

COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE TAMAULIPAS
Planeación por secuencias didácticas: Tecnologías de la Información y la Comunicación

UAC:	Módulo IV. Software de diseño. Submódulo 2. Diseño Digital.
Horas/Sesión:	63 horas / 60 Sesiones
Periodo Escolar/Semestre:	2025-A / 6º Semestre
Campo Disciplinar:	Comunicación
Jefe de Materia:	Mtra. Jessica Hernández Ayala

Nombre	Firma
Responsable de Validación:	

Fechas de reuniones de Trabajo Colegiado: 31 de enero, 25 de marzo, 7 de mayo y 30 de junio del 2025.

Lugar y fecha de emisión: Cd. Victoria, Tamaulipas a 12 de diciembre de 2024.

Cronograma semanal

4 al 7 Feb 2025	10 al 14 Feb 2025	17 al 21 Feb 2025	24 al 28 Feb 2025	3 al 7 Mar 2025
Encuadre, diagnóstico, inicio del <u>Submódulo I. Páginas web.</u> AE 1	AE 1	AE 1	AE 1	AE 1
7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana
10 al 14 Mar 2025	17 al 21 Mar 2025	24 al 28 Mar 2025	31 Mar al 4 Abr 2025	7 al 11 Abr 2025
AE 1	(17 de marzo día de asueto) EVALUACIÓN FINAL DE SUBMÓDULO I	(25 de marzo Reunión de trabajo colegiado) Encuadre, diagnóstico, inicio del <u>Submódulo II. Diseño digital.</u>	AE 1	AE 1
7 horas semana	49 hrs. Submódulo I			7 horas semana
14 a 18 de abril 2025	21 a 25 de abril 2025	28 abril al 2 may 2025	5 May 2025 al 9 May 2025	12 al 16 May 2025
VACACIONES DE SEMANA SANTA		(1 de mayo día de asueto) AE 2	AE 2 (5 de mayo días de asueto) (7 de mayo reunión de trabajo colegiado)	AE 2 (15 de mayo no hay clases)
7 horas semana		7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana
19 al 23 May 2025	26 al 30 May 2025	2 al 6 Jun 2025	9 al 13 Jun 2025	16 al 20 Jun 2025
AE 3	AE 3	AE 3 5 Y 6 DE JUNIO EVALUACIÓN FINAL DE SUBMÓDULO II	9 Y 10 DE JUNIO EVALUACIÓN FINAL DE SUBMÓDULO II EV. EXTRAORDINARIA I (sólo 11 de junio)	EV. EXTRAORDINARIA II
7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	63 hrs. Submódulo II	
23 al 27 Jun 2025	30 Jun 2025 al 4 Jul 2025			
EV. EXTRAORDINARIA II	(30 de junio reunión de trabajo colegiado) ELABORACIÓN DE PLANEACIÓN DIDÁCTICA (4 de julio fin de cursos)			

Encuadre de la UAC

Elementos	¿Qué voy a hacer?	¿Cómo lo voy a hacer?	¿Qué material de apoyo voy a utilizar?
1. Presentación de la UAC	<p>Presentar que la UAC pertenece al componente de formación para el trabajo y que inició en 3er semestre para finalizar en éste 6to semestre, se trabajan 2 submódulos que pertenecen al Módulo 4. Software de diseño, continuaremos con el submódulo 2. Diseño Digital, es importante su desarrollo ya que afianza los conocimientos sobre el diseño de imágenes digitales e impresas o animaciones multimedia, usando software de diseño para generar productos de comunicación y publicidad en el ámbito laboral y comunitario, favoreciendo el desarrollo ético, creativo e intercultural del entorno. El submódulo se puede trabajar interdisciplinariamente con las asignaturas de Filosofía, Ecología y medio ambiente e Historia Universal Contemporánea, además de las asignaturas del componente propedéutico. Este submódulo trabaja tres aprendizajes esperados en 63 hrs. para una secuencia didáctica.</p>	<p>Con una presentación digital con la información detallada o bien entregar un archivo digital con la información detallada de la UAC para que la puedan transcribir en su cuaderno.</p>	<p>Presentación digital, computadora y archivo digital con la información detallada del submódulo 2.</p>
2. Competencias a desarrollar	<p>Presentar la Competencia Profesional del submódulo: CPBTIC8.- 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>Presentar los atributos de las competencias genéricas que se van a desarrollar: CG4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. CG5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. CG5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>Esta información será dictada o entregada a cada estudiante revisando que cada uno la transcriba en su cuaderno para que la tenga presente.</p>	<p>Archivo digital de las competencias (profesional básica y atributos de las competencias genéricas 4.5, 5.1, 5.6 y 8.1)</p>

