



COLEGIO DE BACHILLERES  
DEL ESTADO DE SONORA

# ELABORA GRÁFICOS CON PROGRAMAS INTEGRADOS

CARTA DESCRIPTIVA



## **COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE SONORA**

### **Director General**

Mtro. Jorge Luis Ibarra Mendivil

### **Director Académico**

Profr. Julio Alfonso Martínez Romero

### **Director de Administración y Finanzas**

C.P. Jesús Urbano Limón Tapia

### **Director de Planeación**

Mtro. Pedro Hernández Peña

### **ELABORA GRÁFICOS CON PROGRAMAS INTEGRADOS**

Módulo de Aprendizaje.  
Copyright ©, 2010 por Colegio de Bachilleres  
del Estado de Sonora  
todos los derechos reservados.  
Primera edición 2010. Impreso en México.

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA**

Departamento de Desarrollo Curricular  
Bvd. Agustín de Vildósola, Sector Sur  
Hermosillo, Sonora, México. C.P. 83280

Registro ISBN, en trámite.

### **COMISIÓN ELABORADORA:**

#### **Elaborador:**

María Enequina Duarte Camacho

#### **Revisión Disciplinaria:**

Ricardo Revilla Reyes  
Iliana Magdalena Manzo

#### **Corrección de Estilo:**

Flora Inés Cabrera Fregoso

#### **Supervisión Académica:**

Diana Irene Valenzuela López  
Guadalupe González Ramírez

#### **Diseño:**

Joaquín Rivas Samaniego  
María Jesús Jiménez Duarte

#### **Grupo Editorial:**

Bernardino Huerta Valdez  
Cynthia Deyanira Meneses Avalos  
Francisco Peralta Varela  
Ana Isabel Ramírez Vásquez

#### **Coordinación Técnica:**

Claudia Lugo Peñuñuri

#### **Coordinación General:**

Profr. Julio Alfonso Martínez Romero

## SERIE PROGRAMAS DE ESTUDIO

Semestre: Tercero  
Tiempo asignado: 45  
Créditos: 04

En este programa encontrará:  
Las competencias genéricas y competencias disciplinares relativas a ELABORA GRÁFICOS CON PROGRAMAS INTEGRADOS integradas en bloques de aprendizaje, que buscan desarrollar unidades de competencias específicas.

Capacitación para el trabajo: Informática  
Componente: Formación para el Trabajo

## FUNDAMENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum.

A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

*Una competencia es la "capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones" con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas<sup>1</sup>.*

*Las competencias son procesos complejos de desempeño integral con idoneidad en determinados contextos, que implican la articulación y aplicación de diversos saberes, para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad y comprensión, dentro de una perspectiva de mejoramiento continuo y compromiso ético<sup>2</sup>.*

Anahí Mastache<sup>3</sup> comenta que las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas.

<sup>1</sup> Philippe Perrenoud, "Construir competencias desde la escuela" Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

<sup>2</sup> Interpretación realizada por la Dirección General del Bachillerato con relación a la propuesta realizada por Sergio Tobón.

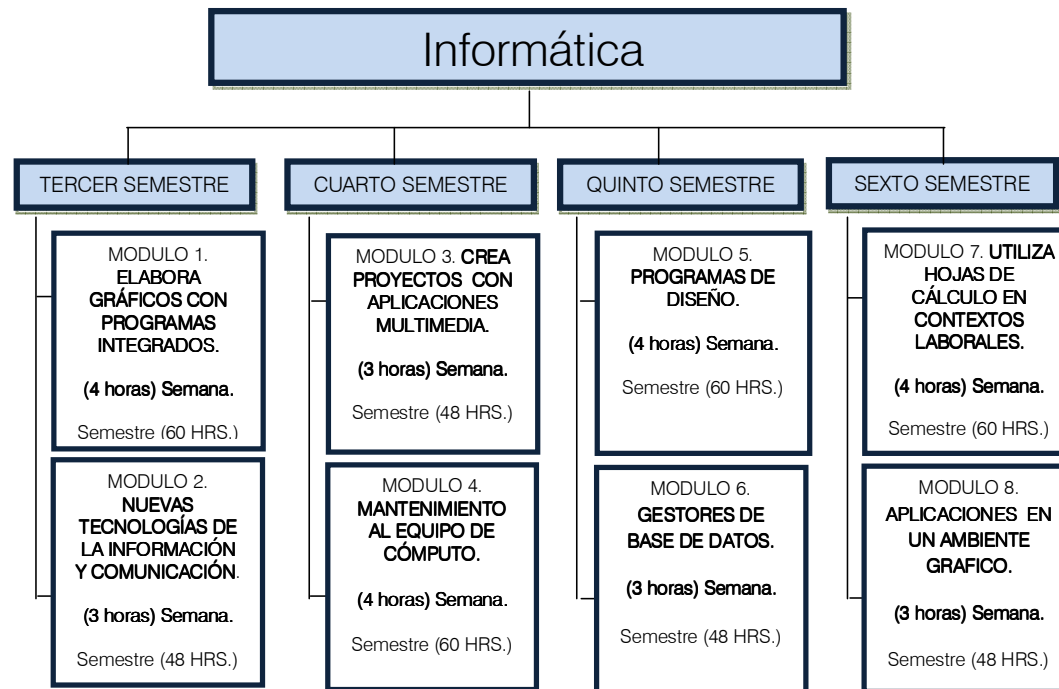
<sup>3</sup> Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).

El modulo 1 Elabora Gráficos con Programas Integrados pertenece al Componente de Formación para el Trabajo, que se cursa en el tercer semestre. Tal capacitación inicia con dos asignaturas Módulo 1: Elabora Gráficos con Programas Integrados y Módulo 2: Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. En el bachillerato general esta capacitación de Informática se encarga de consolidar, diversificar y fortalecer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, a través del desarrollo de las competencias profesionales que les permita diseñar y modificar las imágenes digitales estáticas y dinámicas, empleando herramientas de Software de diseño (multimedia), que se encuentran disponible en nuestro entorno, además de tener un desempeño laboral efectivo en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento; para esto es fundamental las habilidades adquiridas en Informática 1 e Informática 2 tales como, el empleo de la computadora, las Tecnologías de Información y Comunicación en general, utilizadas para buscar, evaluar, seleccionar y aplicar la información para comunicarse y producir diversos materiales de estudio, que permitan incrementar en el joven sus posibilidades de formación a lo largo de la vida aplicables en el contexto laboral.

Si bien desde el punto de vista curricular, cada materia del plan de estudios mantiene una relación vertical y horizontal con el resto, el enfoque por competencias reitera la importancia de establecer este tipo de relaciones al promover el trabajo interdisciplinario, en similitud a la forma como se presentan los hechos reales de la vida cotidiana. Actualmente el significado de saber, ha pasado de memorizar y repetir información a desarrollar una competencia que le permita al estudiante desarrollar las habilidades para la formulación y/o resolución de situaciones o problemas de la vida cotidiana, es por esto que la Capacitación de Informática es una herramienta fundamental para el cumplimiento de las competencias profesionales.



