



# DISEÑO CURRICULAR DE AULA (PLANIFICACIÓN) 2024

---

## ESPACIO CURRICULAR: Diseño gráfico digital

---

**CURSO: 4°3° / 4°7°**

**ÁREA: Tecnología**

**ORIENTACIÓN: Informática**

**PROF. Romina Abel**

**FORMATO CURRICULAR: EDI**

**CARGA HORARIA: 3 hs en cada división**

## CAPACIDADES ESPECÍFICAS

---

- Reconocerse como un receptor crítico del mundo gráfico que nos rodea.
- Comprender el papel del diseño gráfico en la comunicación visual, la importancia y responsabilidad del diseñador gráfico en la sociedad y el medio ambiente, como hacedor de mensajes.
- Conocer y comprender el lenguaje gráfico y recursos tecnológicos.
- Aplicar estrategias del diseño gráfico en función de metas comunicativas, bajo una metodología proyectual, con previa evaluación para determinar la factibilidad de realización y funcionamiento.
- Asimilar y utilizar correctamente menú y herramientas del software de imagen vectorizada como herramienta tecnológica del diseño gráfico. Adobe Illustrator.
- Asimilar y utilizar correctamente menú y herramientas del software de imagen de mapas de bits como herramienta tecnológica del diseño gráfico. Adobe Photoshop

## PRESENTACIÓN DEL ESPACIO CURRICULAR

---

La Informática aparece como una de las opciones posibles de la educación secundaria orientada en la resolución n° 84/ 09 del CFE. Las definiciones curriculares para la Educación Secundaria Orientada en Informática de la UNCuyo se establecen considerando el documento para la discusión sobre lineamientos preliminares de Marcos de Referencia aprobados por el Consejo Federal de Educación. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (conocidas como TIC) ofrecen a los estudiantes, la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades que necesitarán en una sociedad, en la que cada día están más presentes. Se entiende por Tecnologías de la



Información y la Comunicación al conjunto convergente de tecnologías, especialmente la informática y las telecomunicaciones, que utilizan un lenguaje digital para producir, almacenar, procesar y comunicar gran cantidad de información en brevísimos lapsos de tiempo. El objetivo que debe perseguir la enseñanza de la Informática en la educación secundaria es el de lograr que los estudiantes adquieran las capacidades de explorar, aprender a aprender, analizar en niveles cada vez más elevados y en marcos cada vez más complejos, desarrollando habilidades para el manejo, aplicación y desarrollo de distintas herramientas informáticas utilizando un pensamiento computacional. Desarrollen opiniones y argumentación sólida, a partir de analizar críticamente, propicien comportamientos éticos de participación ciudadana mediados por las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. Utilicen adecuadamente las herramientas que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación, generando acuerdos y construyendo consensos, con el fin de favorecer la inclusión y la integración social. Incorporen saberes vinculados con el mundo del trabajo, que permiten focalizar la enseñanza en relación con intereses particulares de los alumnos y demandas asociadas a campos laborales y profesionales diversos. Por otro lado, incorporar, el pensamiento de diseño como una metodología de aprendizaje que surge a partir del análisis y la creatividad, donde se involucran a los estudiantes para generar ideas innovadoras que los inviten a la experimentación y a la creación de nuevas formas para dar solución a distintos problemas, ofreciendo así nuevos modelos y herramientas que mejoran los procesos creativos de las personas (Flores, et al., 2019 y García, 2021). Este espacio pretende generar en el alumno ese pensamiento de diseño pudiendo resolver situaciones en las que apliquen la creatividad de acuerdo con pautas específicas de la disciplina.

#### HABILIDADES DE PISO

---

- Uso y responsabilidad con el manejo de aula virtual
- Uso básico de programas editores
- Uso de las herramientas básicas de edición de imágenes como Paint.
- Reconocimiento de pautas de almacenamiento de información
- Trabajo autónomo, pensamiento crítico
- Capacidad de resolución de problemas
- Compañerismo y trabajo en equipo





## DISEÑO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

MARZO 2024						
LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

24. Día Nacional de la Memoria por la Verdad y la Justicia  
28. Jueves Santo Festividad Cristiana  
29. Viernes Santo Festividad Cristiana

ABRIL 2024						
LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

1. Feriado con fines turísticos  
2. Día del Veterano y de los Caídos en la Guerra de Malvinas

MAYO 2024						
LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

1. Día del Trabajador  
25. Día de la Revolución de Mayo

JUNIO 2024						
LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

17. Paso a la Inmortalidad del Gral. Don Martín Miguel de Güemes  
20. Paso a la Inmortalidad del Gral. Manuel Belgrano  
21. Feriado con fines turísticos