	CG8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.		
3. Aprendizajes esperados	<p>Presentar que los aprendizajes esperados para el final del submódulo son:</p> <p>AE1. 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>AE2. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno.</p> <p>AE3. 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>	Mostrando a los estudiantes los 3 aprendizajes correspondientes a este submódulo y solicitando que lo anoten en su cuaderno.	Presentación con los 3 AE del Submódulo.
4. Actividades de aprendizaje	Presentar las actividades correspondientes al aprendizaje esperado con la finalidad de identificar aquellos que son individuales, por equipo, grupales, interdisciplinares, interculturales y/o socioemocionales, además de actividades de autoevaluación, coevaluación, y heteroevaluación que contribuyen al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes.	Entregando a cada estudiante los esquemas integrales de evaluación y explicando cada uno de sus apartados, estableciendo los acuerdos necesarios para su cumplimiento.	Archivo digital del esquema integral de evaluación para cada estudiante.
5. Plan de evaluación <ul style="list-style-type: none"> ● Niveles de desempeño ● Actividades ● Evidencias ● Instrumentos y porcentajes ● Fechas de entrega 	<p>Presentar los 4 niveles de desempeño utilizados en COBAT: Autónomo, Destacado, Suficiente y Aún no suficiente, describiendo cada uno y cómo se obtienen de acuerdo a los porcentajes de cada actividad en el esquema integral de evaluación.</p> <p>Se presentan las evidencias, instrumentos y porcentajes que sumarán su calificación final con la finalidad que el estudiante se responsabilice de su participación.</p> <p>Igualmente se presentan las fechas de entrega aproximadas que se establecen en el esquema integral de evaluación con la finalidad de que el estudiante lleve su control de entrega de evidencias.</p>	Explicando y haciendo las precisiones pertinentes de acuerdo al esquema integral de evaluación además solicitando que realicen una tabla de doble entrada en su cuaderno con las evidencias formativas y sumativas a entregar.	Ejemplo de tabla de doble entrada con las evidencias formativas y sumativas

Planeación por secuencia didáctica

UAC: Submódulo 2. Diseño Digital	No. DE APRENDIZAJES ESPERADOS: 3	HRS. CURRICULARES: 63 HRS PERIODO DE APLICACIÓN: 24 de marzo al 6 de junio de 2025
PROBLEMATIZACIÓN: La situación que vivimos con la pandemia por el COVID 19 provocó que el mundo trabajara todo de forma digital, y la digitalización de la vida llegó para quedarse ya sea para promocionar un producto o servicio, comprar o vender por internet, realizar un gran número de actividades utilizando las páginas web, etc. incluso estudiar a distancia utilizando las plataformas educativas. Con los aprendizajes de este submódulo los estudiantes desarrollarán habilidades para generar productos de comunicación y publicidad en el ámbito comunitario, favoreciendo el desarrollo ético, creativo e intercultural del entorno. Se solicita que generen dos productos de comunicación para hacer promoción del centro educativo hacia estudiantes de secundaria.		
COMPETENCIAS A LOGRAR		
Competencias Genéricas: <p>CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos</p>		Competencia Profesional básica: <p>CPBTIC8.- 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>
Atributos de las competencias genéricas: <p>CG4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>CG5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>CG5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>CG8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>		
Aprendizajes Esperados: <p>AE1. 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>AE2. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno.</p> <p>AE3. 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>		Interdisciplinariedad: <p>Asignatura 1:</p> <p>Aprendizaje esperado: (Se retomarán las asignaturas que se imparten en cada plantel en 6to semestre de los componentes básico y propedéutico)</p> <p>Aprendizaje esperado de la UAC: 3. 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>

