



<div></div> <div><h1>Centro Don Bosco</h1><h2>GUÍA DIDÁCTICA</h2></div>				Versión: 03	Página 1 de ____
				Código: CECOFR - 016	
				Fecha de vigencia: 2017	
Elaboró	Coordinación Académica y Técnica	Revisó	Coord. Calidad	Aprobó	Rector

Área: Tecnología e Informática	Asignatura:	Tema: Bases de Datos y Gestores de Bases de Datos	Guía No.3
Docente: Hayde Montañez	Período Académico: Informática	Tiempo de Aplicación: Junio	Grado: NOVENO
Estudiante:		Curso:	Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual: X	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo:
Nombre de la Guía : GRAFICADOR ADOBE						
Reflexión sobre Sistema Preventivo: Pensar antes de actuar mejora la convivencia.						
Competencia del PEPS: La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de los computadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominada, Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) entre cuyas manifestaciones cotidianas tenemos; el celular, el radio la televisión, los computadores y las redes de internet.						
Competencia tercer periodo : Usar adecuadamente el paquete graficador Adobe e interpretar su importancia en las labores de pre-impresión, post-producción de vídeo, audio y diseño web, con el fin de tener una ayuda en las tareas cotidianas.						
Desempeño: CONOCER Identificar las herramientas que ofrece el diseño asistido por computador a través de la aplicación correcta de técnicas del dibujo con el propósito de contribuir en el fácil manejo del diseño						
HACER En el campo del diseño asistido por computador, el desarrollo se viene dando en función al hardware y software disponible, los precios del hardware y la disponibilidad del software						
Manejar las herramientas complementarias de dibujo, para el desarrollo de planos y diagramas con el fin de suplir una necesidad establecida						
Correlación conceptual con: Español y Matemáticas						

1. FASE DE INICIO (Identificación de la guía)



Aprende más

Motivación

El diseño gráfico asistido por computador juega un papel muy importante en el contexto actual, se utiliza para caracterizar la representación gráfica, también posee el poder de comunicar ideas a través de imágenes, color formas y tipografías a través de diferentes técnicas, con el fin de crear una comunicación visual buscando transmitir ideas de forma clara y directa para hacer fácil la comprensión de un mensaje.

Reconocimiento de saberes previos:

Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en la edición de imágenes a través de programa GIMP y el manejo de las herramientas que ofrece la plataforma de Diseño Canva, unifique las potencialidades que ofrecen estos dos programas y realice las actividades planteadas en este plan de mejora.

1.3. Recursos a utilizar:

- Módulo académico
- Computador
- Programa GIMP y plataforma virtual de diseño CANVA



Realiza Actividad

2.1.3. ACTIVIDADES DEL CONOCER ACTIVIDAD NUMERO 1

Repaso conocimientos previos

a) Que es JIMP y funciones cumple:

b) Que ventajas y desventajas tiene el programa GIMP frente a otros programas de diseño grafico

c) Describa la funcionalidad que cumple la plataforma de diseño CANVA

d) Que en un afiche

e) Que características debe cumplir un afiche



Realiza Actividad

FASE DE ELABORACIÓN

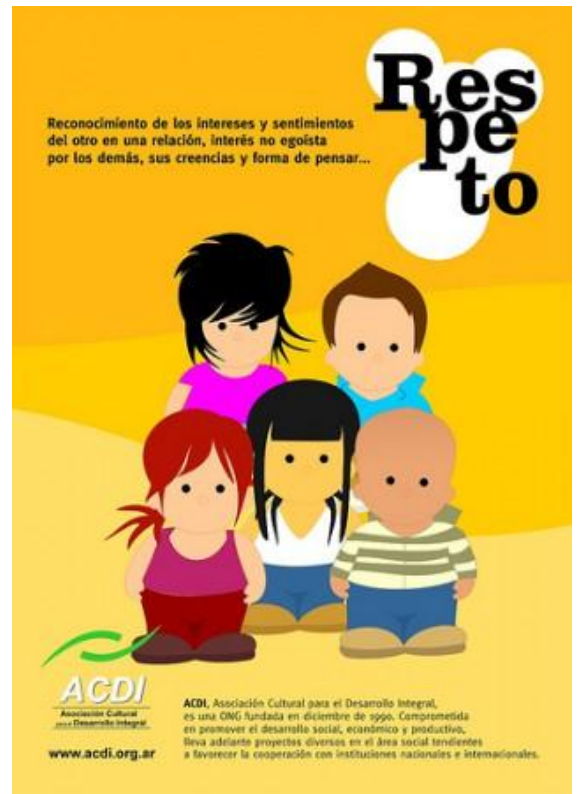
Estrategia de enseñanza: Construcción y materialización

Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en el uso de las herramientas de los programas GIMP y CANVA desarrolle las actividades

propuestas en este plan de mejoramiento.

Antes de empezar a diseñar el afiche encargado lee las siguientes indicaciones:

- a) Busca en la red diversos tipos de afiches para que te familiarices con modelos, formas y estilos. Mientras más afiches revises tendrás una idea más clara sobre lo que harás, esto sin duda te dará más ideas para tu proyecto.
- b) no olvides que un afiche está pensado en la gente que lo leerá, por lo tanto deberá ser LLAMATIVO, y claro está, MUY CREATIVO.
- c) Recuerda que un afiche se caracteriza por tener una o varias imágenes que transmiten una idea y que a su vez se complementan con la frase o SLOGAN que hayas estructurado. **NO OLVIDES IMAGEN Y SLOGAN SON COMPLEMENTARIOS,**
- d) Recuerda que parte de la evaluación de su trabajo es la intervención oral sobre:
 - Cuál es la idea que planteas en el afiche.
 - Por qué elegiste ese tema.
 - Por qué usaste determinados colores y formas.
 - Cuál es el objetivo de tu afiche.
 - Fundamenta sobre el diseño de tu afiche.
- e) Para el trabajo que harás deberás hacer uso de uno de los siguientes temas:
 - El agua es vida. ¡Cuidémosla!
 - Practicar el valor del RESPETO realmente no s hace grandes.
 - ¡Protejámoslo! Él planeta espera mucho de nosotros.
 - Ser honesto es ser libre ya que no me atan las redes de lo deshonesto.
 - Come sano, vive sano.



- a) Debe seleccionar 3 temas del numeral “e” y por cada tema diseñar un afiche unificando las herramientas del programa GIMP y la plataforma Canva

El Afiche Deberá Respetar El Siguiete Formato:

- puede ser impreso en orientación horizontal o vertical según tu diseño.
- La impresión deberá hacerse sobre papel propalcote tamaño oficio
- EL afiche deberá presentar necesariamente el siguiente encabezado centrado:
INSTITUCIÓN EDUCATIVA (
- A pie de página deberás consignar la siguiente información en el lugar que se señala:
(margen izquierdo) (margen derecho)
PROYECTO: PLAN DE MEJORA DISEÑADO POR: Javier Gonzales M.
(ejemplo)



Realiza Actividad

FASE DE EVALUACION:

3.1 Evidencias del aprendizaje del estudiante

- **Verificación:** utiliza adecuadamente las herramientas de diseño que ofrecen los programas JIMP y CANVA
- **Desempeño:** comunicar ideas a través de imágenes, color formas y tipografías a través con el fin de transmitir mensajes de forma clara precisa.
- **Verificación:** Representa temas a partir del diseño de material grafico

3.3. FASE DE CIERRE SINTESIS

RETROALIMENTACION DEL PROCESO AL ESTUDIANTE POR PARTE DEL DOCENTE
Observaciones realizadas por el docente al estudiante con el fin de dar a conocer sus potencialidades y deficiencias.

RETROALIMENTACION DEL PROCESO POR PARTE DEL ESTUDIANTE
Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana
Describe el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado
Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta en el encabezado		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática propuesta		

