

**FASCÍCULO DE ORIENTACIÓN PARA EL USO, DE  
SOFTWARE AVPAINTER, EN LA ESPECIALIDAD DE  
CORTE Y CONFECCIÓN PARA SFT O SSFT**

# 1. FASCÍCULO DE ORIENTACIÓN PARA EL USO, DE SOFTWARE AVPAINTER, EN LA ESPECIALIDAD DE CORTE Y CONFECCIÓN

**I. Introducción: Diseño del producto.** Se utiliza software para dibujar en 3D la solución a las necesidades o problemas que tiene el cliente. Los dibujos en 3D son dibujos en vistas que presentan a la solución tal como se observara el producto en la realidad. Los dibujos en 3D son dibujos de las vistas, que presentan al objeto por vistas separadas tal como son en forma dimensiones, por lo que son el referente para la fabricación de la prenda de vestir.

El programa Av Painter presentan la confección del vestido con una apariencia real y ubicada en uno varios escenarios, con animaciones que permiten observarlo demostrando la funciones que tiene.

## II. Metodología para desarrollar aprendizajes utilizando software para diseño de productos industriales.

En el presente fascículo solo se presentará una secuencia metodológica para desarrollar aprendizajes de diseño de prendas de vestir (especialidad técnica: Corte y Confección) utilizando un software libre, para este caso se ha seleccionado el software “Avpainter”. Sin embargo, la secuencia metodológica se puede aplicar utilizando cualquier software con licencia o software libre. Para diseñar la propuesta de secuencia metodológica se ha considerado lo siguiente:

1. La secuencia metodológica se realiza en el marco del Currículo Nacional, los Programas Curriculares de Educación Secundaria y las orientaciones para la planificación curricular del área Educación para el Trabajo.
2. La secuencia metodológica que se propone para desarrollar aprendizajes sobre diseños de prendas de vestir utilizando un software de diseño comprende las siguientes sesiones:
  1. INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA AvPainter
  2. DISEÑANDO UNA PREnda DE VESTIR CON EL PROGRAMA AVPAINTER
  3. DISEÑANDO UNA PREnda DE VESTIR FEMENINA CON DISEÑOS
  4. DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL PARA EL PROGRAMA AvPainter

## III. Para el desarrollo de la actividad se ha diseñado tres recursos didácticos:

**1). El diseño de la sesión de enseñanza y aprendizaje.** Este instrumento se formula en el marco de las orientaciones establecidas por el Currículo Nacional y el documento Planificación, mediación y evaluación de aprendizajes en la Educación Secundaria. Contiene: propósitos de aprendizaje, campos temáticos, secuencia didáctica (contiene actividades que realizaran los estudiantes para construir sus aprendizajes y las actividades que realizará el docente para mediar el aprendizaje de los estudiantes), evaluación de los aprendizajes (contiene los criterios de evaluación y las evidencias de aprendizaje). Este instrumento en la secuencia didáctica estable el momento en que el estudiante debe utilizar las hojas de información / operaciones y la hoja de aplicación práctica.

**2). Hoja de información/operaciones.** Es instrumento presenta la información con la que debe interactuar el estudiante, los procesos que le permitirán explorar las funciones y utilidad que tienen el software para diseñar desde una línea hasta un plano de un vestido. Los procesos de dibujo se presentan mediante imágenes con llamadas (indicaciones) que permiten mediar la exploración del software por el estudiante.

**3). Hoja de aplicación práctica.** Este instrumento plantea actividades: retos o desafíos que debe realizar el estudiante para aplicar los procesos del dibujo que exploro utilizando la hoja de información / operaciones. El producto elaborado se constituye en la evidencia tangible del aprendizaje de los estudiantes.

**ACTIVIDAD  
Nro. 1**

**INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA  
INTERFAZ DEL PROGRAMA  
AvPainter**

## ACTIVIDAD N° 1

### INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA AvPainter

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Materiales	T'
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación de láminas: el docente presenta tres láminas, en la primera contiene el boceto de una prenda de vestir, la segunda contiene los patrones de la prenda de vestir elaborado con instrumentos manuales y la tercera contiene una lámina elaborada con un computador</li> <li>Dialogo sobre lo que se observa en las láminas, a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué instrumentos o equipos utilizaron para elaborar las láminas observadas?</li> <li>○ ¿Qué programas o softwares se pueden utilizar para elaborar la tercera lámina?</li> <li>○ ¿En los grados anteriores utilizaron algún programa o software para dibujar el proyecto que se había previsto elaborar? comenten como lo hicieron</li> </ul> </li> <li>Para problematizar a los estudiantes les plantea la siguiente pregunta ¿Cuáles son las principales herramientas del interfaz del software AvPainter?</li> <li>Presentación del propósito de la sesión y de la secuencia actividades que se realizarán</li> </ul>	Laminas Equipo multimedia	10
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de la hoja de información “Programa AvPainter” y subrayado de las ideas fuerza que presenta la <b>hoja de información</b>. El docente acompaña a los estudiantes durante la lectura y el subrayado, los orienta en función de sus saberes previos y las dificultades que presenta.</li> </ul>	<b>Hoja de información</b> Computadoras	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración del programa AvPainter. El docente explica cómo se ingresa al programa y los principales elementos que contiene el interfaz</li> <li>Elaboración de un cuadro de doble entrada. En esta actividad los estudiantes realizan los siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizan en equipos de trabajo y establecen las actividades que realizarán y las responsabilidades que asumirán para desarrollar la tarea en 1 hora.</li> <li>- Exploran la barra de título, barra de menú, barra de estado, la barra de herramientas y el área de dibujo, para la exploración utilizan las descripciones que se presentan en la hoja de información.</li> <li>- Dialogan sobre los elementos que constituyen el interfaz y elaboran el cuadro de doble entrada en el que describen las herramientas que contienen los elementos del interfaz y la utilidad que tienen utilizando el procesador de texto.</li> </ul> </li> <li>El docente acompaña a los equipos y los orienta en función de sus saberes previos y dificultades que presentan. Asimismo:</li> </ul>	Programa AvPainterl nstaller174 instalado	60