MAPA DE COMPETENCIAS			SECUENCIA DIDÁCTICA	PLAN DE EVALUACIÓN		
Sesiones de la secuencia	Clave atributo CG	Aprendizajes esperados (AE)	Actividades de Enseñanza-Aprendizaje y de Evaluación	Evidencias instrumentos	%	Recursos Didácticos
2 hr.			<p>APERTURA</p> <p>El docente comenta a los estudiantes el nombre del submódulo y en general los temas a revisar durante 9 semanas. Presenta la problematización a resolver al final del submódulo y los productos a generar además de la interdisciplinariedad con _____.</p> <p>El estudiante realiza anotaciones en su cuaderno para tenerlo presente al finalizar el submódulo.</p> <p>Evaluación diagnóstica.</p> <p>El docente aplica a los estudiantes una Evaluación Diagnóstica de tipo _____ (puede ser cuestionario, práctico, oral, etc.), para conocer que tanto saben sobre el diseño digital (puede utilizar el diagnóstico de la página 44 del libro de texto).</p> <p>El estudiante presenta la Evaluación Diagnóstica sobre los conocimientos previos de diseño gráfico a implementar en este Submódulo y en plenaria comparten las respuestas.</p> <p>El docente detecta las oportunidades de algunos estudiantes con los resultados del diagnóstico y los regulariza para iniciar las temáticas del submódulo.</p> <p>Activación de conocimientos previos.</p> <p>El docente aplica la estrategia de mapa cognitivo de telaraña para evocar información de los estudiantes sobre el submódulo anterior páginas web.</p> <p>Los estudiantes participan en la actividad aportando sus ideas y términos del submódulo para apoyar en el llenado del mapa cognitivo de telaraña.</p> <p>Conexión con nuevos aprendizajes.</p> <p>El docente realiza la actividad de conexión, haciendo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aplicaciones conoces para realizar animaciones, diseños vistosos y gráficos interactivos?, ¿Para qué utilizar un programa de animaciones interactivas?, ¿En dónde se pueden utilizar?</p>	Problematización y productos esperados Evaluación diagnóstica / Cuestionario	F D	Presentación con la problematización del submódulo. Libro de texto. Examen en formulario o impreso. Definiciones de páginas web vinculadas con diseño digital. Presentación, computadora.

			El estudiante participa con el grupo y contesta a los cuestionamientos. De manera grupal y con ayuda del docente completan las respuestas.	Cuestionario / C	F	
2 hr.	CG5.1	AE1	<p>DESARROLLO:</p> <p>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL.</p> <p>Tipos de gráficos: Mapa de bits y vectoriales</p> <p>El docente explica la definición de diseño gráfico y muestra los tipos de gráficos (mapa de bits y vectoriales), sus diferencias y ejemplos de que formatos de gráficos se manejan como jpg, gif, pdf, etc. (puede usar las páginas 45 a 47).</p> <p>El estudiante en forma individual presta atención y va subrayando lo más importante en su libro de texto.</p>	Subrayado	F	<p>Presentación, computadora. libro de texto.</p> <p>Cuaderno de apuntes.</p>
2 hr.	CG4.5 y 5.1	AE1	<p>Tipos de software de diseño y que ofrecen.</p> <p>El docente presenta la clasificación de software de diseño de acuerdo a las aplicaciones o campos en los que se emplean. Solicita a los estudiantes que elaboren un organizador gráfico (mapa mental, mapa conceptual o cuadro sinóptico) donde organizarán la información presentada hasta este momento. Actividad de aprendizaje 1.</p> <p>Los estudiantes en forma individual realizan el organizador gráfico de su preferencia en el espacio destinado para ello (página 50 del libro de texto), el organizador deberá integrar todos los temas vistos hasta el momento y entregarlo al docente.</p>	Organizador gráfico / LC	5%	<p>Presentación, computadora.</p> <p>Libro de texto.</p> <p>Internet, computadora, editor de texto.</p>
3 hr.	CG5.1	AE1	<p>SOFTWARE PARA EDICIÓN DE GRÁFICOS VECTORIALES.</p> <p>El docente aplicando el aula invertida solicita a los estudiantes se organicen en equipos de 3 integrantes y busquen información de acuerdo a las ventajas y desventajas de los programas de diseño de gráficos para poder completar un cuadro comparativo (página 52 del libro de texto).</p> <p>El estudiante, reunido en equipo con 3 integrantes buscan información sobre los programas como <i>Adobe Illustrator</i>, <i>Corel Draw</i> y otros para completar un cuadro comparativo. Transcriben el cuadro a su cuaderno y dejan más espacio para poder completar la información.</p>	Tabla comparativa / GO	F	<p>Computadora, Internet, bases de datos.</p>
1 hr.	CG5.6	AE1	<p>Entorno, Herramientas básicas, Dibujo de objetos, Texto, Transformación y propiedades, Edición y efectos de objetos.</p> <p>El docente en práctica demostrativa enseña el entorno de trabajo del software <i>Inkscape</i> haciendo uso de las herramientas básicas y dibujo de</p>			Software de edición de