El programa del módulo 1: **Elabora gráficos con programas integrados** de la capacitación de Informática, está organizado en tres bloques de conocimiento, con el objeto de facilitar la resolución de situaciones o problemas de manera integral en cada uno, y de garantizar el desarrollo gradual y sucesivo de distintos conocimientos, habilidades, valores y actitudes en el estudiante.

Los bloques son los siguientes:

Bloque 1: Elabora organizadores gráficos con programas integrados.

Bloque 2: Tecnología digital para editar imágenes fotográficas.

Bloque 3: Aplica diseñadores gráficos.

**Bloque 1:** Utiliza programas para elaborar un organizador gráfico, inicia con el desarrollo de los conocimientos y destrezas básicas relacionadas con el diseño y elaboración de organizadores gráfico, tales como mapas conceptuales, mentales, cuadros sinópticos etcétera, a partir del uso de programas como Inspiration, CmapTools, SmartArt para Microsoft office 2007, como recurso para resolver problemas del ámbito cotidiano, académico y laboral.

**Bloque 2:** Emplea programas integrados para el diseño de fotografías virtuales, aplicando las herramientas que ofrece el programa Adobe Photo shop, y las habilidades de diseño para el manejo de fotografías en formato virtual, con la finalidad de representar situaciones y problemas del ámbito cotidiano, académico y laboral.

**Bloque 3:** Realiza diseños gráficos con el software CorelDRAW X5, con énfasis en el manejo de diseño que le permita al estudiante expresarse comunicarse y producir diversos materiales de estudio que incluyan además textos, imágenes, gráficos y animaciones para una presentación de calidad. Es importante mencionar que los estudiantes habrán desarrollado las competencias profesionales cuando hayan adquirido los conocimientos y las habilidades que deben poner en práctica, además, de manifestar una serie de actitudes que demuestren el logro de estas, con un alto nivel de desempeño en las tareas requeridas.

Si bien todas las asignaturas que integran el plan de estudios contribuyen al desarrollo de las competencias genéricas y al logro de competencias profesionales con una participación específica.

El programa del módulo 1: **Elabora gráficos con programas integrados** de la capacitación de Informática, contribuye de forma importante al desarrollo de estas competencias, por ejemplo, cuando el estudiante se autodetermina y cuida de sí, al valorar la importancia del desarrollo de las competencias genéricas y profesionales, al establecer sus propios retos de aprendizaje referentes a cada uno de los bloques y dar seguimiento al logro de los mismos, al resolver los problemas que se presenten durante el proceso de aprendizaje y al desarrollar las habilidades relacionadas con el empleo de la computadora y los programas de aplicación; se expresa y comunica con sus compañeros de grupo a la vez que socializa y fortalece sus competencias, realiza propuestas, sugiere y da sus puntos de vista durante el desarrollo de las actividades, prácticas y la elaboración de proyectos escolares que evidencian sus logros, empleando a las TIC como un medio para potenciar la comunicación; piensa crítica y reflexivamente al diseñar y elaborar organizadores gráficos, enfocados a la formulación y resolución de situaciones o problemas de su vida cotidiana; aprende de forma autónoma cuando identifica sus necesidades y hace uso del software de aplicación como ayuda integrada para interactuar con sus compañeros el uso de fotografías y fortalecerse mutuamente durante el proceso de desarrollo de las evidencias de aprendizaje, al realizar las tareas y funciones que de común acuerdo se asignan para el logro de las metas establecidas; participa con responsabilidad en la sociedad al aplicar sus competencias comunicativas y aplicar las TIC para expresarse, aportar ideas, puntos de vista y proponer alternativas de solución a problemas escolares, de su localidad, de su región o de su país, al privilegiar el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos, además de aprender de sus compañeros, respetar sus ideas y puntos de vista, así como cuando emplea las TIC para obtener la información que le permita reconocer y comprender las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente. Así mismo Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño.

## COMPETENCIAS GÉNERICAS DEL BACHILLERATO GENERAL

Las competencias genéricas son aquellas que todos los bachilleres deben estar en la capacidad de desarrollar al permitirle a los estudiantes comprender su entorno (local, regional, nacional o internacional) e influir en él, contar con herramientas básicas para continuar aprendiendo a lo largo de la vida, y practicar una convivencia adecuada en sus ámbitos social, profesional, familiar, etc.; Estas competencias junto con las disciplinares básicas construyen el **Perfil del Egresado** del Sistema Nacional de Bachillerato.

### A continuación se enlistan las competencias genéricas:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

## COMPETENCIAS PROFESIONALES

COMPETENCIAS PROFESIONALES	BLOQUES		
	1	2	3
1. Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).	X	X	X
2. Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).	X	X	X
3. Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño (multimedia).	X	X	X
4. Instala y configura hardware, software y sistemas de seguridad informática, conforme a los manuales del fabricante, reglas de seguridad e higiene y políticas de uso (hardware).			
5. Aplica mantenimiento preventivo, correctivo y cualitativo de hardware y software, de acuerdo con los manuales técnicos del fabricante y las políticas establecidas (hardware).			
6. Instala, configura y resuelve problemas de redes de área local, de acuerdo con especificaciones técnicas de diseño y del usuario (hardware).			
7. Administra los recursos de una red de área local, de acuerdo con las políticas de uso establecidas (hardware).			
8. Diseña y actualiza páginas Web, de acuerdo con los requerimientos del usuario (multimedia).			
9. Resuelve problemas de procesamiento de información utilizando lenguajes, manejadores de bases de datos y metodologías, de acuerdo con los requerimientos del usuario (software).			

## COMPETENCIAS DOCENTES

### 1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.

*Atributos:*

- Reflexiona e investiga sobre la enseñanza y sus propios procesos de construcción del conocimiento.
- Incorpora nuevos conocimientos y experiencias al acervo con el que cuenta y los traduce en estrategias de enseñanza y de aprendizaje.
- Se evalúa para mejorar su proceso de construcción del conocimiento y adquisición de competencias, y cuenta con una disposición favorable para la evaluación docente y de pares.
- Aprende de las experiencias de otros docentes y participa en la conformación y mejoramiento de su comunidad académica.
- Se mantiene actualizado en el uso de la tecnología de la información y la comunicación.
- Se actualiza en el uso de una segunda lengua.

### 2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizaje significativo.

*Atributos:*

- Argumenta la naturaleza, los métodos y la consistencia lógica de los saberes que imparte.
- Explicita la relación de distintos saberes disciplinares con su práctica docente y los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
- Valora y explicita los vínculos entre los conocimientos previamente adquiridos por los estudiantes, los que se desarrollan en su curso y aquellos otros que conforman un plan de estudios.

### 3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.

*Atributos:*

- Identifica los conocimientos previos y necesidades de formación de los estudiantes, y desarrolla estrategias para avanzar a partir de ellas.
- Diseña planes de trabajo basados en proyectos e investigaciones disciplinarios e interdisciplinarios orientados al desarrollo de competencias.
- Diseña y utiliza en el salón de clases materiales apropiados para el desarrollo de competencias.
- Contextualiza los contenidos de un plan de estudios en la vida cotidiana de los estudiantes y la realidad social de la comunidad a la que pertenecen.