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve que cada equipo revise y reflexione sobre el avance de la tarea y reajuste sus actividades para alcanzar el propósito de la sesión.</li> <li>- Promueve en los equipos la disposición a conversar, intercambiar ideas y afectos para construir juntos una postura común.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada equipo de trabajo, utilizando el proyector multimedia y utilizando el cuadro de doble entrada que elaboraron explican los elementos que constituyen el interfaz del Programa AvPainter a toda la clase y responden las preguntas de sus compañeros de clase y del docente, El docente acompaña a los equipos durante la presentación, promueve la participación de todos los integrantes del equipo en la presentación y las respuestas que brindan a las preguntas de los estudiantes.</li> </ul>	Computador as. Proyector multimedia	40
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de las debilidades y dudas que se identifica en las presentaciones realizadas por los equipos de trabajo, explica de manera resumida la utilidad de los elementos que constituyen el interfaz del AvPainter y elabora sinóptico en la pizarra.</li> <li>• Los estudiantes reflexionan sobre las estrategias que realizaron durante su aprendizaje, las dificultades que encontraron y las estrategias que le dieron mejores resultados.</li> </ul>	Pizarra Plumones de pizarra	10

# DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN

## HOJA DE INFORMACIÓN

### Tema: 01    **INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA** **AvPainter**

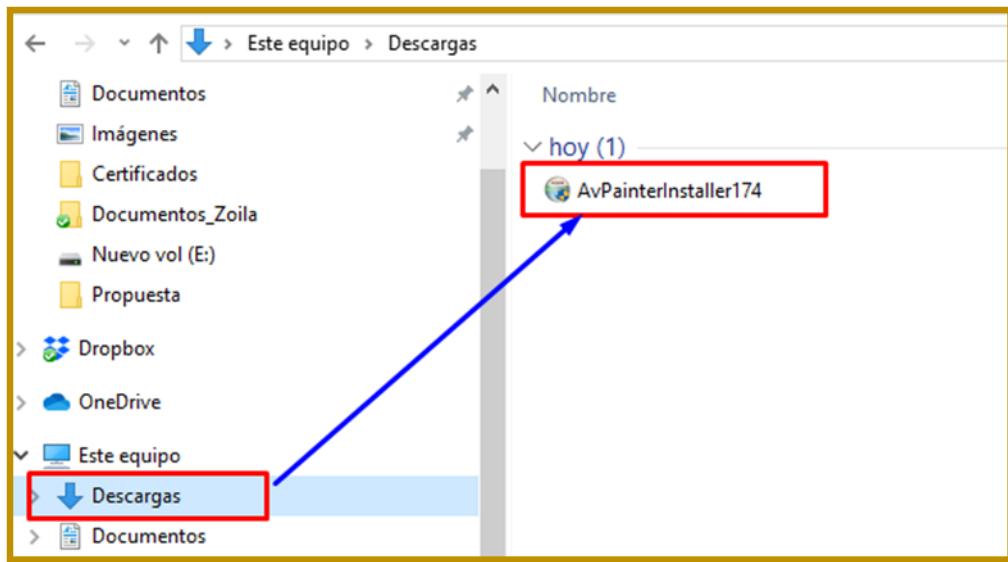
#### **A. INSTALAR EL APLICATIVO**

Ingresamos al navegador y escribimos en la barra de direcciones el siguiente enlace <http://avpainter.osbyte.net>, luego presionamos la tecla **enter**.

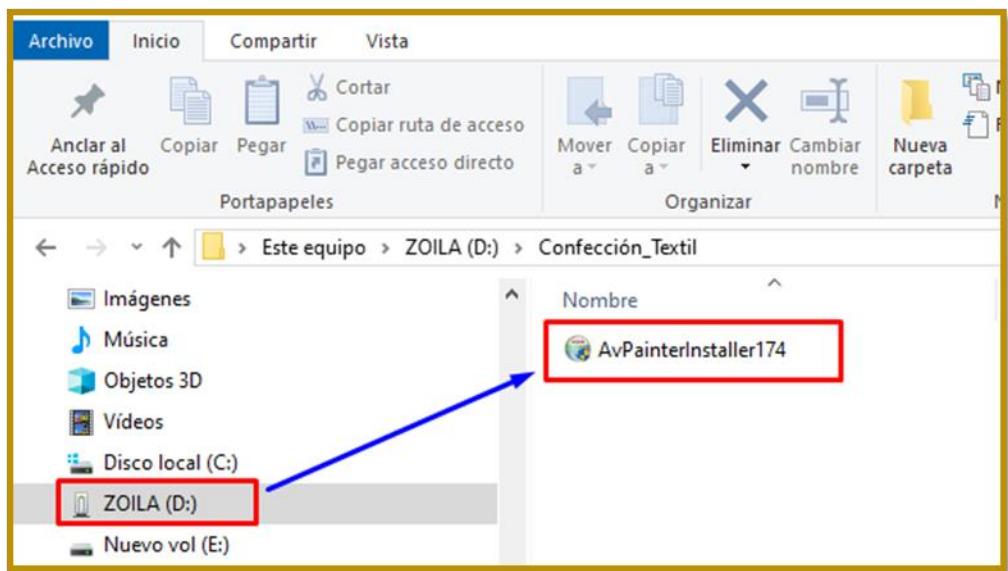
Observaremos la siguiente ventana y luego hacemos clic en **here**, como se observa la imagen.