1 hr.	CG5.6	AE1	<p>objetos. Solicita a los estudiantes que en equipos realicen ejercicio de práctica 1 para crear círculos, polígonos y crear cajas 3D.</p> <p>Los estudiantes en equipos de 3 integrantes realizan la práctica 1 en computadora para crear dibujos básicos y modificar su tamaño (utiliza la práctica de la pág. 55 y 56 del libro de texto).</p> <p>Texto creación y edición. El docente en práctica demostrativa enseña cómo crear y editar texto (página 56 del libro de texto). Solicita a los estudiantes que en los mismos equipos realicen la práctica 2 para crear y editar texto.</p> <p>Los estudiantes en equipos de 3 integrantes realizan la práctica en computadora con el programa <i>Inkscape</i> para crear y editar texto (puede utilizar la práctica 2 de la pág. 57).</p> <p>Transformación y propiedades. Edición y efecto de objetos. El docente en práctica demostrativa enseña cómo transformar objetos (en tamaño y orientación), además edita y da efecto a los objetos (páginas 57 a 60 del libro de texto). Solicita a los estudiantes que en los mismos equipos realicen la práctica 3 para crear y editar objetos.</p> <p>Los estudiantes en equipos de 3 integrantes realizan la práctica 3 en computadora con el programa <i>Inkscape</i> para crear y editar objetos (utilizar la práctica 3 de la pág. 60).</p> <p>El docente explica que, para cerrar el tema sobre el uso del software para edición de gráficos vectoriales, se solicitará al estudiante la creación de un logotipo de su preferencia y aplicará todo lo aprendido hasta el momento sobre dibujo y edición de objetos.</p> <p>El alumno de forma individual revisarás los logotipos de la pág. 60 del libro de texto y elegirá uno de ellos para crearlo, al terminar lo exportarás en formato PDF y lo entregarás al docente. Revisa los indicadores de evaluación del instrumento.</p>	Práctica 1 / GO	5%	gráficos <i>Inkscape</i> . Libro de texto. Computadora, práctica.
1 hr.	CG5.6	AE1	<p>Software de edición de gráficos <i>Inkscape</i>.</p> <p>Computadora Práctica.</p>	Práctica 2 / GO	5%	Software de edición de gráficos <i>Inkscape</i> .
1 hr.	CG5.6	AE1	<p>Software de edición de gráficos <i>Inkscape</i>.</p> <p>Computadora Práctica.</p>	Práctica 3 / GO	5%	Software de edición de gráficos <i>Inkscape</i> .