### 4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.

*Atributos:*

- Comunica ideas y conceptos con claridad en los diferentes ambientes de aprendizaje y ofrece ejemplos pertinentes a la vida de los estudiantes.
- Aplica estrategias de aprendizaje y soluciones creativas ante contingencias, teniendo en cuenta las características de su contexto institucional, y utilizando los recursos y materiales disponibles de manera adecuada.
- Promueve el desarrollo de los estudiantes mediante el aprendizaje, en el marco de sus aspiraciones, necesidades y posibilidades como individuos, y en relación a sus circunstancias socioculturales.
- Provee de bibliografía relevante y orienta a los estudiantes en la consulta de fuentes para la investigación.
- Utiliza la tecnología de la información y la comunicación con una aplicación didáctica y estratégica en distintos ambientes de aprendizaje.

## **5. Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.**

### *Atributos:*

- Establece criterios y métodos de evaluación del aprendizaje con base en el enfoque de competencias, y los comunica de manera clara a los estudiantes.
- Da seguimiento al proceso de aprendizaje y al desarrollo académico de los estudiantes.
- Comunica sus observaciones a los estudiantes de manera constructiva y consistente, y sugiere alternativas para su superación.
- Fomenta la autoevaluación y coevaluación entre pares académicos y entre los estudiantes para afianzar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

## **6. Construye ambientes para el aprendizaje autónomo y colaborativo.**

### *Atributos:*

- Favorece entre los estudiantes el autoconocimiento y la valoración de sí mismos.
- Favorece entre los estudiantes el deseo de aprender y les proporciona oportunidades y herramientas para avanzar en sus procesos de construcción del conocimiento.
- Promueve el pensamiento crítico, reflexivo y creativo, a partir de los contenidos educativos establecidos, situaciones de actualidad e inquietudes de los estudiantes.
- Motiva a los estudiantes en lo individual y en grupo, y produce expectativas de superación y desarrollo.
- Fomenta el gusto por la lectura y por la expresión oral, escrita o artística.
- Propicia la utilización de la tecnología de la información y la comunicación por parte de los estudiantes para obtener, procesar e interpretar información, así como para expresar ideas.

## **7. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.**

### *Atributos:*

- Practica y promueve el respeto a la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales entre sus colegas y entre los estudiantes.
- Favorece el diálogo como mecanismo para la resolución de conflictos personales e interpersonales entre los estudiantes y, en su caso, los canaliza para que reciban una atención adecuada.
- Estimula la participación de los estudiantes en la definición de normas de trabajo y convivencia, y las hace cumplir.
- Promueve el interés y la participación de los estudiantes con una conciencia cívica, ética y ecológica en la vida de su escuela, comunidad, región, México y el mundo.
- Alienta que los estudiantes expresen opiniones personales, en un marco de respeto, y las toma en cuenta.
- Contribuye a que la escuela reúna y preserve condiciones físicas e higiénicas satisfactorias.
- Fomenta estilos de vida saludables y opciones para el desarrollo humano, como el deporte, el arte y diversas actividades complementarias entre los estudiantes.
- Facilita la integración armónica de los estudiantes al entorno escolar y favorece el desarrollo de un sentido de pertenencia.

## **8. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.**

### *Atributos:*

- Colabora en la construcción de un proyecto de formación integral dirigido a los estudiantes en forma colegiada con otros docentes y los directivos de la escuela, así como con el personal de apoyo técnico pedagógico.
- Detecta y contribuye a la solución de los problemas de la escuela mediante el esfuerzo común con otros docentes, directivos y miembros de la comunidad.
- Promueve y colabora con su comunidad educativa en proyectos de participación social.
- Crea y participa en comunidades de aprendizaje para mejorar su práctica educativa.

**A) PRESENTACIÓN DEL MÓDULO:**

"La enseñanza basada en la instrucción implica que la tarea a realizar, consiste en que el profesor transmita a sus alumnos conocimientos o destrezas que él domina. En la enseñanza basada en el descubrimiento, el profesor introduce a sus alumnos en situaciones seleccionadas o diseñadas de modo tal que presenten, en forma implícita u oculta, los principios de conocimiento que desea enseñarles" (STENHOUSE, L.; 1987).

El módulo se encuentra integrado por bloques, los cuales a la vez están constituidos por secuencias didácticas.

Una **secuencia didáctica** es un conjunto de actividades organizadas en tres momentos:

- a) Inicio,
- b) Desarrollo,
- c) Cierre.

Las **actividades de inicio** son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los alumnos.

A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las **actividades de desarrollo** mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científico-técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

Las **actividades de cierre** son aquellas que permiten al educando hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo, síntesis entendida como aquella que incluye los **conceptos fundamentales y subsidiarios**, construidos durante estas actividades.

Entonces, al realizar una secuencia didáctica se desarrolla la **dimensión fáctica o de conocimiento** para introducir al educando al **mundo científico-técnico**. Introducir al educando a este mundo es fundamental, pero insuficiente.

Es absolutamente necesario abrirle las puertas del **mundo de los procedimientos** de tal manera que sea posible desarrollar la **dimensión procedimental o metodológica**. Por lo tanto, durante la realización de cada actividad de una secuencia didáctica es primordial que, además se recuperen e identifiquen los procedimientos que utilizan o conocen los educandos para, en las actividades de desarrollo, introducirlos a nuevos conocimientos procedimentales o metodológicos. En las actividades de cierre, la síntesis consiste en dar cuenta no sólo de los contenidos fácticos, sino también de los procedimentales.

Abrir a los educandos el mundo científico-técnico y el de los procedimientos, también es primordial, pero igualmente insuficiente. Es forzoso abrirles las puertas del **mundo de lo axiológico**, a fin de desarrollar ellos la **dimensión valoral o actitudinal**. Como consecuencia, durante el desarrollo de cada actividad de una secuencia didáctica es primordial, además de desarrollar los contenidos fácticos y procedimentales, que en cada una de las actividades se desarrollen actitudes, que les permitan lograr un aprendizaje integral.

Las secuencias didácticas son integradoras, es decir:

- Responden a los intereses de los educandos.
- Permiten relacionar tales intereses con las exigencias y los retos comunitarios, estatales, regionales, nacionales y mundiales.
- Se relacionan con la vida cotidiana de los educandos.
- Permite relacionar la vida cotidiana con el conocimiento científico-técnico.
- Es posible relacionar, en torno al aprendizaje, más de un contenido fáctico de una misma asignatura.
- Permiten relacionar contenidos fácticos o conceptuales de más de una asignatura.
- Desarrollan contenidos procedimentales.
- Se promueve el desarrollo de valores en el educando.