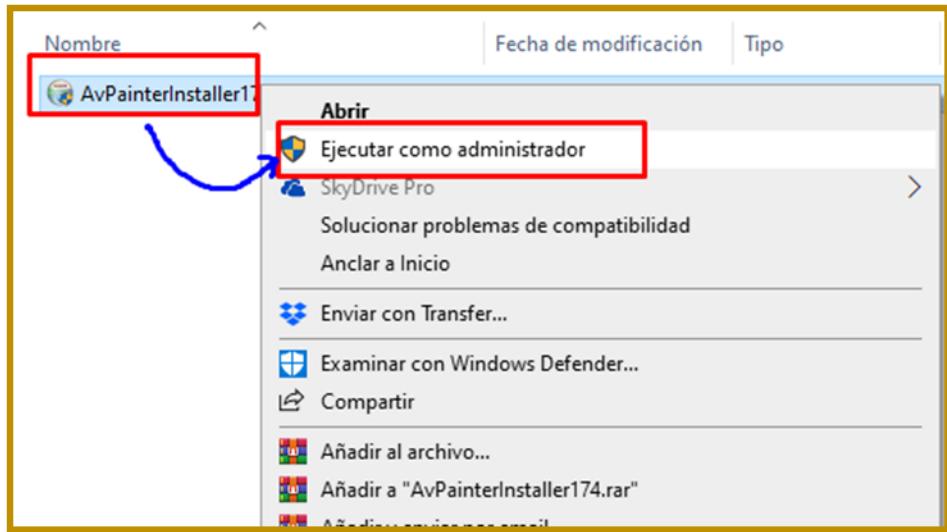
Se descargará el instalador, como se muestra la siguiente imagen.



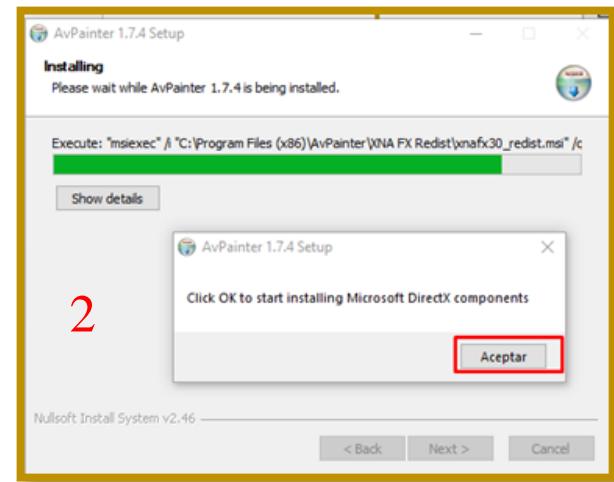
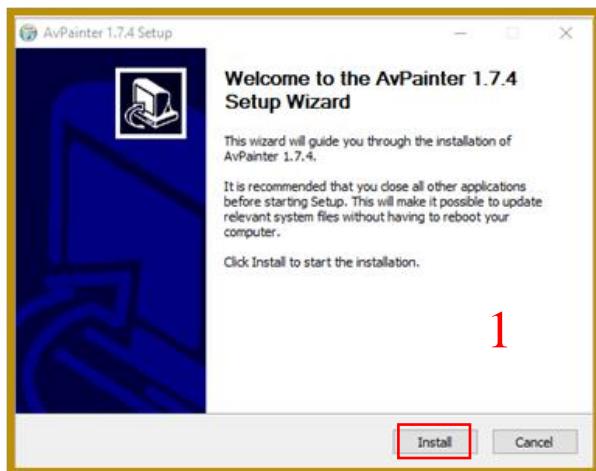
Si está en su dispositivo, debe ingresar como se muestra la captura.

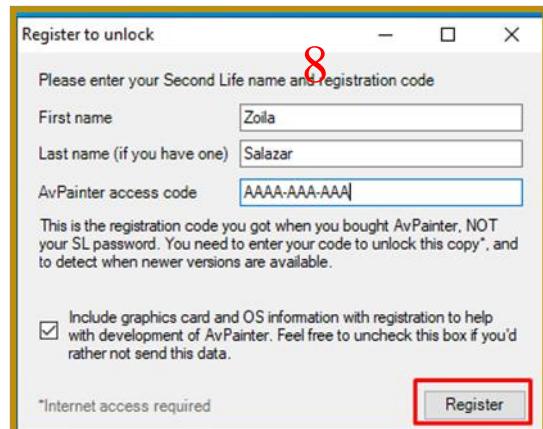
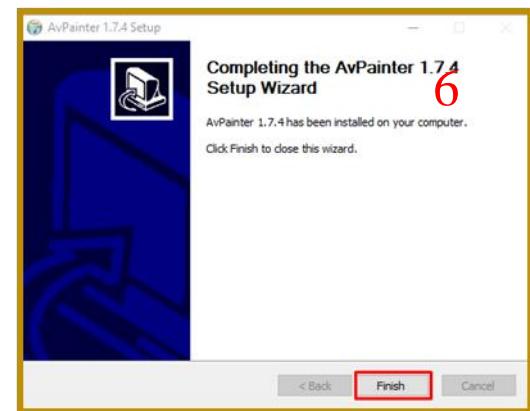
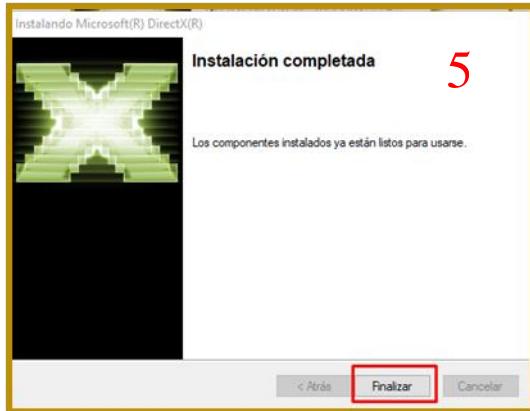
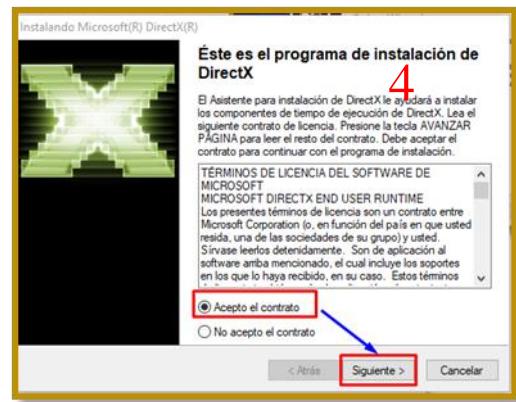
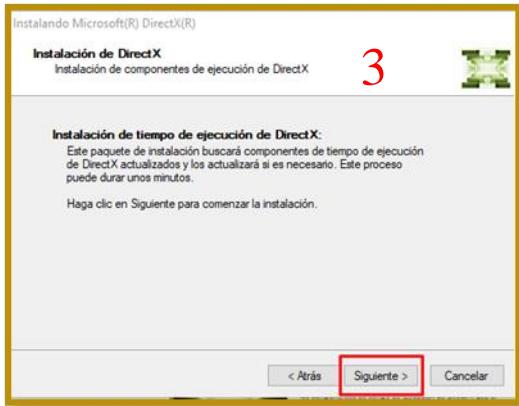


