



DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA  
SECRETARIA DE EDUCACION  
INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIA PEDRO ANTONIO ELEJALDE  
ieapaefrontino2012@tareanet.educ.co  
"la exigencia da calidad y la calidad da excelencia"

PREPARADOR Y GUIA DE CLASE

<b>Docente:</b>		GLORIA INÉS ZAPATA LAVERDE
<b>Grado:</b>	11°	<b>Asignatura:</b> Educación Artística
<b>Fecha:</b>	Junio del (2) 3 al 13	<b># de semanas:</b> 2 (período #2)
<b>Espacios por utilizar</b>	Salón de clase, cancha, zonas verdes y demás espacios pedagógicos	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES PARA LOS CASOS ESPECIALES DE AISLAMIENTO PREVENTIVO
<b>Estándares</b>	estudiantes deben demostrar la capacidad de: 1) expresar sus ideas y emociones a través de diferentes técnicas y materiales, 2) comprender y valorar el arte y la cultura, 3) analizar y criticar obras artísticas, y 4) utilizar la tecnología para el proceso creativo.	

RUBRICA DE EVALUACION

CUADRO O FICHA DE CONTROL DE EVALUACIÓN DEL PERÍODO: 2

(Valoro mi proceso de aprendizaje y formación)

Rangos a tener en cuenta para la valoración: **POCAS VECES (0.0 a 2,9)**. **ALGUNAS VECES (3.0 a 3.7)**. **CASI SIEMPRE (3.8 a 4.5)**. **SIEMPRE (4.6 a 5.0)**. Se suman los valores y se divide por 9 de forma vertical, colocando el resultado en la casilla del total.

INDICADORES	NOTA
Participo de la clase mostrando interés y asombro por lo estético, moral, cognitivo y político	
Entiendo los temas desarrollados y explicados, los argumento en los desempeños artísticos y composiciones desde la belleza, lo sublime, lo grandioso, la delicadeza y la armonía.	
Desarrollo las composiciones y obras artísticas con eficiencia y puntualidad; provocando con ellas emociones y experiencias	
Aprovecho el tiempo de clase y extra clase en el desarrollo de los desempeños artísticos indicados en la misma, con belleza, sublimidad, grandiosidad, delicadeza, armonía.	
Realizo y entrego oportunamente trabajos, tareas, composiciones y demás desempeños artísticos.	
Mi relación con los demás y con lo que me rodea es armoniosa y respetuosa.	
Realizo obras y composiciones, creando y expresando ideas, emociones y conceptos a través de diferentes medios artísticos.	
Muestro capacidad de desarrollar habilidades a través de la práctica, la experiencia y la exploración creativa	
Asumo con responsabilidad el hecho artístico y su realización (materiales e implementos)	
TOTAL	
OBSERVACIONES:	

DOCUMENTO DE APOYO PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA



DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA  
SECRETARIA DE EDUCACION  
INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIA PEDRO ANTONIO ELEJALDE  
[ieapaefrontino2012@tareanet.educ.co](mailto:ieapaefrontino2012@tareanet.educ.co)  
"la exigencia da calidad y la calidad da excelencia"

[http://www.banrep.gov.co/museo/esp/s\\_cosmo03.htm](http://www.banrep.gov.co/museo/esp/s_cosmo03.htm)

<https://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/catalogo-de-contenidos-sobre-educacion-artistica-y-cultural>

<https://www.youtube.com/watch?v=RDvqhw28NOA>

## ACCIONES PEDAGÓGICAS

**Semana 19**  
(2) 3 – 6 de  
junio)

### Inicio:

Puesta en común: saludo, lista, reflexión, observaciones, repaso de la sesión anterior, aclaración y retroalimentación

Presentación del objetivo de la sesión o clase

### Desarrollo:

- Manejo de programas de edición de imagen

#### ACTIVIDAD

1. Desarrollar los siguientes puntos:

- analizar y realizar ideas principales del tema "Manejo de programas de edición de imagen".
- editar una imagen (opcional).