Se seleccionaron actividades de aprendizaje que promueven:

- La realización en forma integrada de operaciones intelectuales, actividades físicas y afectivas.
- La participación activa de los educandos en la construcción de sus procesos de aprendizaje.
- El trabajo grupal, la confrontación y la construcción conjunta.
- La relación teoría-práctica.
- El desarrollo de competencias en resolución de problemas, en las cuales no sólo opera la racionalidad técnica sino también la comprensión del sentido de la situación, la improvisación.
- El trabajo sobre los aspectos actitudinales del aprendizaje, vinculados con los conceptos y procedimientos como parte de un todo.
- El aporte integrado de las distintas disciplinas en la construcción de las capacidades propuestas a partir de la idea de que las capacidades traducen, de hecho, saberes interdisciplinarios.
- La flexibilidad y la creatividad en relación con tiempos variados, espacios diversificados y condiciones contextuales cambiantes.

El uso combinado de estrategias dará lugar a que en el desarrollo del módulo se realicen distintos tipos de actividades. Algunas de ellas son:

- Exposición por parte de los/las docentes.
- Exposición por parte de los/las alumnos.
- Producción de informes.
- Investigaciones.
- Utilización de la metodología de taller, que vincula procesos de producción con reflexión.
- Trabajos en colaboración.
- Trabajos individuales.
- Discusiones y debates grupales.
- Análisis de casos.
- Dramatizaciones.
- Demostraciones.

## B) EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Definido por la Real Academia como “señalar el valor de una cosa” la evaluación, en el proceso educativo es un instrumento que forma parte del proceso enseñanza – aprendizaje, imprescindible para apreciar el aprovechamiento del estudiante, verificar en qué medida ha logrado las competencias previstas y para que el docente mida su propia intervención educativa, reajustar así sus actividades subsiguientes.

La evaluación se convierte en un proceso más de la enseñanza – aprendizaje y presenta las siguientes características:

- **Formativa y formadora:** ayuda al proceso enseñanza – aprendizaje, no tiene carácter de selección, en el sentido de ser un juicio que consagra a unos y condena a otros.
- **Continua:** permanente durante todo el proceso y no se limita sólo al momento del examen.
- **Integral:** integra los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- **Sistemática:** se realiza de acuerdo a un plan y criterios preestablecidos.
- **Orientadora:** tanto del estudiante en su proceso de aprendizaje, como al docente en su capacidad de enseñar.
- **Cooperativa:** procura que en el proceso de evaluación se integren todas las personas involucradas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- **Flexible:** depende de la situación contextual en que se desarrollan los estudiantes y en los acontecimientos inesperados que se puedan presentar.

La evaluación por competencias difiere del método de evaluación tradicional, evita que el docente se transforme en un juez más que en un maestro y que el estudiante aparezca como un interrogado, donde hay que encontrar específicamente lo que no sabe, hace que el estudiante se sienta más un acusado que un discípulo y que los períodos de exámenes se conviertan en un tiempo de tensiones, nerviosismo o fobias, transformándose en una especie de tortura psicopedagógica que llega a producir insomnio, pérdida de apetito, depresión y ansiedad.

En la evaluación por competencias es importante definir qué es lo que se va a evaluar (objetivo de la evaluación) se plantea evaluar la capacidad de los estudiantes, de interrelacionar lo aprendido y la manera creativa de resolver los problemas (evaluación conceptual). Otro aspecto importante es la evaluación del manejo de métodos, técnicas, destrezas y habilidades específicas (evaluación procedimental), finalmente se evalúan los aspectos que tienen que ver con la personalidad, el modo de ser y hacer del estudiante (evaluación actitudinal).

La evaluación debe ser continua y permanente, sin embargo existen tres momentos claves para ello:

- **Evaluación inicial, diagnóstica:** proporciona al docente la información de las competencias previas adquiridas en los niveles anteriores, establece el nivel de conocimientos, habilidades, actitudes, valores, etc, que los estudiantes tienen al inicio de la tarea docente.
- **Evaluación formativa:** o evaluación de proceso, se realiza durante el proceso enseñanza – aprendizaje, es el seguimiento que se da a lo largo del proceso e informa de los progresos del estudiante y las dificultades que va encontrando, proporciona, elementos de juicio que sirven para reajustar los métodos y estrategias pedagógicas.
- **Evaluación sumativa o de producto:** se realiza al final del proceso de enseñanza – aprendizaje, es el análisis de los resultados obtenidos en cuanto al aprendizaje de los estudiantes, certifica y legitima en el sistema educativo, la promoción del estudiante a un nivel superior.

Desde una perspectiva constructiva **la evaluación es un proceso dinámico**, es decir, la evaluación no son momentos de asignación de calificaciones “objetivas” y fragmentadas del proceso de aprendizaje, marcados por la aplicación de dos, tres... exámenes parciales. Tampoco es el final del proceso educativo.

La evaluación constructiva es un proceso continuo que se realiza a lo largo de las secuencias didácticas, por tanto, la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa se convierten, también, en un proceso continuo, dinámico e interrelacionado.

Esto significa que al realizar las actividades de apertura, desarrollo y cierre es posible diagnosticar, a la vez que identificar los aprendizajes significativos producidos por los educandos.

**El criterio para la asignación de porcentajes es: examen hasta 40 %, actividades mínimo 60 %.**

Todo ello fortalece la siguiente competencia docente y sus atributos.

5. *Evalúa los procesos de enseñanza y de aprendizaje con un enfoque formativo.*

Atributos:

- Establece criterios y métodos de evaluación del aprendizaje con base en el enfoque de competencias, y los comunica de manera clara a los estudiantes.
- Da seguimiento al proceso de aprendizaje y al desarrollo académico de los estudiantes.
- Comunica sus observaciones a los estudiantes de manera constructiva y consistente, y sugiere alternativas para su superación.
- Fomenta la autoevaluación y coevaluación entre pares académicos y entre los estudiantes para afianzar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

## CUADROS DE EVALUACIÓN

Después de cada una de las actividades establecidas en el módulo de aprendizaje se encuentra un cuadro, el cual tiene como finalidad:

- Hacer del conocimiento del alumno los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales que serán tomados en cuenta en el proceso continuo de evaluación.
- Que el docente solicite al alumno escriba el puntaje asignado a la actividad, así como que registre la evaluación otorgada de acuerdo a los saberes alcanzados.
- Promover en el estudiante la autoevaluación y la coevaluación, es decir al término de cada actividad de forma individual y en base a los saberes requeridos, realizará el ejercicio de autoevaluación tomando en cuenta la escala de evaluación y asignándose la que le corresponda. (No Competente NC, Medianamente Competente MC, ó Competente C).
- Cuando la actividad se realice en forma colaborativa se llevará a cabo la coevaluación, es decir al término de cada actividad de forma grupal y en base a los saberes requeridos, realizarán el ejercicio de co-evaluación tomando en cuenta la escala de evaluación y asignándose la que le corresponda. (No Competente NC, Medianamente Competente MC, ó Competente C).

Evaluación					
Actividad:	Producto:			Puntaje:	
Saberes					
Conceptual	Procedimental			Actitudinal	
	C	MC	NC	Calificación otorgada por el docente	
Autoevaluación					

### C) ACTIVIDADES DENTRO DE LAS ACADEMIAS PARA EL ABORDAJE DE LA CARTA DESCRIPTIVA Y LOS MÓDULOS DE APRENDIZAJE.

Una de las características de los planes y programas de estudio reside en la flexibilidad, misma que es considerada como las adecuaciones que el docente realiza de los saberes requeridos así como de las estrategias didácticas y actividades de aprendizaje con el fin de ubicarlas al contexto, es decir a las necesidades y características del alumno, de las condiciones culturales y materiales del lugar donde se lleva a cabo el proceso enseñanza–aprendizaje.

