <p>Muestra innovación en las diversas formas de expresarse en su contexto.</p> <p>Se informa a través de diferentes fuentes antes de tomar decisiones.</p> <p>Actúa de manera congruente y consciente.</p> <p>Escucha y participa activamente.</p> <p>Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad.</p> <p>Reflexiona las consecuencias de sus actos como ser social.</p>	<p>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> <p>Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno.</p> <p>Aplica el software de diseño editorial para realizar estrategias creativas e innovadoras, en la transmisión de ideas, favoreciendo su creatividad en un ambiente ético y responsable dentro de su contexto.</p>
---	--	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"><li>• Entorno.</li><li>• Herramientas básicas.</li><li>• Ajustes de lienzo, marcos y páginas.</li><li>• Bocetaje con guías y cuadrícula.</li><li>• Capas.</li></ul>			
---	--	--	--

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	Introducción al diseño digital.
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de distinguir entre mapas de bits y gráficos vectoriales, comprender sus fundamentos, analizar su uso en diferentes contextos y aplicaciones.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	<b>4</b>
---------------------------------------	----------

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 1	El docente realizará una dinámica de presentación entre alumnos y maestro para conocer sus nombres. El profesor les dará a conocer a los estudiantes los criterios de evaluación del semestre. El maestro aplicará una evaluación diagnóstica para determinar los saberes previos de los alumnos. El maestro pedirá la participación de los alumnos al cuestionarlos sobre qué es el diseño digital, que lo definan con sus palabras. Después el profesor les compartirá la definición correcta y el por qué del diseño digital.	Se aplicará una evaluación diagnóstica a los alumnos para determinar los saberes previos referentes a la asignatura.	Evaluación diagnóstica. Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva.
Fecha:	Del 4 al 7 de febrero de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 2	El profesor explicará las dos técnicas diferentes para crear, almacenar y procesar imágenes: mapa de bits y gráficos vectoriales. Expondrá características principales, similitudes, diferencias, ventajas y desventajas de cada uno.	Los alumnos realizarán una tabla comparativa para analizar los dos tipos de procesamiento de imágenes digitales.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica de cotejo de la tabla comparativa.
Fecha:	Del 4 al 7 de febrero de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 2	Los alumnos completarán y relacionarán definiciones y características de los mapas de bits y los gráficos vectoriales utilizando una lista de conceptos.	Relación correcta de las definiciones con su concepto.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica de cotejo de la tabla de relacionar.
Fecha:	Del 4 al 7 de febrero de 2025		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>Modos de color y software de diseño.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de comprender los conceptos fundamentales de los modos de color, incluyendo RGB, CMYK y escala de grises, así como su aplicación en proyectos de diseño digital. Además, podrán conocer diferentes software de diseño, como Adobe Photoshop, Illustrator o Inkscape, que se usan para crear, editar y manipular imágenes y diseños en diversos modos de color, adaptando su trabajo a diferentes medios y requisitos de impresión.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	<b>4</b>
---------------------------------------	----------

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 3	El docente introducirá los modos de color al usar un ejemplo de su uso al imprimir una foto, ¿la foto se ve igual que cuando la editamos o vemos en algún dispositivo electrónico? El profesor expondrá los diferentes modos de color que se usan para el diseño digital a través de definiciones y ejemplos.	Los alumnos elaborarán un mapa mental sobre los diferentes modos de color.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para el mapa mental sobre los modos de color.
Fecha:	Del 10 al 14 de febrero de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 4	El docente compartirá a los alumnos los diferentes softwares de diseño comunes que los diseñadores usan. Así mismo los que son de carácter gratuito y los que son de pago. También sus principales características.	Los alumnos elaborarán una tabla comparativa con las características de los diferentes tipos de software de diseño.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para la tabla comparativa.
Fecha:	Del 10 al 14 de febrero de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 4	Los alumnos completarán una tabla de relacionar conceptos y definiciones sobre los softwares de diseño y los modos de color.	Tabla de relacionar sobre tipos de software de diseño y modos de color.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Tabla de relacionar con respuestas correctas.
Fecha:	Del 10 al 14 de febrero de 2025		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>Software para edición de gráficos vectoriales.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de utilizar de manera efectiva los softwares de diseño CorelDRAW e Inkscape para crear, editar y manipular gráficos vectoriales. Comprenderá las herramientas y funciones básicas de cada software, así como sus diferencias y similitudes en la interfaz y funcionalidad. Además, podrá aplicar los principios de diseño gráfico en proyectos prácticos utilizando estas herramientas, desarrollando habilidades que les permitan expresar creativamente sus ideas visuales y adaptar sus diseños a diversas aplicaciones y medios.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	<b>8</b>
---------------------------------------	----------