En cualquiera de los casos debe hacer clic con el botón derecho sobre el aplicativo y seleccionar la opción Ejecutar como administrador, como se muestra la imagen.



Seguimos la secuencia como se muestra las siguientes capturas.





**DISEÑO INDUSTRIAL**  
**HOJA DE PRÁCTICA**

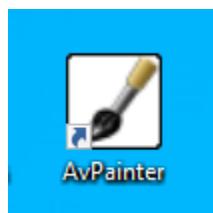
Alumno:.....Grado/Sección:.....Fecha:.....

**Tema: 01 INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA  
AvPainter174**

<b>HOJA DE PRÁCTICA</b>			
<b>Instrucciones:</b> Completa el siguiente cuadro de doble entrada sobre los procesos de instalación del programa <b>AvPainterInstaller174</b> .			
Grado y sección		Fecha:	
Nombre del equipo			
Integrantes:			
Procesos	Nombre del elemento o herramienta	Representación icónica	Importancia

## A. INTERFAZ DE LA APLICACIÓN

Acceder a la aplicación, dando doble clic.

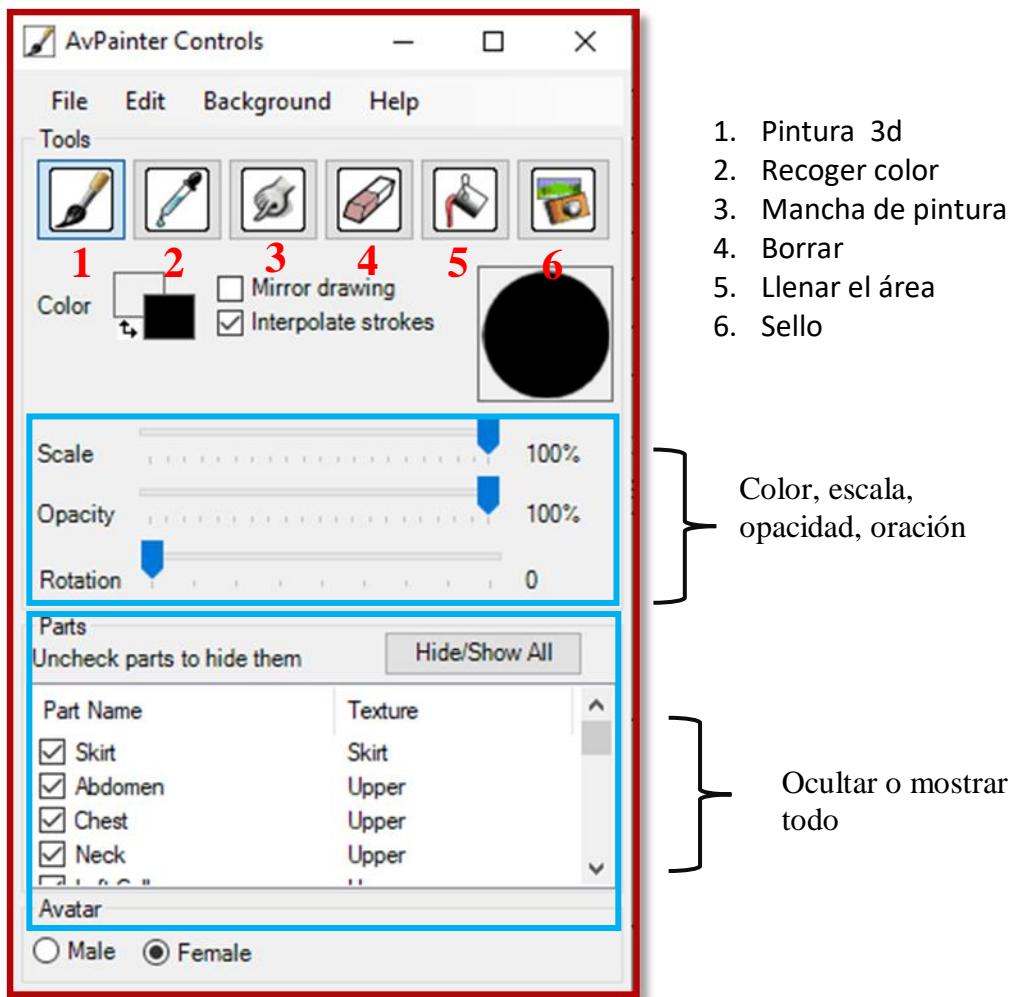


Se observa 3 ventanas principales

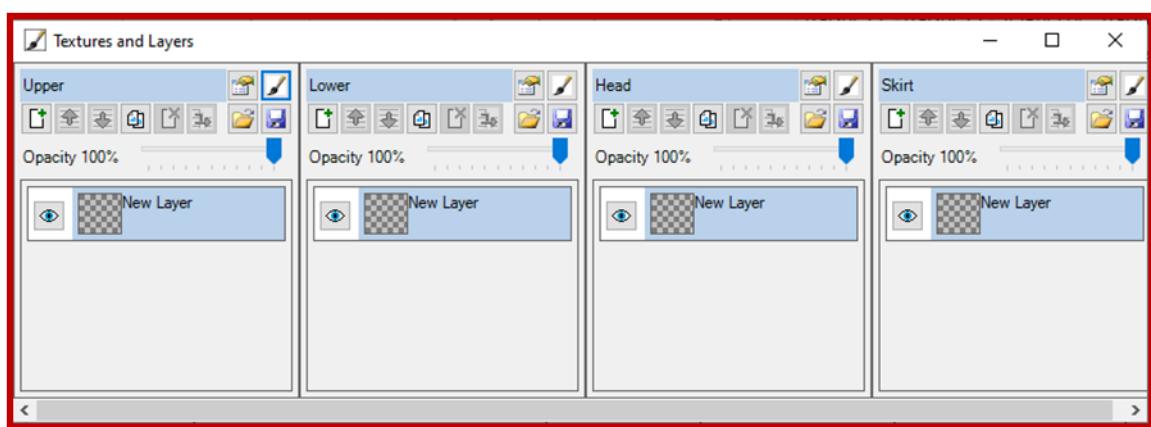
**La Ventana de pintura:** que contiene el modelo de avatar



## El panel de control



## La ventana Texturas y capas



**DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN**  
**HOJA DE PRÁCTICA**

Alumno: ..... Grado/Sección: ..... Fecha: .....

**Tema: 01 INSTALACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA**  
**AvPainter174**

<b>HOJA DE PRÁCTICA</b>			
<b>Instrucciones:</b> Completa el siguiente cuadro de doble entrada sobre los elementos del interfaz del programa <b>AvPainterInstaller174</b> .			
Grado y sección		Fecha:	
Nombre del equipo			
Integrantes:			
Acciones / Herramienta	Nombre de la ventana	¿Qué es lo que observa?	En que situaciones lo puedo realizar
Mientras tiene presionada la tecla ALT y el botón del mouse, al mover el mouse hacia la izquierda y hacia la derecha girará alrededor de ese punto, mientras que arriba y abajo se acercan y alejan			
ALT y la tecla CTRL presionadas y el mouse			
Mantener presionada la tecla MAYÚS y hacer clic y mantener presionado el modelo con el botón izquierdo del mouse			
Si presiono a solo la tecla R			
Pintura 3d			
Recoger color			
Mancha de pintura			
Borrar			
Llenar el área			
Sello			

**ACTIVIDAD  
Nro. 2**

**DISEÑANDO UNA PRENDA DE VESTIR CON EL  
PROGRAMA AVPAINTER**

## ACTIVIDAD N° 2

### DISEÑANDO UNA PREnda DE VESTIR CON EL APLICATIVO AVPAINTER

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Materiales	T'