4	CG5.6 y 8.1	AE1	<p>SOFTWARE PARA EDICIÓN DE GRÁFICOS DE MAPA DE BITS.</p> <p>El docente aplicando el aula invertida solicita a los estudiantes se organicen en equipos de 3 integrantes y busquen información de acuerdo a programas para edición de gráficos de mapas de bits para poder completar un cuadro comparativo (página 62 del libro de texto).</p> <p>El estudiante, reunido en equipo con 3 integrantes buscan información sobre los programas para edición de gráficos de mapas de bits para completar un cuadro comparativo. Transcriben el cuadro a su cuaderno y dejan más espacio para poder completar la información.</p> <p>Entorno, herramientas básicas, importar y exportar imágenes y trabajo con capas.</p> <p>El docente en práctica demostrativa enseña el entorno, las herramientas básicas, importar y exportar imágenes y trabajo con capas del software de edición de gráficos de mapa de bits (<i>GIMP</i>), solicita a los estudiantes realizar la Actividad de aprendizaje 3 (páginas 70 y 71 del libro de texto).</p> <p>El estudiante en equipos de 3 integrantes, realizan la práctica de Actividad de aprendizaje 3 usando todas las opciones vistas, del software de edición de gráficos de mapa de bits. Respeta los indicadores de evaluación del instrumento.</p>	Cuadro comparativo / LC	F	Software de edición de gráficos de mapa de bits. Libro de texto. Enlace 1: https://materialesdeclase.com/descargar-manual-gimp-210-espanol-pdf/ Computadora. Práctica.
2	CG5.6 y 8.1	AE2	<p>ANIMACIONES MULTIMEDIA.</p> <p>El docente solicita a los estudiantes contesten 4 preguntas sobre su experiencia con las animaciones y después en plenaria se discuten las respuestas de todos los compañeros. (página 73 y 74 del libro de texto)</p> <p>Los alumnos de manera individual contestan con su experiencia las preguntas y participan en la plenaria con sus respuestas.</p> <p>Retroalimentación.</p> <p>El docente contesta de manera general las 4 preguntas como retroalimentación del tema que está iniciando.</p> <p>Actividad interdisciplinaria</p>	Actividad de aprendizaje 3 / GO	5% S	Libro de texto.

			<p>Conceptos básicos, aplicar animación al objeto, botones manipulación y aplicar sonido y video.</p> <p>El docente muestra en presentación electrónica los conceptos básicos sobre animación multimedia y muestra en práctica demostrativa de computadora como aplicar animación a objetos, configurar botones, aplicar sonido y video utilizando el programa <i>OpenToonz</i>, y después solicita que los estudiantes en equipos realicen la Actividad de aprendizaje 4 (páginas 73 a 78 del libro de texto).</p> <p>El estudiante presta atención y escribe aquellos elementos básicos que integran la animación multimedia en el cuaderno para tenerlos presente en equipos de 3 integrantes realizan la Actividad de aprendizaje 4 sobre crear una animación sencilla con 12 fotogramas, aplicarán sonido y video con la temática del centro educativo, en el video deberán promocionar la escuela hacia los estudiantes de secundaria (página 78 del libro de texto).</p>	Actividad de aprendizaje 4 / GO	10%	Computadora y Software de animación multimedia <i>OpenToonz</i> . Libro de texto.
2	CG 5.1	AE3	<p>SOFTWARE DE DISEÑO EDITORIAL.</p> <p>El docente aplicando el aula invertida solicita a los estudiantes se organicen en equipos de 3 integrantes y busquen información de acuerdo a tipo de licencia, las ventajas y desventajas de los programas de diseño editorial para poder completar un cuadro comparativo (página 79 del libro de texto).</p> <p>El estudiante, reunido en equipo con 3 integrantes buscan información sobre los programas como <i>Adobe InDesign</i>, <i>QuarkXpress</i>, <i>Corel Draw</i> y otros para completar un cuadro comparativo. Transcriben el cuadro a su cuaderno y dejan más espacio para poder completar la información.</p>	Cuadro comparativo / LC	F	Computadora Internet. Cuaderno de apuntes, lápiz.
3	CG 5.6	AE3	<p>Entorno, herramientas básicas, ajuste de lienzo, marcos y páginas.</p> <p>El docente muestra en presentación electrónica el entorno del software <i>Scribus</i> (enlace de descarga anexo), explica las herramientas básicas y sobre el ajuste de lienzo, marcos y páginas para crear un folleto a doble página. Solicita a los estudiantes ir practicando con el software para crear el folleto (páginas 80 a 84 del libro de texto).</p> <p>Los estudiantes en equipos de 3 integrantes van practicando las herramientas básicas y los ajuste de lienzo, marcos y páginas para crear un folleto a doble página.</p>	Inicio folleto / GO	F	Computadora, Software de diseño editorial <i>Scribus</i> , enlace https://www.scribus.net/downloads/