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 5	El docente compartirá la descripción y definición completa de gráficos vectoriales para después, introducir los softwares de diseño de Corel Draw e Inkscape. Explicará sus principales características, similitudes, ventajas y desventajas. Para terminar, formulará una serie de preguntas a los alumnos referentes a lo expuesto.	Preguntas y respuestas en el cuaderno de los estudiantes referentes a las características de los softwares de diseño Corel Draw e Inskape.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Respuestas correctas al cuestionario.
Fecha:	Del 17 al 21 de febrero de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 6 y 7	El docente explicará como descargar e instalar Inskape a la PC para después explicar la interfaz y el funcionamiento de las herramientas del software de diseño. El profesor irá explicando paso a paso como ir generando figuras, y como editarlas para realizar algún corte, establecer rellenos o bordes, etc.; se apoyará de videos tutoriales. También explicará cómo insertar textos y cómo editarlos.	Memorama impreso con herramientas básicas de Inskape. Práctica guiada de edición de una imagen.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Lista de cotejo sobre el memorama de las herramientas básicas de Inkscape. Rúbrica para la práctica guiada.
Fecha:	Del 17 al 28 de febrero de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 8	El alumno editara dos imágenes a su deseo usando lo aprendido en la sesión anterior.	Práctica de edición de dos imágenes.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para la práctica de edición de dos imágenes.
Fecha:	Del 17 al 28 de febrero de 2025		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.



<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>Inkscape.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de utilizar de manera efectiva el software de diseño de Inkscape para crear, editar y manipular gráficos vectoriales. Comprenderá las herramientas y funciones básicas del software. Además, podrá aplicar los principios de diseño gráfico en proyectos prácticos utilizando estas herramientas, desarrollando habilidades que les permitan expresar creativamente sus ideas visuales y adaptar sus diseños a diversas aplicaciones y medios.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	6
---------------------------------------	---

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 9	El profesor retomará los conceptos y herramientas de Inskape vistos en la secuencia anterior. Esta vez explicará funciones más complejas referentes a la transformación y efectos que podemos darle a las imágenes u objetos en el software de diseño.	Tabla de relacionar con elementos gráficos (función o herramienta) y definiciones de tareas o comandos de Inkscape.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Tabla de relacionar con respuestas correctas.
Fecha:	Del 10 al 14 de marzo de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 10	El profesor guiará a los alumnos a través de Inskape para crear un logo para alguna empresa o microempresa ficticia.	Logo creado en Inkscape.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica de cotejo para el logo.
Fecha:	Del 10 al 14 de marzo de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 11	Con ayuda de un video tutorial, los alumnos crearán su propio logo de alguna empresa o negocio que haya en la comunidad.	Logo de negocio bien definido y coherente al negocio de su comunidad.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica de cotejo del logo.
Fecha:	Del 18 al 21 de marzo de 2025		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>GIMP.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de utilizar el software de edición de imágenes GIMP para realizar tareas básicas y avanzadas de edición de fotografías y gráficos. Comprenderá las herramientas y funciones esenciales de GIMP, incluyendo ajustes de color, corrección de imagen, manipulación de capas y selecciones, entre otros. Además, podrá aplicar técnicas creativas para mejorar la calidad visual de las imágenes, así como para crear composiciones complejas y efectos visuales impresionantes. Este aprendizaje le permitirá desarrollar habilidades prácticas en el manejo de software de diseño gráfico y mejorar su capacidad para expresarse visualmente en diversos contextos y proyectos.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	<b>8</b>
---------------------------------------	----------