JULIO 2024						
LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

9. Día de la Independencia

MARZO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMA NA	1	DIAGNÓSTICO DE SABERES: Diagnóstico de saberes considerando las habilidades de piso necesarias para introducir el espacio curricular. Software de aplicación. Aula virtual.	x		Presentación del Espacio curricular. Interacción dialogada referida a indagar en habilidades de piso. Establecimiento de pautas de trabajo para el espacio curricular.  Planteo de situaciones-	Este año se ha incorporado el uso de generación de imágenes a través de diversas herramientas y aplicaciones de uso gratuito de Inteligencia artificial. Se busca utilizar el pensamiento crítico para aprender a
SEMA NA	2	DIAGNÓSTICO DE SABERES: . Software de aplicación. Aula virtual.	x			
SEMA NA	3	Concepto de imagen. Grados de iconicidad. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de dibujo: herramienta pluma.	x			



<b>MARZO</b>		<b>APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES</b>	<b>P</b>	<b>V</b>	<b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>OBSERVACIONES Y AJUSTES</b>
<b>SEMANA NA</b>	<b>4</b>	Leyes de la Gestalt. La importancia de la percepción visual en el diseño gráfico. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de dibujo.	x		problemas y desafíos para resolución en clase, preparación para uso de las herramientas del programa. Explicación del entorno de trabajo. Comparación con otros softwares/app Visualizar la pantalla de Adobe Illustrator y reconocer las herramientas fundamentales. Usar herramientas de dibujo.	distinguir y a utilizar el lenguaje necesario para convertir herramientas que pueden ser de dominación en excelentes herramientas de trabajo. También les permite maximizar el tiempo y el uso de herramientas o software que se necesitarían para crear imágenes de alta calidad y de autoría propia.

<b>ABRIL</b>		<b>APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES</b>	<b>P</b>	<b>V</b>	<b>EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>OBSERVACIONES Y AJUSTES</b>
<b>SEMANA</b>	<b>5</b>	Tipografía. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto	x		Práctica mediante ejercicios para adquirir manejo adecuado de las diferentes herramientas de texto.	
<b>SEMANA</b>	<b>6</b>	Tipografía. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto	x		Aplicar los conocimientos a instancias de resolución individual de los ejercicios.	
<b>SEMANA</b>	<b>7</b>	Tipografía como imagen. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto y vectorización de letras.	x			
<b>SEMANA</b>	<b>8</b>	Tipografía como imagen. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto y vectorización de	x			



ABRIL		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
		letras.				

MAYO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	9	Color teoría y color fisiológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x		Comprender el uso de cada herramienta para poder seleccionar la adecuada al ejercicio.  Practicar mediante ejercicios para adquirir manejo adecuado de las diferentes herramientas de color. Utilización de sitios Web como complemento para la selección correcta de paletas cromáticas. Aplicar los conocimientos a instancias de resolución individual de los ejercicios.	
SEMANA	10	Color psicológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x			
SEMANA	11	Color psicológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x			
SEMANA	12	Afiche como pieza gráfica. Su importancia en el diseño gráfico, estilos y movimientos de afiche. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma.	x			
SEMANA	13	Afiche como pieza gráfica. Su importancia en el diseño gráfico, estilos y movimientos de afiche. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma.	x			

JUNIO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	14	Marca gráfica. Su importancia en el diseño gráfico y algunos parámetros para su creación. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma.	x		Comprender el uso de cada herramienta para poder seleccionar la adecuada al ejercicio.  Practicar mediante ejercicios para adquirir manejo adecuado de las diferentes herramientas de dibujo. Aplicar los conocimientos a instancias de resolución individual de los	
SEMANA	15	REPASO Marca gráfica. Su importancia en el diseño gráfico y algunos parámetros para su creación. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma.	x			
SEMANA	16	REPASO Defensa de las marcas a modo de repaso demostrando la integración de todos los temas que abarca el tema de Marca gráfica.	x			
SEMANA	17	EXÁMENES CUATRIMESTRALES : presentación oral y gráfica con todos	x			



JUNIO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
		los trabajos realizados.			ejercicios.	

**JULIO 2024**

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

9. Día de la Independencia  
25. Patrón Santiago

**AGOSTO 2024**

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

17. Paso a la Inmortalidad del Gral. José de San Martín

**SEPTIEMBRE 2024**

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

11. Día del maestro

**OCTUBRE 2024**

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

11. Feriado con fines turísticos  
12. Día del Respeto a la Diversidad Cultural

**NOVIEMBRE 2024**

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

18. Día de la Soberanía Nacional (20/11)

JULIO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
S E M A N	18	EXÁMENES CUATRIMESTRALES Recuperatoria integrador: presentación oral y gráfica con todos los trabajos realizados. Cierre de planillas y atención de casos particulares.				