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación de láminas: el docente presenta dos láminas, en la primera contiene una pared diseñada como el colomural de un diseño juvenil, la segunda lámina contiene un trazo de tela con un diseño específico.</li> <li>Dialogo sobre lo que se observa en las láminas, a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué es lo que tienen de común las imágenes presentadas?</li> <li>○ ¿Sabes que nombre reciben a las imágenes que se repiten en un diseño?</li> <li>○ ¿En qué prendas de vestir utilizan esos diseños?</li> </ul> </li> <li>Para problematizar a los estudiantes les plantea la siguiente pregunta ¿Qué tipos de diseños se pueden utilizar como patrones utilizando el software AvPainter?</li> <li>Presentación del propósito de la sesión y de la secuencia actividades que se realizarán</li> </ul>	Láminas Equipo multimedia	10
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de la hoja de información “<b>REALIZANDO UNA PREnda DE VESTIR CON SU DISEÑO</b>” y subraya las herramientas que utilizará para su diseño en la que se presenta la hoja de información. El docente acompaña a los estudiantes durante la lectura y el subrayado, los orienta en función de sus saberes previos y las dificultades que presenta.</li> </ul>	Hoja de información / Operaciones Computadoras	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración de la herramienta que se utilizará para el diseño de la prenda de vestir y sus características. El docente explica acerca del uso, características y las funcionalidades de las herramientas desconocidas por los estudiantes.</li> <li>Dibuja la propuesta presentada y aplica el diseño de acuerdo a sus gustos y preferencias. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada estudiante establece las actividades que realizará y las responsabilidades que asumirán para desarrollar la tarea en 1 hora.</li> <li>- Con ayuda de la Hoja de Operaciones, utilizan las herramientas de acuerdo al ejercicio mostrado.</li> <li>- Comprenden la utilidad y funcionalidad de las herramientas en desarrollo de las actividades propuestas y modelado de sus prendas de vestir.</li> </ul> </li> <li>El docente acompaña a los estudiantes y los orienta en función de sus saberes previos, dificultades y expectativas de aprendizaje que presentan. Asimismo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve que cada estudiante la autoconfianza y superación de las dificultades en distintas circunstancias.</li> </ul> </li> </ul>	Programa AvPainter instalado Hoja de práctica	60

# DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN HOJA DE INFORMACIÓN

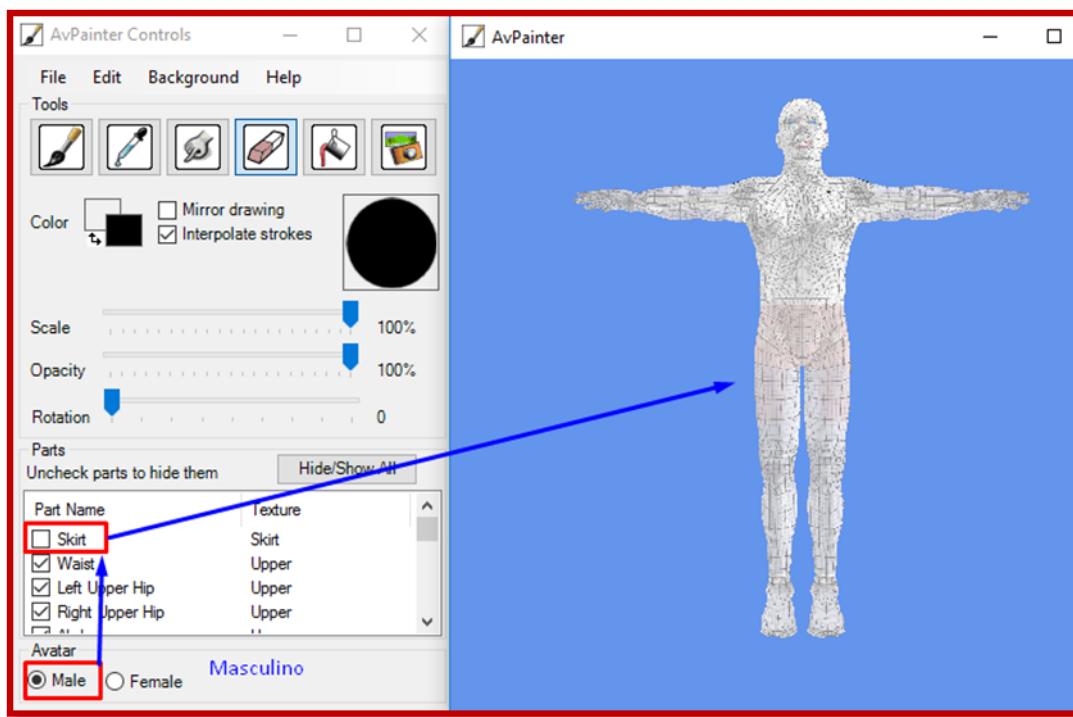
## Tema: 02 DISEÑANDO UNA PRENDA DE VESTIR CON EL APlicativo AVPAINTER

### 1. SELECCIONAMOS EL TIPO DE AVATAR:

#### ¿Qué es un Avatar?

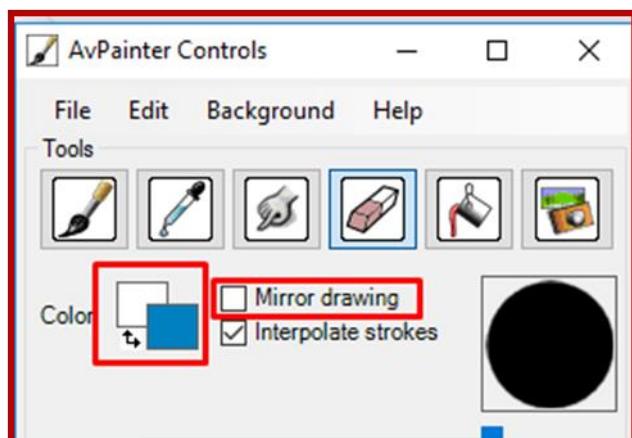
Se denomina la representación gráfica en el ámbito de internet y las nuevas tecnologías de la comunicación.

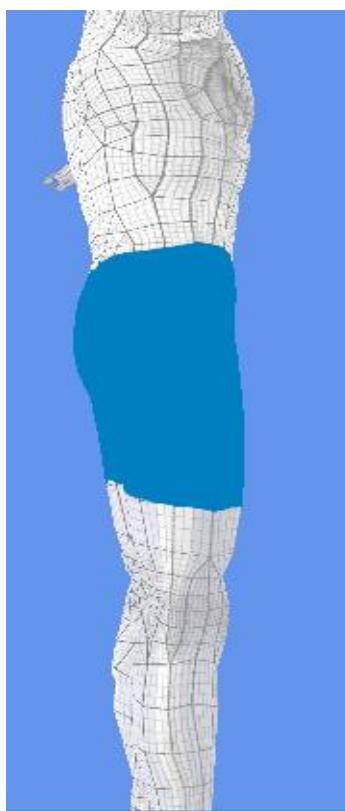
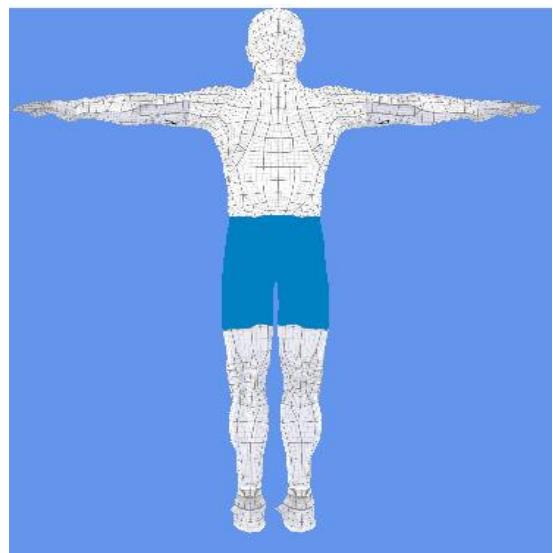
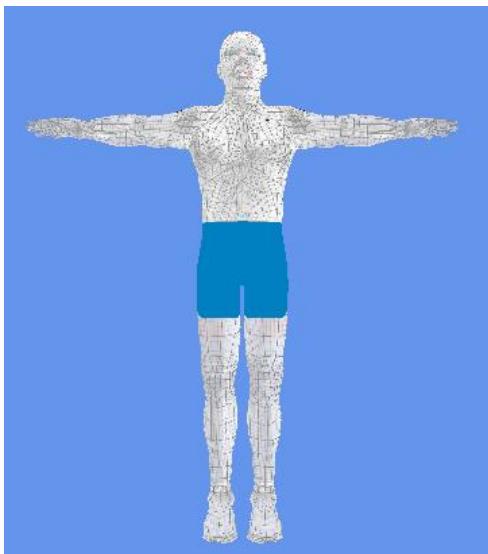
En AvPainter, para seleccionar el avatar nos dirigimos a la opción de avatar de la ventana de **Panel de Control**, observar la imagen.