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 12	El docente introducirá el software de diseño de GIMP a los alumnos y les explicará cómo descargar e instalar la aplicación en su PC. Después les describirá las principales funciones de este software y su interfaz.	Programa instalado en la PC de los alumnos.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Software de diseño correctamente instalado y funcional.
Fecha:	Del 18 al 21 de marzo de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 13 y 14	El profesor explicará las herramientas y funciones básicas de la interfaz de GIMP. El profesor se apoyará de un video. El docente explicará una práctica guiada sobre un bosquejo simple con herramientas básicas. Apoyándose de un video, el profesor explicará cómo usar capas y filtros en GIMP. Después explicará una práctica guiada y los alumnos deberán seguirlo en sus dispositivos.	Tabla de relacionar íconos de funciones de GIMP con su descripción. Prácticas guiadas del bosquejo simple y el uso de capas en el software de diseño.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Tabla de relacionar con respuestas correctas. Archivos de las prácticas bien realizados, acorde a como el docente los ha guiado.
Fecha:	Del 24 al 28 de marzo de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 15	Los alumnos deberán realizar un cartel publicitario con las especificaciones que indique el docente y de acuerdo a lo visto en sesiones anteriores acerca del software de diseño GIMP.	Cartel publicitario en GIMP.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para el cartel publicitario.
Fecha:	Del 31 de marzo al 4 de abril de 2025		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>Animaciones multimedia.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El alumno será capaz de diseñar y crear animaciones multimedia utilizando software especializado. Comprenderá los principios básicos de la animación, incluyendo la secuencia de cuadros, la temporización, y la aplicación de efectos visuales y de sonido. Además, podrá utilizar herramientas de software como FlipaClip, Cinema 4D o herramientas en línea para crear animaciones que integren imágenes, texto, gráficos y audio de manera efectiva. Este aprendizaje le permitirá desarrollar habilidades creativas y técnicas para contar historias visualmente atractivas y comunicar ideas de manera dinámica en diversos medios digitales.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	8
---------------------------------------	---

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 16	El profesor preguntará a la clase a manera de lluvia de ideas, qué es lo que se les viene a la mente cuando escuchan las palabras animación multimedia. El docente, junto con sus respuestas les dará un sentido pertinente a lo que en realidad es la animación multimedia. Después explicará los conceptos básicos de la animación multimedia. Posteriormente, el profesor les compartirá algunos de los software de diseño de animación multimedia y explicará a grandes rasgos algunos de ellos.	Cuadro comparativo de los principales software de animación multimedia.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para el cuadro comparativo.
Fecha:	Del 28 de abril al 2 de mayo de 2025		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 17 y 18	El docente explicará a los alumnos cómo descargar e instalar FlipaClip en su dispositivo móvil. Posteriormente les expondrá las particularidades básicas de la App y la interfaz con el usuario. El maestro explicará cómo funcionan las herramientas de la App y dejará a los alumnos interactuar un poco con las herramientas y se familiaricen con ellas. El profesor guiará a los alumnos a través de una práctica para crear un GIF animado.	Tabla de relación de íconos o herramientas de la App con descripciones de su funcionamiento. Práctica de GIF animado.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Tabla de relacionar con respuestas correctas. Uso correcto de la App para crear un GIF animado.
Fecha:	Del 28 de abril al 9 de mayo de 2025		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 19	Con ayuda del profesor, los alumnos realizarán un video animado siguiendo los pasos que el docente indique.	Video animado en FlipaClip.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica para el video animado.
Fecha:	Del 6 al 9 de mayo de 2024		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<b>Bloque / submódulo / unidad:</b>	Diseño Digital.
<b>Secuencia didáctica:</b>	<b>Publisher.</b>
<b>Aprendizajes esperados a desarrollar:</b>	El estudiante será capaz de utilizar el software Microsoft Publisher para diseñar y crear publicaciones profesionales, como folletos, volantes, boletines informativos y otros materiales impresos y digitales. Comprenderá las herramientas y funciones básicas de Publisher, incluyendo la creación y personalización de diseños, la inserción de imágenes y texto, el uso de plantillas predefinidas y la preparación de archivos para impresión o distribución en línea. Además, podrá aplicar principios básicos de diseño gráfico y comunicación visual para crear publicaciones visualmente atractivas y efectivas. Este aprendizaje le permitirá desarrollar habilidades prácticas en el diseño de materiales promocionales y de comunicación, adecuados para su uso en entornos académicos, comerciales y profesionales.

<b>Horas estimadas de aplicación:</b>	8
---------------------------------------	---