3	CG5.6 y 8.1	AE3	<p>Bocetaje con guías y cuadrícula. El docente realiza práctica demostrativa para utilizar el bocetaje con guías y cuadrícula además de usar las capas en el software de diseño editorial, para que los estudiantes puedan realizar la Actividad de aprendizaje 5 (páginas 85 a 90 del libro de texto).</p> <p>Los estudiantes en equipos de 3 integrantes crean con el software de diseño editorial un tríptico sobre el tema de su interés. Deberán incluir imágenes, textos y colores (página 91 del libro de texto).</p>	Actividad de aprendizaje 5 / GO	5%	Computadora Software de diseño editorial Cañón.
8	CG 4.5, 5.1, 5.6 y 8.1	AE1 AE2 AE3	<p>CIERRE Actividad descrita para el logro de los AE. El docente solicita como producto final la presentación al resto del grupo de dos productos elaborados para promoción de la escuela. Elaboración de cartel publicitario, video animado, tríptico o folleto con fotografías de la escuela. Son diseños digitales vistos durante el submódulo, comprobando que sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, utiliza las TIC's para procesar e interpretar información y desarrolla los proyectos en equipo.</p> <p>El estudiante, en equipo, presentará al resto del grupo dos productos elaborados para promoción de la escuela. Elaboración de cartel publicitario, creación de video con animación multimedia con fotografías de la escuela o un diseño editorial (tríptico o folleto de la escuela). Estos productos deberán cumplir con los indicadores que defina el docente en instrumento de evaluación.</p>	Cartel, video, tríptico o folleto (2 de 4 opciones) Atributos de las comp. genéricas / Rúbrica	20% y 10%	Software para edición de gráficos, animación multimedia y diseño editorial, computadora.
			<p>Actividad reflexiva. El docente aplica la autoevaluación a cada estudiante.</p> <p>El estudiante realiza autoevaluación de su producto con los indicadores de evaluación cotejando haber realizado todo lo solicitado.</p>			
			<p>Evaluación Final de submódulo. El docente aplica la Heteroevaluación final del submódulo.</p> <p>El estudiante presenta la evaluación final del submódulo.</p>			
				Evaluación final de submódulo	20%	Examen escrito, digital o formulario.

Esquema integral de evaluación por competencias

UAC: SUBMÓDULO 2. DISEÑO DIGITAL		PORCENTAJE DE EVALUACIÓN SECUENCIA
ASPECTO A EVALUAR		
Competencias profesionales básicas	<ul style="list-style-type: none"> Evidencias (Desempeño, Producto y Conocimiento) Producto integrador Examen de conocimientos 	50 % 20 % 20 % 10 %
Competencia(s) genérica(s)		100 %
RESULTADO		

REPORTE DE EVALUACIÓN FINAL		Fecha de: 24 de marzo	Hasta: 6 de junio del 2025	
CPBTIC (competencia profesional básica)	Aprendizajes esperados (70%)	Evidencias /Instrumentos	Fecha de cumplimiento	Valor %
CPBTIC8.- 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.	AE1. 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. AE2. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno. AE3. Aplica el software de diseño editorial para realizar estrategias creativas e innovadoras, en la transmisión de ideas, favoreciendo su	<ul style="list-style-type: none"> - Organizador gráfico / LC - Práctica 1/ GO - Práctica 2 / GO - Práctica 3 / GO - Actividad de aprendizaje 2 / Rúbrica - Actividad de aprendizaje 3 / GO - Actividad de aprendizaje 4 / GO - Actividad de aprendizaje 5 / GO <p>Cartel, video, tríptico o folleto (2 de 4) / Rúbrica</p> <p>Evaluación final del submódulo/ C</p>	27 de marzo 01 de abril 04 de abril 09 de abril 30 de abril 6 de mayo 14 de mayo 21 de mayo 28 de mayo 5 y 6 de junio	5% 5% 5% 5% 10% 5% 10% 5% 20% 20%

	creatividad en un ambiente ético y responsable dentro de su contexto.		
Competencia(s) genérica(s) (10%)		Atributos de la competencia genérica	
CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	CG4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.	2.5%	
CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos	CG5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	2.5%	
CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos	CG5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. CG8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos	2.5%	
TOTAL			100%