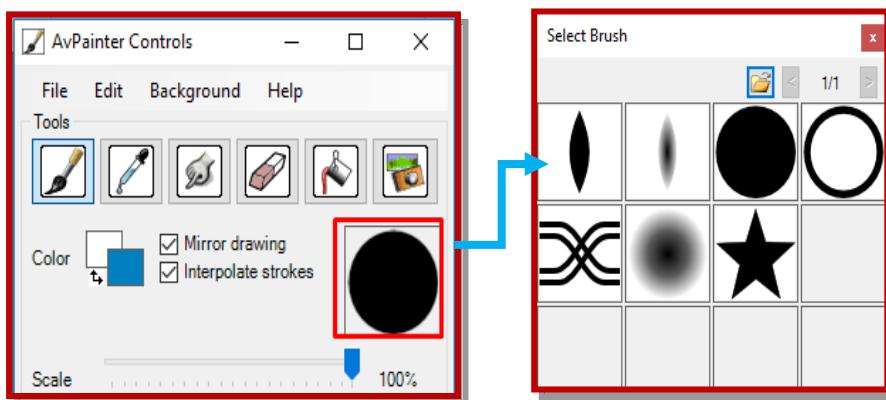
### 2. Selección del color del short: Con esta herramienta podemos seleccionar el color primario con el botón izquierdo del mouse y el color secundario con el botón derecho del mouse no olvidando que tiene que hacer clic en el mismo ícono, y elige el color de su preferencia.

Seleccionamos Mirror drawing (Dibujo espejo), con la finalidad que se dibuje de forma simétrica, terminada la parte delantera y luego girar el avatar para la parte de la espalda y completar el dibujo como se observa las imágenes.  
**Nota:** si en caso que te equivoques utiliza la herramienta del borrador.

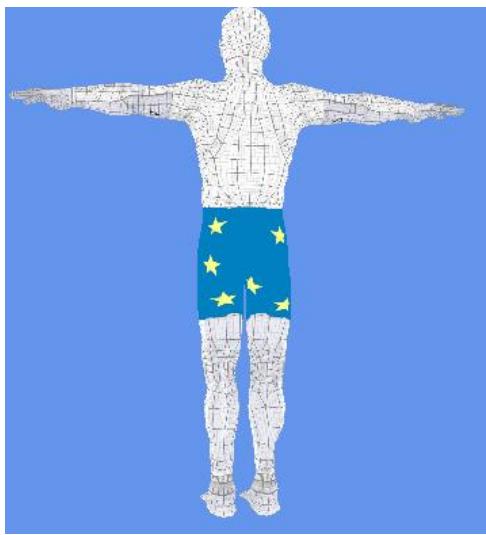




3. **Aplicación de diseños o patrones:** Si desea agregar diseños, puede acceder a la opción como se muestra la captura.



[Ver los ejemplos](#)



**DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN  
HOJA DE PRÁCTICA**

Alumno:.....Grado/Sección:.....Fecha:.....

**Tema: 02 DISEÑANDO UNA PRENDA DE VESTIR CON EL APLICATIVO AVPAINTER**

Desarrolle dos diseños de prenda de vestir (polo y pantaloneta) y guardar los archivos con el nombre Apellidos\_Nombres\_Polo y Apellidos\_Nombres\_Pantaloneta (archivos .avp) y guardarlos dentro de una carpeta llamada Prototipos, además debe realizar la captura de sus diseños y deben ser publicados en su portafolio digital con su respectivo nombre, y debe realizar dos aportaciones a los trabajos de sus compañeros de forma positiva.