### MANEJO DE IMÁGENES DIGITALES

Una de las diferencias notables entre la fotografía digital y la convencional es la posibilidad que la primera ofrece de manipular las imágenes. Mientras el negativo convencional es un ente rígido, el archivo digital es más dúctil; acepta un gran número de cambios. La mayoría de las cámaras digitales incluyen software básico para modificar las fotos como: borrar y agregar objetos, convertirlas a tono sepia, a blanco y negro, o ponerlas en fondo de agua, entre otros. Aunque los programas que incluyen los fabricantes con la cámara digital presentan limitaciones, son muy fáciles de usar. Para los profesionales existen productos como Photoshop de Adobe.

Por otra parte, la toma fotográfica no es la única fuente para obtener imágenes digitales. Podemos digitalizar fotografías tradicionales utilizando el escáner o localizándolas y descargarlas de bancos de imágenes como el que acaba de dar al servicio el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte Español (<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/>) [1].

El primer paso consiste en obtener la imagen digital, por cualquiera de los tres métodos antes mencionados; luego se pueden realizar los retoques deseados y finalmente la imagen estará lista para imprimir, enviar por correo electrónico o archivar en un álbum digital.

### MANIPULACIÓN (Edición Digital)

Preste atención al software de edición que viene incluido con la cámara. La mayoría de las compañías fabricantes de cámaras digitales incluyen software con sus equipos para que el usuario desde un comienzo pueda editar las imágenes. Aunque ahora es posible hacer directamente en las cámaras digitales algunos cambios menores como convertir la imagen a sepia, para realizar cambios más profundos se requiere de software especial (ver la sección editores de imágenes en <http://www.eduteka.org/ArtesVisuales.php>) y de un computador para editar la foto.

Entre los aspectos susceptibles de mejorar tenemos:



- **Ojos rojos.** Se puede dar nuevamente color a los ojos de una persona, con muy poco esfuerzo. Debe experimentar un poco antes de lograr el tono deseado.
- **Recortar.** Es importante componer la fotografía al momento de tomarla con la cantidad de objetos que deseemos aparezcan. De no ser posible, se pueden recortar los objetos indeseados mediante edición. Además, recortar es una excelente manera de acercarse al sujeto y agregar un detalle llamativo.
- **Colorear.** Los cambios de color pueden ser tan profundos como usted desee. De hecho, puede convertir una imagen de color a una en blanco y negro, y darle color de nuevo con sus propias opciones. Además, puede cambiar el color o intensificarlo en un elemento de la imagen.
- **Iluminar.** No es posible reconstruir completamente la iluminación de una fotografía sin que parezca falsa. Pero sí puede iluminar u oscurecer ciertas áreas de la ella. Puede corregir reflejos o retirar áreas oscuras o distractoras del fondo.
- **Difuminar.** En algunos casos es posible lograr mayor claridad en el punto focal de la imagen volviendo borrosas otras partes. Elimine distractores mediante el efecto de difuminación sobre el área que rodea al sujeto. Por ejemplo, quizá tenga alguna fotografía de su cachorrito en la que los otros perros que aparecen no son tan adorables como él. Para solucionarlo, difumínelos y saquéelos del punto focal. Es una excelente manera de añadir interés y dirigir la vista de las personas hacia el sujeto.
- **Afinar.** Muchas personas creen que puede enfocar una imagen que está fuera de foco valiéndose de software. No es así. Lo que sí es posible es afinarla. Dispositivos tales como escáneres y cámaras digitales hacen que la resolución de la imagen original disminuya un poco, y los filtros de afinación pueden corregir esta situación. Estos filtros modifican los píxeles de los bordes de los objetos, iluminando los píxeles más claros y oscureciendo los más oscuros para crear la ilusión de contraste. Pero no afine toda la imagen, pues por lo general hace que las fotografías tengan una apariencia granulada; por eso, afine sólo el área indispensable. Por ejemplo, quizá desee afinar los ojos de alguien, pero no los poros de su rostro.
- **Inclinar.** Muchas veces es necesario corregir la inclinación de una fotografía cuando el fotógrafo se guía por alguna línea de la imagen que resulta no ser la correcta.
- **Brillo Metálico.** Cuando se usa un escáner para capturar la imagen de algunos objetos, estos pierden brillo y toman un color cobre. Esto se puede corregir fácil y rápidamente hasta llegar al color metálico perfecto.
- **Fondo en Movimiento.** Una manera efectiva de lograr la máxima atención sobre un objeto, es crearle un fondo que de la sensación de movimiento.
- **Rasguños.** Esta es una operación fácil de realizar que puede rescatar algunas fotografías viejas en papel escaneándolas al computador para retocarlas.



