

Proyecto práctico: cartel o afiche escolar

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes de 13 a 14 años y propone un recorrido práctico por la creación de carteles escolares como medio de comunicación visual. La propuesta pedagógica se organiza en cuatro unidades que combinan fundamentos de informática, diseño gráfico y expresión creativa, con un énfasis en la producción de productos finales de calidad y su justificación conceptual. En la Unidad 2: Producción final y principios de diseño del cartel escolar, los alumnos convertirán un borrador en un cartel definitivo, ya sea en formato digital o impreso. Se trabajarán principios de diseño como alineación, contraste, legibilidad y uso adecuado de tipografía; se aprenderá a integrar imágenes y referencias de manera cohesionada y a presentar y defender las decisiones de diseño ante la clase o el tutor. A lo largo del curso se fomentará la autonomía, la organización de ideas y la colaboración entre pares, promoviendo también la alfabetización mediática y la responsabilidad en el uso de fuentes y recursos visuales. El objetivo es que el cartel final comunique de forma clara y atractiva el mensaje propuesto, respaldado por una justificación razonada de las elecciones de diseño y producción.

Competencias

- Comunicar ideas de forma clara y persuasiva a través de recursos visuales y texto.
- Aplicar principios de diseño (alineación, contraste, legibilidad y tipografía) para mejorar la comprensión del mensaje.
- Seleccionar y adaptar textos, imágenes y referencias con criterio estético y ético.
- Usar herramientas básicas de diseño digital para crear y adaptar carteles en formato digital e impreso.
- Planificar, organizar y gestionar el tiempo para entregar el cartel final dentro de los plazos establecidos.
- Defender y justificar las decisiones de diseño mediante una presentación oral ante la clase o el tutor.
- Colaborar de forma respetuosa y eficaz en proyectos grupales, distribuyendo responsabilidades.
- Analizar críticamente opciones de diseño y reflexionar sobre la retroalimentación recibida para mejorar el producto final.

Requerimientos

- Dispositivo con acceso a internet y/o software de edición gráfica básico para la producción del cartel (digital o impreso).
- Capacidad para trabajar con textos, imágenes y referencias, incluyendo normas de citación y derechos de autor.
- Materiales para el cartel: textos propuestos, imágenes o enlaces permitidos y referencias bibliográficas.
- Habilidades básicas de búsqueda y selección de información, así como disposición para presentar y defender ideas.
- Disponibilidad para trabajar en equipo, cumplir fechas de entrega y participar en presentaciones orales.

- Compromiso con buenas prácticas de uso responsable de recursos digitales y propiedad intelectual.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Planificación y fundamentos del cartel escolar

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar el propósito del cartel y el público al que va dirigido.
- Organizar la información en una estructura clara (título, subtítulos, imágenes y referencias) y decidir el formato básico.
- Aplicar conceptos básicos de maquetación y diseño en un borrador utilizando herramientas accesibles.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Propósito y público: entender para qué sirve el cartel y quién lo verá.
2. **Tema 2:** Contenido y estructura: cómo ordenar título, subtítulos, imágenes y referencias en una jerarquía lógica.
3. **Tema 3:** Herramientas accesibles para el borrador: introducción a PowerPoint y Canva, con uso básico.
4. **Tema 4:** Planificación visual preliminar: bocetos simples, elección de colores y formato.

Actividades

- **Actividad 1: Sesión de lluvia de ideas sobre el mensaje y el público** - Se generan ideas clave y se identifica el público objetivo. Puntos clave: definir objetivo, tono y necesidades informativas; aprendizaje: capacidad de enfocar el mensaje hacia la audiencia.
- **Actividad 2: Mapa de contenido y jerarquía** - Crear un esquema con título, subtítulos, imágenes y referencias. Puntos clave: priorizar información, establecer jerarquía visual; aprendizaje: organización lógica para guiar la lectura.
- **Actividad 3: Borrador en plantilla de diseño** - Elaborar un borrador en PowerPoint o Canva usando una plantilla básica. Puntos clave: distribución de elementos, uso de espacio y coherencia visual; aprendizaje: manejo básico de herramientas y toma de decisiones de formato.
- **Actividad 4: Revisión de pares** - Intercambio de borradores para retroalimentación centrada en claridad y estructura. Puntos clave: criterios de revisión; aprendizaje: capacidad de crítica constructiva y mejora del diseño.

Evaluación

- Evaluación del cumplimiento del OBJETIVO GENERAL 1 (planificación y estructura): se revisa que el borrador tenga claridad en el propósito, público, título, subtítulos, imágenes y referencias, y que esté organizado de forma coherente.
- Evaluación de los OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1) demostración de comprensión del público y objetivo; 2) organización de la información; 3) uso básico de herramientas y entrega de un borrador funcional.

Unidad 2: Unidad 2: Producción final y principios de diseño del cartel escolar

Objetivos de Aprendizaje

- Seleccionar y optimizar textos, imágenes y referencias para el cartel final.
- Aplicar alineación, contraste, legibilidad y tipografía de forma coherente en el cartel final.
- Preparar la versión final y justificar las decisiones de diseño ante la clase o tutor.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Herramientas y formato final: elegir la plataforma (PowerPoint, Canva) y definir el tamaño o formato.
2. **Tema 2:** Tipografía y jerarquía visual: selección tipográfica, tamaños y alineación para claridad.
3. **Tema 3:** Imágenes, colores y referencias: uso responsable de imágenes y manejo de referencias.
4. **Tema 4:** Validación y presentación: control de calidad y presentación de la versión final.

Actividades

- **Actividad 1: Diseño y estilo del cartel final** - Elegir formato, paleta de colores y tipografía, justificando las decisiones. Puntos clave: coherencia visual, legibilidad y consistencia; aprendizaje: toma de decisiones de estilo basadas en principios de diseño.
- **Actividad 2: Producción del cartel final** - Desarrollar la versión final en Canva o PowerPoint, integrando texto, imágenes y referencias. Puntos clave: implementación del borrador, control de calidad; aprendizaje: manejo práctico de herramientas y cuidado por los detalles.
- **Actividad 3: Revisión y ajuste final** - Evaluación entre pares y ajustes basados en criterios establecidos. Puntos clave: recepción de retroalimentación, iteración de diseño; aprendizaje: capacidad de mejora continua y defensa de decisiones de diseño.

Evaluación

- Evaluación del OBJETIVO GENERAL 2: se verifica que el cartel final esté correctamente producido, que integre contenido, imágenes y referencias, y que cumpla con los principios de diseño (alineación, contraste, legibilidad y tipografía).
- Evaluación de los OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1) calidad de la selección y optimización de elementos; 2) aplicación consistente de principios de diseño; 3) capacidad de presentar y justificar las decisiones de diseño ante la clase.