En el diseño y elaboración de los módulos de aprendizaje se tomó en cuenta la pertinencia de las actividades con el fin de que se integraran cada uno de los saberes, de tal manera que la evaluación sea parte del proceso y se lleve a cabo de forma continua y holística; así también que las mismas sean aplicables en cada una de las comunidades educativas.

Sin embargo es necesario mencionar que en forma colegiada cada una de las asignaturas tiene la libertad para valorar la pertinencia de las actividades; y en caso de no considerarla adecuada, será necesario diseñar una que sustituya la del módulo; cabe aclarar que no es recomendable eliminar actividades sin sustitución, porque se caería de nueva cuenta en el aprendizaje memorístico. **Los contenidos y el orden de los mismos no pueden modificarse, responden a los planes y programas diseñados por la Dirección General de Bachillerato.**

Asumiendo la misma dinámica que la anterior, los docentes de las asignaturas decidirán de forma conjunta el tiempo que le darán a cada una de las secuencias didácticas, qué actividades se realizarán dentro y fuera del aula, así como el puntaje que se le otorgará a cada una.

Con la finalidad de desarrollar las siguientes competencias docentes, es necesario que se justifique en caso dado el por qué de la sustitución de las actividades así como que se asiente en acta de academia la calendarización de las secuencias didácticas.

1. *Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.*

Atributo:

- Aprende de las experiencias de otros docentes y participa en la conformación y mejoramiento de su comunidad académica.

3. *Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias, y los ubica en contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.*

Atributos:

- Identifica los conocimientos previos y necesidades de formación de los estudiantes, y desarrolla estrategias para avanzar a partir de ellas.
- Diseña planes de trabajo basados en proyectos e investigaciones disciplinarias e interdisciplinarias orientados al desarrollo de competencias.
- Diseña y utiliza en el salón de clases materiales apropiados para el desarrollo de competencias.
- Contextualiza los contenidos de un plan de estudios en la vida cotidiana de los estudiantes y la realidad social de la comunidad a la que pertenecen.

**Elabora gráficos con programas integrados**

**Bloque 1: Elabora organizadores gráficos con programas integrados.**

**Competencias profesionales:**

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño (multimedia).

**Secuencia didáctica 1: Introducción al estudio de los organizadores gráficos.**

**Unidad de competencia:**

- Elabora organizadores gráficos con programas integrados como un recurso de apoyo para resolver problemas del ámbito escolar, cotidiano y laboral.

**Temas:**

- Organizadores gráficos.
- Uso y aplicaciones de los organizadores gráficos.
- Tipos de organizadores gráficos.
- Programas integrados para elaborar organizadores gráficos.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Identifica los conceptos básicos de organizadores gráficos.	Analiza la utilidad y concepto de los organizadores gráficos.	Es responsable al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da una introducción sobre la secuencia didáctica 1.</li> <li>• Elabora gráficos con programas integrados.</li> <li>• Explica la unidad de competencia.</li> <li>• Indica al grupo que respondan el cuestionario.</li> <li>• Una vez resuelto el cuestionario coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende a la explicación del docente.</li> <li>• Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>• Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	

2	Conoce los conceptos básicos sobre la aplicación del Smart Art.	Identifica los conceptos básicos sobre la aplicación del Smart Art.	Es atento y responsable al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una breve explicación del tema sobre organizadores gráficos con la aplicación SmartART.</li> <li>• Solicita que en equipo de cinco integrantes, realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>• Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Se integra en equipo de cinco integrantes para contestar el cuestionario de investigación.</li> <li>• Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Hojas blancas. Impresora.	
3	Reconoce la función de los organizadores gráficos.	Elabora un resumen con los principales conceptos sobre organizadores gráficos.	Se interesa en observar con atención el video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una explicación breve sobre la actividad.</li> <li>• Indica al grupo observar el video "tipos de organizadores gráficos".</li> <li>• Solicita que elaboren un resumen del tema.</li> <li>• Una vez realizada la actividad, coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Observa el video "tipos de organizadores gráficos".</li> <li>• Elabora un resumen sobre el tema del video.</li> <li>• Discute en grupo su resumen y elabora conclusiones.</li> </ul>	Resumen.	Módulo. Computadora. Cañón.	

4	Identifica los tipos de organizadores gráficos que ofrece la aplicación del Smart Art.	Elabora organizadores gráficos en el Smart Art con ejemplos de contextos cotidianos, académicos y laborales.	Muestra interés y responsabilidad en el trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica sobre la actividad.</li> <li>• Indica al grupo que en equipo de cinco integrantes elabora en el Smart Art, tres tipos de organizadores gráficos con temática diferente: académico, laboral y cotidiana.</li> <li>• Solicita que por equipo impriman su trabajo y entreguen al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende la explicación del docente.</li> <li>• Se integra en equipo de cinco.</li> <li>• Elabora en el Smart Art, tres tipos de organizadores gráficos con temática diferente: académico, laboral y cotidiana.</li> <li>• Imprime un trabajo por equipo para</li> </ul>	Organizador gráfico.	Computadora. Módulo. Impresora. Hojas blancas.	
---	--	--	---	---	--	----------------------	--	--

Elabora gráficos con programas integrados

Bloque 1: Elabora organizadores gráficos con programas integrados.

**Competencias profesionales:**

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño (multimedia).

**Secuencia didáctica 2: Introducción al programa INSPIRACIÓN.**

**Unidad de competencia:**

- Elabora organizadores gráficos con programas integrados como un recurso de apoyo para resolver problemas del ámbito escolar, cotidiano y laboral.

**Temas:**

- Introducción al programa INSPIRATION.
- Principales ventajas del organizador gráfico INSPIRATION.
- Modo de operación.
- Visualización en vista de diagrama.
- Ventana de trabajo para crear diagramas.
- Barra de herramientas de diagrama.
- Vista esquema.
- Ventana de trabajo para crear un esquema.
- Barra de herramientas de esquema.
- Utilizar la paleta de símbolos.
- Mover símbolos.
- Conectar ideas utilizando enlaces.
- Etiquetar las conexiones entre ideas.
- Trabajar con diagramas.
- Copiar, cortar y pegar objetos.
- Mejorar su diagrama.
- Cambiar el color de fondo.
- Imprimir.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Identifica los conceptos básicos del programa Inspiration.	Analiza la utilidad y función del programa Inspiration.	Es responsable al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una explicación sobre la secuencia didáctica 2.</li> <li>• Indica al grupo que respondan el cuestionario.</li> <li>• Una vez resuelta la actividad, coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>• Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	
2	Reconoce los elementos de la ventana de trabajo del organizador gráfico Inspiration.	Identifica los elementos de la ventana de trabajo del organizador gráfico Inspiration.	Es atento y responsable al realizar la actividad de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Da una breve explicación del programa INSPIRATION.</li> <li>• Solicita que en equipo de cinco integrantes, realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>• Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Se integra en equipo de cinco integrantes para contestar el cuestionario de investigación.</li> <li>• Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora.	