Para aprender a manejar el software de edición grafica existen varios tutoriales disponibles en Internet:

- **Solo Photoshop:** Buen sitio sobre Photoshop, con magníficos tutoriales para realizar efectos de texto, botones, retoque, etc. Las explicaciones paso a paso incluyen imágenes descriptivas. (<http://www.solophotoshop.com/tutoriales.html>).
- **Dibujando:** Ofrece tutoriales muy detallados. Entre ellos uno para Corel PhotPaint (<http://dreamers.com/dibujando/tutoriales.php?opt=index&sort=tema&idtema=8&icon>) y otro para PhotoShop (<http://dreamers.com/dibujando/tutoriales.php?opt=index&sort=tema&idtema=7&icon>).
- **Solo Recursos:** Manual muy completo para PhotoDraw ([http://www.aulaclic.es/photodraw/f\\_photodraw.htm](http://www.aulaclic.es/photodraw/f_photodraw.htm)).

#### IMPRESIÓN

Contra todos los presagios, la impresión de fotos no ha disminuido, al contrario, a las impresiones tradicionales ahora se suman las digitales. La diferencia es que las primeras siguen teniendo mejor calidad y mayor tiempo de vida.

Lo novedoso en este campo son los servicios que ofrecen empresas como Foto Japón (<http://www.fotojapon.com>) y Kodak ([www.kodak.com.mx](http://www.kodak.com.mx)) que permiten enviar archivos digitales de fotos a través del correo electrónico y recoger, o incluso recibir vía mensajería, las fotos impresas.



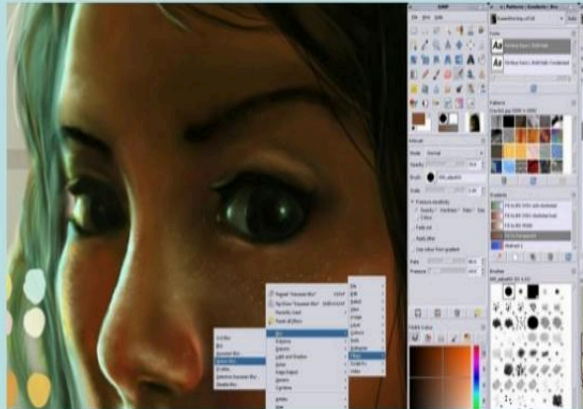
## Los cinco mejores programas de edición de imágenes

### 1. Photoshop



## Los cinco mejores programas de edición de imágenes

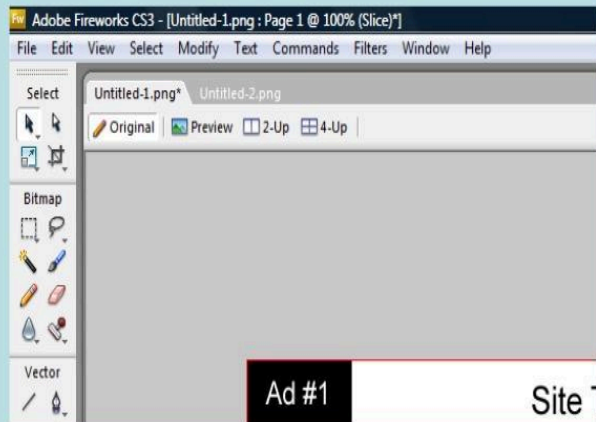
### 2. Gimp





## Los cinco mejores programas de edición de imágenes

### 3. Fireworks



## Los cinco mejores programas de edición de imágenes

### 4. Inkscape

*Inkscape* es un editor de vectores gráficos muy parecido a Adobe Illustrator, CorelDraw y Xara X. Su formato de archivo por defecto es el Scalable Vector Graphics (SVG), que cumple los standards de la web, bajo especificaciones de W3C.