JULIO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
A						
S E M A N A	19	RECESO				
S E M A N A	20	RECESO				
S E M A N A	21	(EXÁMENES PARA PREVIOS Y EGRESADOS) REVISIÓN				

AGOSTO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	22	Concepto de imagen. Grados de iconicidad. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de dibujo: herramienta pluma	x		Presentación del Espacio curricular. Interacción dialogada referida a indagar en habilidades	Proyecto CONEDIS En 4º7º incorporamos el trabajo de PSE acompañando el





AGOSTO		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	23	Leyes de la Gestalt. La importancia de la percepción visual en el diseño gráfico. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de dibujo.	x		de piso. Establecimiento de pautas de trabajo para el espacio curricular.  Planteo de situaciones-problemas y desafíos para resolución en clase, preparación para uso de las herramientas del programa. Explicación del entorno de trabajo. Comparación con otros softwares/app Visualizar la pantalla de Adobe Illustrator y reconocer las herramientas fundamentales. Usar herramientas de dibujo.	contenido del espacio curricular con visitas a la escuela de Arte Aplicado y recibiendo a sus estudiantes para conocerlos mejor y poder llegar a ellos con un producto concreto. Este proyecto se trabajará de manera coordinada con Proyecto de Investigación en Informática. El resultado final será un sistema de identidad destinada a la difusión y venta de los productos que crean en la escuela de Arte aplicado para fomentar su comercialización
SEMANA	24	Tipografía. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto.	x		Práctica mediante ejercicios para adquirir manejo adecuado de las diferentes herramientas de texto.	fundamentalmente en medios digitales. Trabajaremos con campaña en redes sociales con su respectiva producción de piezas promocionales como flyers y videos y su respectiva difusión en la página web de la escuela
SEMANA	25	Tipografía. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto.	x		Aplicar los conocimientos a instancias de resolución individual de los ejercicios.	
SEMANA	26	Tipografía como imagen. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto y vectorización de letras.	x			



SEPTIEM		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	27	Tipografía como imagen. Observación y capacidad de reproducción. Aula virtual. Utilización del menú de herramientas de texto y vectorización de letras.	x			
SEMANA	28	Color teoría y color fisiológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x		Comprender el uso de cada herramienta para poder seleccionar la adecuada al ejercicio. Practicar mediante ejercicios para adquirir manejo adecuado de las diferentes herramientas de color. Utilización de sitios Web como complemento para la selección correcta de paletas cromáticas.	
SEMANA	29	Color teoría y color fisiológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x			
SEMANA	30	Color psicológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.				

OCTUBR		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
SEMANA	31	Color psicológico. Su importancia en el diseño gráfico y aplicaciones. s. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color.	x		Aplicar los conocimientos a instancias de resolución individual de los ejercicios.	
SEMANA	32	Marca gráfica. Su importancia en el diseño gráfico y algunos parámetros para su creación. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma.	x		En esta etapa empezamos a trabajar concretamente en la producción de sistemas de identidad aplicados a un caso concreto tomado de la escuela con la que trabajaremos.	
SEMANA	33	Marca gráfica. Su importancia en el diseño gráfico y algunos parámetros para su creación. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma	x			
SEMANA	34	Marca gráfica. Su importancia en el diseño gráfico y algunos parámetros para su creación. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma	x			
SEMANA	35	Afiche como pieza gráfica. Su importancia en el diseño gráfico, estilos y movimientos de afiche. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma	x		A través de estas piezas haremos concientización sobre la discapacidad y reconocimiento	



OCTUBR		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
					hacia el trabajo y las producciones elaboradas por chicos con discapacidad.	

NOVIEM		APRENDIZAJES Y ACTIVIDADES	P	V	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES Y AJUSTES
<b>SEMANA</b>	<b>36</b>	Afiche como pieza gráfica. Su importancia en el diseño gráfico, estilos y movimientos de afiche. Observación y capacidad de reproducción. Utilización del menú de herramientas de color, texto y pluma				
<b>SEMANA</b>	<b>37</b>	<i>REPASO</i>				
<b>SEMANA</b>	<b>38</b>	<i>EXÁMENES CUATRIMESTRALES Y GLOBALES:</i> presentación oral y gráfica con todos los trabajos realizados.				
<b>SEMANA</b>	<b>39</b>	<i>EXÁMENES CUATRIMESTRALES Y GLOBALES:</i> presentación oral y gráfica con todos los trabajos realizados.				

## EVALUACIÓN: CRITERIOS Y CONDICIONES

---

Condiciones de aprobación:

- Hacer prácticas personales.



- Desarrollar en el computador los trabajos prácticos pedidos por el docente en formato digital en tiempo y forma.
- Participar en el aula virtual con las actividades propuestas.

Evaluación: Primer cuatrimestre:

- Desafíos resueltos en clase aplicando a ejemplos reales.
- Evaluaciones en PC y trabajos prácticos individuales y grupales.
- Integración de saberes.

## BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

---

- Apuntes y presentaciones de clase elaborados por la cátedra almacenados en el aula virtual.
- Tutoriales de youtube
- Santarsiero, Hugo M.. Producción gráfica, sistemas de impresión. Buenos aires. ed. producción gráfica ediciones 2005
- Pepe, eduardo gabriel tipos formales: la tipografía como forma. mendoza: ediciones de la utopía, 2011
- Frascara, Jorge Diseño gráfico para la gente comunicaciones de masa y cambio social. Buenos aires. ed. infinito 2000
- Shakespear, Ronald Señal de diseño memoria de la práctica. Buenos aires. ed. paidós, 2000

## FIRMA

---



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO

**ECMZ**  
ESCUELA DE COMERCIO  
MARTÍN ZAPATA