3	Conoce los elementos de trabajo para crear un organizador gráfico.	Elabora en computadora un organizador gráfico.	Realiza con eficacia la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica brevemente sobre la actividad.</li> <li>• Solicita al grupo que labora un organizador gráfico en computadora con el programa Inspiration, y que utilicen la información de la secuencia didáctica 1.</li> <li>• Indica que imprimen el trabajo y peguen su evidencia. En el módulo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchan las indicaciones del maestro.</li> <li>• Elabora n un organizador gráfico en computadora con el programa Inspiration. Utilizando la información de la secuencia didáctica 1.</li> <li>• Imprime el trabajo.</li> <li>• Pega su trabajo en el módulo como evidencia.</li> </ul>	Organizador gráfico.	Módulo. Computadora. Impresora. Hoja s blancas.	
4	Conoce el programa Inspiration para crear un organizador gráfico.	Crea un organizador gráfico. Con el programa Inspiration.	Usa su interés y creatividad para trabajar con la práctica en la computadora.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una explicación de la actividad.</li> <li>• Solicita que utilicen el programa Inspiration para elabora un organizador gráfico de tipo diagrama.</li> <li>• Pide que utilicen el ejemplo de la actividad 2 de la secuencia 2.</li> <li>• Indica que Impriman el trabajo para entregar al profesor.</li> <li>• Pide que compartan el trabajo con sus compañeros de clase y el profesor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la indicación del profesor.</li> <li>• Realiza la actividad solicitada con el programa Inspiration, y elabora un organizador gráfico de tipo diagrama. Utilizando el ejemplo de la actividad 2 de la secuencia 2.</li> <li>• Imprime el trabajo para entregar al profesor.</li> <li>• Comparte el trabajo con sus compañeros de clase y el profesor.</li> </ul>	Organizador gráfico.	Computadora. Módulo. Impresora. Hojas blancas.	

## Elabora gráficos con programas integrados

### Bloque 1: Elabora organizadores gráficos con programas integrados.

#### Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño (multimedia).

#### Unidad de competencia:

- Elabora organizadores gráficos con programas integrados como un recurso de apoyo para resolver problemas del ámbito escolar, cotidiano y laboral.

#### Secuencia didáctica 3: . Introducción al programa CmapTools.

#### Temas:

- Introducción al programa CmapTools.
- Principales ventajas de CmapTools.
- Modo de operación.
- Entorno de trabajo.
- Elementos de la ventana.
- Opciones básicas.
- Iniciar un mapa.
- Formato a elementos (objetos, líneas, fuente y Cmap).
- Cambiar colores a objetos.
- Cambiar el color a la línea.
- Cambiar el color al objeto.
- Cambiar el formato de estilos.
- Cambiar el fondo del objeto.
- Impresión de mapas.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Reconoce los tipos de organizadores gráficos que maneja el programa CmapTools.	Identifica los tipos de organizadores gráficos que maneja el programa Cmap TOOLS.	Es atento y responsable al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica al grupo sobre la actividad del programa CmapTools.</li> <li>Indica al grupo que respondan el cuestionario.</li> <li>Una vez resuelto el cuestionario coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atiende a la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	
2	Identifica la utilidad de los organizadores gráficos en un contexto empresarial.	Analiza la utilidad de los organizadores gráficos en un contexto empresarial.	Actúa con responsabilidad al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación del tema.</li> <li>Solicita que en binas, realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Se integra en binas para contestar el cuestionario de investigación.</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Impresora. Software.	
3	Conoce las partes de los organizadores gráficos elaborados en CmapTools.	Identifica las partes de los organizadores gráficos elaborados en CmapTools.	Realiza la actividad con eficacia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>Solicita al grupo que realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Contesta el cuestionario de investigación.</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Computadora. Pintarrón. Impresora. Software.	

4	Distingue la utilidad básica de los organizadores gráficos en la práctica.	Elabora organizadores gráficos con ejemplos de contextos laborales.	Utiliza la creatividad para elaborar organizadores gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica brevemente sobre la actividad.</li> <li>• Solicita al grupo que elaboren tres Organizadores Gráficos diferentes con la información que recabaste en la investigación en empresas o dependencias.</li> <li>• Pide que utilicen todas las herramientas de trabajo del programa CmapTools.</li> <li>• Solicita que impriman el trabajo para entregar al profesor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha las indicaciones del docente.</li> <li>• Elabora tres Organizadores Gráficos diferentes con la información que recabaste en la investigación en empresas o dependencias.</li> <li>• Utiliza todas las herramientas de trabajo del programa CmapTools.</li> <li>• Imprime el trabajo para entregar al profesor.</li> </ul>	Organizador gráfico.	Computadora. Módulo. Impresora. Hojas blancas. Software.	
---	--	---	--	--	--	----------------------	--	--

Elabora gráficos con programas integrados

Bloque 2: Tecnología digital para editar imágenes fotográficas.

Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

Secuencia didáctica 1: Introducción al diseño de fotografías digitales.

Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación

Temas:

- Tecnología digital.
- Cámaras fotográficas digitales.
- Fotografía digital.
- Tipos de fotografías.
- Imagen digital.
- Resolución de imágenes.
- Clasificación de imágenes.
- Modos de color.
- Tipos de formatos de imágenes.
- Ejemplos de software para editar imágenes

Tiempo:  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje.		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Conoce la importancia de utilizar la tecnología digital en el manejo de fotografías.	Identifica la utilidad de la tecnología digital en el manejo de fotografías.	Muestra interés al responder el ejercicio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica 2.</li> <li>Explica la unidad de competencia.</li> <li>Indica al grupo que respondan el cuestionario de manera individual.</li> <li>Una vez resuelto el cuestionario coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	
2	Conoce la función de conceptos referente al manejo de fotografías.	Identifica conceptos referentes al manejo de fotografías.	Es responsable y atento en el trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>Solicita que en binas, realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>Se integra en binas para contestar el cuestionario de investigación.</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora Impresora. Hojas blancas. Software.	

3	Reconoce la importancia de las cámaras y fotografías digitales.	Reconoce la importancia y utilidad de las cámaras y fotografías digitales.	Realiza la actividad con esmero y animo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da una breve explicación de la actividad.</li> <li>• Solicita que lean el Texto "Tecnología digital".</li> <li>• Indica al grupo que respondan el cuestionario de manera individual.</li> <li>• Una vez resuelto el cuestionario coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Lee el Texto "Tecnología digital".</li> <li>• Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>• Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón. Computadora	
---	---	--	--	--	--	---------------	--------------------------------------	--

Elabora gráficos con programas integrados

Bloque 2: Tecnología digital para editar imágenes fotográficas.

Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

Secuencia didáctica 2: Introducción al programa PhotoShop CS.

Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación

Temas:

- Introducción al programa Adobe PHOTOSHOP.
- Modo de operación.
- Caja de herramientas de PHOTOSHOP.
- Función de las herramientas principales de PHOTOSHOP.
- Ventanas de paneles
- Uso de reglas.
- Las guías.
- La cuadrícula.
- Operaciones básicas.

Tiempo:  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Conoce la función del programa Adobe PHOTOSHOP.	Identifica la función y utilidad del programa Adobe PHOTOSHOP.	Con interés y eficiencia contesta el ejercicio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica "Introducción al programa PHOTOSHOP".</li> <li>Indica al grupo que respondan el cuestionario de manera individual.</li> <li>Una vez resuelto el cuestionario coordina al grupo para la elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	
2	Conoce los componentes de la ventana de trabajo del programa Adobe PHOTOSHOP.	Realiza una investigación sobre los componentes de la ventana de trabajo del programa Adobe PHOTOSHOP.	Muestra interés al trabajo de equipo en la investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>Solicita que en binas, realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>Se integra en binas para contestar el cuestionario de investigación.</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Impresora. Hojas blancas. Software.	

3	Reconoce las funciones de la ventana de trabajo de Adobe PHOTOSHOP.	Opera las herramientas de la ventana de trabajo de Adobe PHOTOSHOP en la computadora.	Es atento al cumplimiento de las instrucciones de la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora. Memoria USB.	
---	---	---	--	---	---	---------------------	--	--

Elabora gráficos con programas integrados

Bloque 2: Tecnología digital para editar imágenes fotográficas.

Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación.

Secuencia didáctica 3: Herramientas de trabajo de PHOTOSHOP para editar imágenes.

Temas:

- Herramientas bote de pintura.
- Herramientas lazo de PHOTOSHOP.
- Selecciones con la varita mágica de PHOTOSHOP.
- Herramientas pluma de PHOTOSHOP.
- Formas en PHOTOSHOP.
- Herramientas de línea de PHOTOSHOP.
- Formas personalizadas en PHOTOSHOP.
- Herramientas degradado de PHOTOSHOP..
- Herramientas de texto de PHOTOSHOP.
- Sectores de PHOTOSHOP.
- Capas de PHOTOSHOP.
- Acciones más comunes sobre capas.
- Estilos de capas en PHOTOSHOP.
- Máscaras de capas de PHOTOSHOP.

Tiempo:  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Reconoce el nombre y función de las herramientas de trabajo de PHOTOSHOP.	Identifica el nombre y función de las herramientas de trabajo de PHOTOSHOP.	Con eficiencia y esmero responde el ejercicio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica.</li> <li>Indica al grupo que respondan el ejercicio de relación de manera individual.</li> <li>Una vez resuelto el ejercicio da una explicación sobre el ejercicio y cierra con conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el ejercicio.</li> <li>Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Ejercicio de relación.	Módulo. Pintarrón.	
2	Conoce los principales conceptos sobre las herramientas de trabajo.	Identifica los principales conceptos sobre las herramientas de trabajo.	Comparte sus ideas en el trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>Solicita que se integren en equipo de tres.</li> <li>Pide que realicen una investigación y hace entrega de cuestionario de investigación.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>Se integra en equipo de tres.</li> <li>En equipo contestan el cuestionario de investigación.</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Impresora. Hojas blancas. Software.	

3	Reconoce la utilidad de las herramientas de trabajo de PHOTOSHOP.	Identifica en la práctica la utilidad de las herramientas de trabajo de PHOTOSHOP.	Muestra iniciativa al realizar la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora. Impresora. Hojas blancas.	
4	Conoce la utilidad de la herramienta de capas para el retoque de imágenes.	Utiliza en la práctica la herramienta de capas para el retoque de imágenes.	Muestra eficiencia y creatividad en el desarrollo de la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• -Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora.	

## Elabora gráficos con programas integrados

### Bloque 2: Tecnología digital para editar imágenes fotográficas

#### Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- 3. Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

#### Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación.

#### Secuencia didáctica 4: Edición y retoque de imágenes.

#### Temas:

- Retoque fotográfico básico.
- Obtener imágenes desde un escáner
- Opción colocar.
- Cambiar el tono de una imagen.
- Cambiar la saturación de una fotografía.
- Cambiar la luminosidad de una imagen
- Cambiar el brillo de una imagen.
- Cambiar el contraste de una imagen.
- Acceder cambio de equilibrio de color en una imagen.
- Oscurecer o aclarar una fotografía con los niveles de color.
- Acceder a niveles automáticos PHOTOSHOP.
- Rotar lienzo, recortar y mover una imagen.
- Recortar y redimensionar una imagen con PHTOSHOP.
- Variaciones para reparar el tono.
- Ajustar las curvas, brillo y contraste de una fotografía.
- Ajustar el tamaño y resolución de una imagen para imprimir en PHOTOSHOP.
- Modificar el tamaño del lienzo.
- Impresión digital.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Reconoce la importancia de editar una imagen.	Identifica la utilidad de la edición de imágenes.	Se interesa en el conocimiento del tema.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica.</li> <li>• Indica al grupo que respondan de manera individual el cuestionario.</li> <li>• Una vez resuelto el cuestionario da una explicación sobre el cuestionario y cierra con conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>• Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	
2	Conoce la Función y utilidad del escáner para transportar imágenes.	En la práctica hace uso del escáner para transportar imágenes.	Es participativo en el trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>• Solicita que se integren en equipo de tres.</li> <li>• Pide que realicen una investigación y hace entrega de cuestionario de investigación.</li> <li>• Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>• Se integra en equipo de tres.</li> <li>• En equipo contestan el cuestionario de investigación.</li> <li>• Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Impresora. Hojas blancas. Software.	

3	Identifica la utilidad de la edición de imágenes.	Plasma en un mapa conceptual la información sobre edición y retoque de imágenes.	Es responsable al realizar el mapa conceptual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente da una breve explicación de la actividad.</li> <li>• Solicita que lean el Texto "Edición y retoque de imágenes".</li> <li>• Una vez realiza la lectura solicita que elaboren un mapa conceptual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Lee el Texto "Edición y retoque de imágenes".</li> <li>• Elabora el mapa conceptual.</li> </ul>	Mapa conceptual.	Módulo. Pintarrón. Computadora. Impresora. Hojas blancas. Software.	
4	Reconoce la utilidad en la práctica sobre edición y retoque de imágenes.	Ejecuta en la práctica los pasos para edición y retoque de imágenes.	Muestra creatividad y empeño al realizar la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora.	
5	Reconoce la utilidad de la impresión de imágenes.	En la práctica utiliza las opciones de impresión de imágenes.	Es responsable y atento al realizar la actividad práctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que impriman el trabajo para entregar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Imprimen el trabajo para entregar al profesor.</li> </ul>	Actividad práctico.	Módulo. Software. Computadora. Impresora. Hojas blancas.	

Elabora gráficos con programas integrados

Bloque 3: Aplica diseñadores gráficos.

Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

Secuencia didáctica 1: Introducción al programa CorelDRAW X5.