## Los cinco mejores programas de edición de imágenes

### 5. Pixelmator

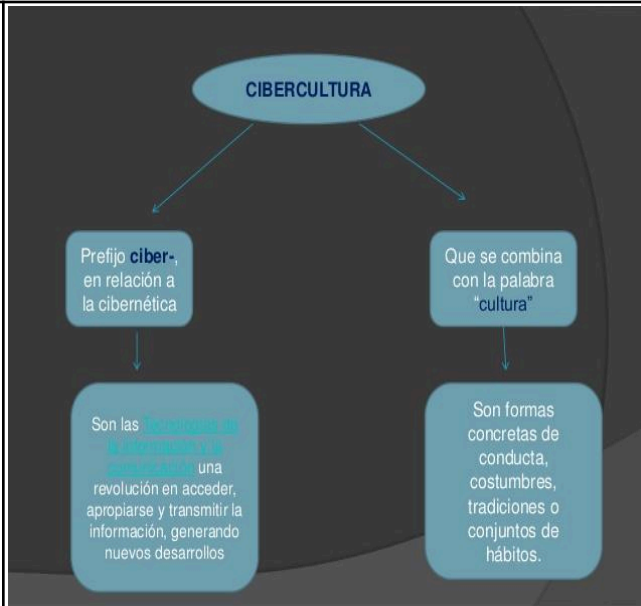
*Pixelmator* es un editor de imágenes rápido y potente para el sistema operativo Mac. Con su intuitiva y hermosa interfaz Graphical User Interface (GUI), la ayuda para organizar tu documento, un amplio surtido de herramientas de pintura, y herramientas de corrección de fotos fáciles de usar, Pixelmator es una elección excelente para usuarios de Mac que no necesitan así recurrir al Photoshop.



- Cybercultura 2
2. Desarrollar los siguientes puntos:
    - Hacer una conclusión sobre cybercultura

## DEFINICION

- ⦿ Es la cultura que está emergiendo del uso del ordenador como instrumento para **la comunicación, el entretenimiento y el mercado electrónico.**
- ⦿ Es la cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet



## DESCRIPCION.

- La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista:
- **Interactividad:** que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos.
- **Hipertextualidad:** que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos.
- **Conectividad:** que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet .

## CARACTERISTICAS

- La cibercultura no existiría si no la hiciéramos funcionar todos los días.
- El hombre se ha vuelto dependiente de ésta y ahora la considera como algo necesario para hacerse la vida más sencilla.
- También es un medio masivo de comunicación, pues es una conexión mundial no puede estar al alcance de todos, es limitada.
- Debido a la cibercultura ha aparecido el término que engloba a una nueva generación, la cual hace prácticamente girar todas sus vidas alrededor de medios digitales.



## MANIFESTACIONES DE LA CIBERCULTURA

- ◉ La **Cibercultura** incluye varias interacciones humanas mediadas por la red de computadores, como son actividades, ocupaciones, juegos, lugares y metáforas, e incluyen una variedad de aplicaciones informáticas.
- ◉ Blogs
- ◉ Redes sociales
- ◉ Wikis
- ◉ Juegos en línea
- ◉ Juegos de rol
- ◉ Televisión interactiva
- ◉ Agregadores de noticias
- ◉ Comercio electrónico
- ◉ Pornografía
- ◉ Foros de discusión

- R universal

Análisis de documentos y observación de ejemplos

Tarea: realizar un ejemplo de alguno de su preferencia

**Final:**

Evaluación formativa permanente, realimentando los aprendizajes

Comentar sobre la actividad



DEPARTAMENTO DE ANTIOQUIA  
SECRETARIA DE EDUCACION  
INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIA PEDRO ANTONIO ELEJALDE  
[ieapaefrontino2012@tareanet.educ.co](mailto:ieapaefrontino2012@tareanet.educ.co)  
"la exigencia da calidad y la calidad da excelencia"

<p><b>Semana 20</b> (9 - 13 Junio)</p>	<p><b>Inicio:</b> Puesta en común: saludo, lista, reflexión, observaciones. Presentación del objetivo de la sesión o clase</p> <p><b>Desarrollo:</b> Momento conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Actividad evaluativa (retroalimentación)</li><li>- Realizar un taller sobre una metodología de escogencia libre (selección múltiple, falso o verdadero, apareamiento, etc,) con los temas desarrollados de la unidad</li><li>- Realizar la autoevaluación</li><li>- cómputos</li></ul> <p><b>Final:</b> Comentar y aclarar las dudas Exponer su desempeño al grupo y recibir apreciación artística</p>
--	--