Número de sesión y fecha	ACTIVIDADES DEL DOCENTE Y ALUMNO DE LA FASE DE:	EVIDENCIA O PRODUCTO DEL CUMPLIMIENTO DE LA COMPETENCIA DEL ALUMNO	CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>APERTURA o INICIO</b>			
Sesión no. 20	El profesor introducirá el software de diseño de Microsoft, Publisher, describiendo su características principales y su uso profesional. Enseguida, el docente explicará la interfaz del programa y los principales elementos que contiene.	Crucigrama de los principales elementos de Publisher.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Respuestas correctas del crucigrama.
Fecha:	Del 12 al 23 de mayo de 2024		
<b>DESARROLLO</b>			
Sesión no. 21 y 22	El docente explicará cómo crear lienzos y páginas, bocetos, marcos y capas de publisher. Posteriormente guiará a los alumnos en una práctica para elaborar una portada de revista apoyándose de un video.	Práctica guiada de la portada de una revista en Publisher.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica de portada en Publisher.
Fecha:	Del 19 al 30 de mayo de 2024		
<b>CIERRE</b>			
Sesión no. 23	Con ayuda del docente, los alumnos crearán un artículo de revista en Publisher.	Creación de artículo de revista en Publisher.	Participación activa, colaborativa, respetuosa y asertiva. Rúbrica del artículo de revista en Publisher.
Fecha:	Del 2 al 6 de junio de 2024		

**Nota:**

La planeación será por secuencias didácticas definiendo el número de sesiones y la fecha para cada momento de la secuencia didáctica.

<p><b>Actividad socioemocional:</b></p>	<p><b>PARCIAL 1:</b>  <b>Círculo de Compartir:</b> Organiza un círculo de compartir donde los estudiantes puedan hablar sobre sus emociones, experiencias y preocupaciones. Establece un ambiente de confianza y respeto, y proporciona preguntas guía para ayudar a iniciar la conversación, como "¿Qué emociones has sentido esta semana y por qué?" o "¿Qué situaciones te han causado estrés últimamente?". Anima a los estudiantes a escuchar activamente y a expresarse libremente, brindando apoyo emocional entre ellos.</p> <p><b>PARCIAL 2:</b>  <b>Cartas de Agradecimiento:</b> Proporciona papel y material de escritura y pide a los estudiantes que escriban cartas de agradecimiento a personas importantes en sus vidas. Esto puede incluir amigos, familiares, maestros o cualquier otra persona que haya tenido un impacto positivo en sus vidas. Anima a los estudiantes a reflexionar sobre las cualidades y acciones que aprecian en estas personas, y a expresar su gratitud de manera sincera. Después de escribir las cartas, pueden optar por compartirlas con las personas destinatarias o mantenerlas como un ejercicio personal.</p> <p><b>PARCIAL 3:</b>  <b>Mapeo de Emociones:</b> Los estudiantes dibujan un círculo central que represente su "yo emocional" y trazan líneas hacia el exterior para identificar y dibujar eventos, situaciones o pensamientos que desencadenen diferentes emociones en ellos, luego comparten voluntariamente sus dibujos y reflexiones con el grupo.</p>
<p><b>Recursos de apoyo:</b></p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=dftFSrZWD_I">https://www.youtube.com/watch?v=dftFSrZWD_I</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=904g_Yb3Sjs">https://www.youtube.com/watch?v=904g_Yb3Sjs</a>  <a href="https://www.gimp.org/downloads/">https://www.gimp.org/downloads/</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O4Eo8QGV9To">https://www.youtube.com/watch?v=O4Eo8QGV9To</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MTDnVwKultw">https://www.youtube.com/watch?v=MTDnVwKultw</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=y0s3Vt0LqdQ&amp;list=PLtjq5Hvt3lwUrUBA5nrEck1KTJDzIT4E3">https://www.youtube.com/watch?v=y0s3Vt0LqdQ&amp;list=PLtjq5Hvt3lwUrUBA5nrEck1KTJDzIT4E3</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9Vf8Wbj9U3s">https://www.youtube.com/watch?v=9Vf8Wbj9U3s</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cimjdHSd_ZM">https://www.youtube.com/watch?v=cimjdHSd_ZM</a></p>

**Nota:**

- \* Se deberá realizar al menos **una actividad del Programa ConstruyeT por parcial**. La cual se reflejará en la planeación por secuencia didáctica.
  - \* Los recursos impresos (libros, revistas, artículos, entre otros) se deberán referenciar bajo el estilo APA versión 6 ó 7.
  - \* En el caso de recursos tecnológicos (videos, tutoriales, podcast, software, entre otros) se deberán incluir las ligas.
  - \* También se deberá incluir la liga del **curso virtual COBAEJ** de la asignatura.
- En caso de contar con autorización para utilizar el Drive en lugar de la plataforma Virtual COBAEJ, se deberá incluir la liga correspondiente.**

<p><b>Observaciones:</b></p>	
------------------------------	--

**Nota:** se deberá documentar todos los aspectos que considere relevantes de la propia práctica, por ejemplo, la adaptación de una actividad, describir las que no fueron funcionales, la forma de evaluación, entre otros aspectos.