Unidad de competencia:

- Aplica las herramientas de trabajo de un diseñador gráfico para la elaboración de diversas presentaciones gráficas aplicadas a un contexto académico, laboral y cotidiano

Temas:

- Imágenes en programas de diseño.
- Introducción al CorelDRAW X5.
- Modo de operación.
- Elementos de la ventana.
- Operaciones básicas.

Tiempo:  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Reconoce las diferencias entre las imágenes mapas bits y vectoriales.	Identifica las diferencias entre las imágenes mapas bits y vectoriales.	Con atención realiza la actividad solicitada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una explicación de la unidad de competencia.</li> <li>• El docente da una breve explicación del programa CorelDRAW X5.</li> <li>• Indica al grupo que respondan el cuestionario de manera individual.</li> <li>• Una vez resuelto el cuestionario.</li> <li>• Da una explicación y cierra con conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la explicación del docente.</li> <li>• Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>• Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Módulo. Pintarrón.	

2	Reconoce la función de los componentes de la ventana de trabajo del programa Corel DRAW X5.	Identifica los componentes de la ventana de trabajo de Corel DRAW X5.	Muestra responsabilidad al realizar la investigación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>• Pide que realicen una investigación y hace entrega de cuestionario de investigación.</li> <li>• Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>• Contesta el cuestionario de investigación.</li> <li>• Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Trabajo de investigación.	Pintarrón. Módulo. Software. Computadora. Impresora. Hojas blancas.	
3	Reconoce la utilidad de los comandos básicos.	Identifica en la práctica la utilidad de los comandos básicos.	Con esmero realiza el ejercicio práctico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora. Memoria USB.	

## Elabora gráficos con programas integrados

### Bloque 3: Aplica diseñadores gráficos.

#### Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

#### Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación.

#### Secuencia didáctica 2: Herramientas de trabajo de CorelDRAW X5.

#### Temas:

- Barra de herramientas de dibujo.
  - a) Herramienta Rectángulo.
  - b) Herramienta Elipse.
  - c) Herramienta Papel gráfico.
  - d) Herramienta Zoom.
- Aplicar rellenos.
  - a) Relleno uniforme.
  - b) Relleno uniforme ficha modelos.
- Herramientas curva de tres puntos.
  - a) Trabajar con Textos.
  - b) Texto artístico.
  - c) Texto párrafo.
  - d) Editar texto.
  - e) Adaptar texto a un trayecto.
  - f) Separar el texto del trayecto.
- Dibujar libremente.
  - a) Dibujo mano alzada.
- Herramienta de forma.
- Herramienta BÉZIER.
- Bordes.
- Aplicar grosor y bordes de estilo.
- Aplicar color de borde.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Conoce la utilidad de cada una de las herramientas de dibujo.	Identifica el icono y el nombre de las herramientas de trabajo del Corel DRAW X5.	Se interesa por realizar la actividad con eficacia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica.</li> <li>Indica al grupo que respondan el ejercicio de una tabla de identificación de manera individual.</li> <li>Una vez resuelto el ejercicio</li> <li>Da una explicación y cierra con conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el ejercicio.</li> <li>Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Tabla de identificación.	Pintarrón. Módulo.	
2	Conoce la función del POWERCLIC en el trabajo de CorelDRAW X5.	Identifica la función del POWERCLIC en el trabajo de CorelDRAW X5.	Muestra apertura e interés al realizar la actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da una breve explicación de la actividad.</li> <li>Solicita que de manera individual realicen una investigación y hace entrega de cuestionario.</li> <li>Pide que elaboren un reporte de la investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha las instrucciones del docente.</li> <li>De manera individual contesta el cuestionario de investigación</li> <li>Elaboran un reporte de la investigación.</li> </ul>	Cuestionario de investigación.	Pintarrón. Módulo. Software. Computadora. Impresora. Hojas blancas.	
3	Reconoce la utilidad de las herramientas de dibujo de Corel DRAW X5.	Maneja las herramientas de dibujo.	Es creativo y responsable al realizar la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora. Memoria USB.	

## Elabora gráficos con programas integrados

### Bloque 3: Aplica diseñadores gráficos.

#### Competencias profesionales:

- Desarrolla documentos electrónicos, de acuerdo con los requerimientos establecidos (software).
- Localiza, obtiene información y se comunica utilizando las tecnologías de la información y de comunicación (software).
- Diseña y modifica las imágenes digitales, estáticas y dinámicas, empleando herramientas de software de diseño multimedia.

#### Unidad de competencia:

- Edita fotografías digitales utilizando las herramientas de programas integrados para facilitar la comunicación.

#### Secuencia didáctica 3. Trabajo con objetos en CorelDRAW X5.

#### Temas:

- Trabajar con objetos.
- Seleccionar objetos
- Seleccionar varios objetos.
- Mover objetos.
- Copiar y pegar objetos.
- Duplicar objetos.
- Organizar objetos.
- Soldar, intersectar y recortar objetos.
- Transformar objetos.
- Rotar objetos.
- Aplicar efectos tridimensionales.
- Aplicar siluetas a objetos.
- Insertar imagen en un objeto con POWERCLIP
- Formato de impresión.
- Imprimir un trabajo.
- Vista preliminar de un trabajo.
- Configuración de página.

**Tiempo:**  
20 horas.

Actividades	Saberes			Estrategias enseñanza aprendizaje.		Producto	Materiales	Puntaje
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal	Docente	Alumno			
1	Conoce la importancia de utilizar siluetas en objetos.	Identifica la utilidad de las siluetas en el manejo de objetos.	Muestra interés al realizar el cuestionario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da una breve explicación de la secuencia didáctica.</li> <li>Indica al grupo que respondan de manera individual el cuestionario.</li> <li>Una vez resuelto el cuestionario.</li> <li>Da una explicación y cierra con conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la explicación del docente.</li> <li>Responde de forma individual el cuestionario.</li> <li>-Participa en la elaboración de conclusiones y toma nota de las mismas.</li> </ul>	Cuestionario.	Pintarrón. Módulo.	
2	Reconoce las herramientas de trabajo de CorelDRAW X5 para manejar objetos.	Trabaja las herramientas de CorelDRAW X5 para manejar objetos.	Es responsable y atento al realizar el trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>Explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>Solicita que guarden la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>Guarda la práctica para trabajos posteriores.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Módulo. Software. Computadora. Memoria USB.	

3	Reconoce la utilidad de las herramientas de trabajo del CorelDRAW X5.	Utiliza las herramientas de trabajo del CorelDRAW X5.	Muestra su creatividad y compromiso en el diseño gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica las instrucciones de la actividad.</li> <li>• Solicita que se integren en equipo de tres integrantes.</li> <li>• Solicita al grupo que realicen la siguiente práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Solicita que guarden la práctica en un CD para entregar</li> <li>• Que impriman el trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende las instrucciones del docente.</li> <li>• Se integra en equipo de tres.</li> <li>• Realiza la práctica en el centro de cómputo.</li> <li>• Guarda la práctica en un CD.</li> <li>• Imprimen el trabajo para entregar al profesor.</li> </ul>	Ejercicio práctico.	Pintarrón. Módulo. Software. Computadora. Impresora. Memoria USB. CD.	
---	---	---	---	--	---	---------------------	---	--