**ACTIVIDAD  
Nro. 3**

**DISEÑANDO UNA PRENDA DE VESTIR FEMENINA  
CON DISEÑOS**

## ACTIVIDAD N° 3

### REALIZANDO UNA PREnda DE VESTIR FEMENINA CON SU DISEÑO

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Materiales	T'
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación de láminas: el docente presenta dos láminas, en la primera contiene una pared diseñada como el colomural de un diseño juvenil, la segunda lámina contiene un trazo de tela con un diseño específico.</li> <li>Dialogo sobre lo que se observa en las láminas, a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué es lo que tienen de común las imágenes presentadas?</li> <li>○ ¿Sabes que nombre reciben a las imágenes que se repiten en un diseño?</li> <li>○ ¿En qué prendas de vestir utilizan esos diseños?</li> </ul> </li> <li>Para problematizar a los estudiantes les plantea la siguiente pregunta ¿Qué tipos de diseños se pueden utilizar como patrones utilizando el software AvPainter?</li> <li>Presentación del propósito de la sesión y de la secuencia actividades que se realizarán</li> </ul>	Láminas Equipo multimedia	10
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de la hoja de información “<b>REALIZANDO UNA PREnda DE VESTIR FEMENINA CON SU DISEÑO</b>” y subraya las herramientas que utilizará para su diseño en la que se presenta la hoja de información. El docente acompaña a los estudiantes durante la lectura y el subrayado, los orienta en función de sus saberes previos y las dificultades que presenta.</li> </ul>	Hoja de información / Operaciones Computadoras	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración de la herramienta que se utilizará para el diseño de la prenda de vestir y sus características. El docente explica acerca del uso, características y las funcionalidades de las herramientas desconocidas por los estudiantes.</li> <li>Dibuja la propuesta presentada y aplica el diseño de acuerdo a sus gustos y preferencias. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada estudiante establece las actividades que realizará y las responsabilidades que asumirán para desarrollar la tarea en 1 hora.</li> <li>- Con ayuda de la Hoja de Operaciones, utilizan las herramientas de acuerdo al ejercicio mostrado.</li> <li>- Comprenden la utilidad y funcionalidad de las herramientas en desarrollo de las actividades propuestas y modelado de sus prendas de vestir.</li> </ul> </li> <li>El docente acompaña a los estudiantes y los orienta en función de sus saberes previos, dificultades y expectativas de aprendizaje que presentan. Asimismo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve que cada estudiante la autoconfianza y superación de las dificultades en distintas circunstancias.</li> </ul> </li> </ul>	Programa AvPainter instalado Hoja de práctica	60

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve el esfuerzo de lograr las expectativas de cada estudiante en sí mismo.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se eligen algunos estudiantes por sorteo para que, utilizando el proyector multimedia y presentando su trabajo realizado sustenten y demuestren los pasos que siguieron para dibujas sus prototipos y como resolvieron algunas dificultades presentadas. Sus compañeros responden y hacen preguntas, El docente acompaña a cada estudiante durante la presentación, promueve el respeto y la confianza de cada sustentación.</li> </ul>	Computador Proyector multimedia	40
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de las debilidades y dudas que se identifica en las presentaciones realizadas por los estudiantes, realiza demostraciones en la computadora y proyector acerca de aquellos procesos en las que se debe tener bastante cuidado a la hora de diseñar sus prototipos.</li> <li>• Los estudiantes reflexionan sobre los estrategias que realizaron durante su aprendizaje, las dificultades que encontraron y las estrategias que le dieron mejores resultados.</li> </ul>	Computador Proyector multimedia	10

# DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN HOJA DE INFORMACIÓN

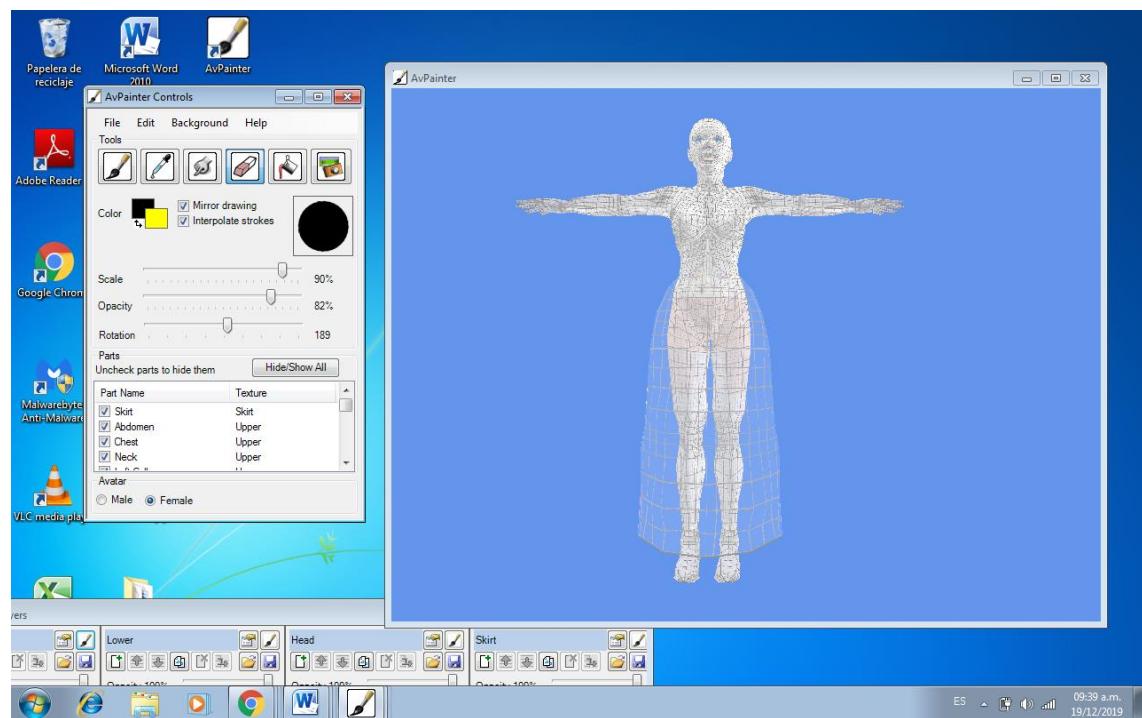
## Tema: 03 REALIZANDO UNA PRENDA DE VESTIR FEMENINA CON SU DISEÑO

### 1. SELECCIONAMOS EL TIPO DE AVATAR:

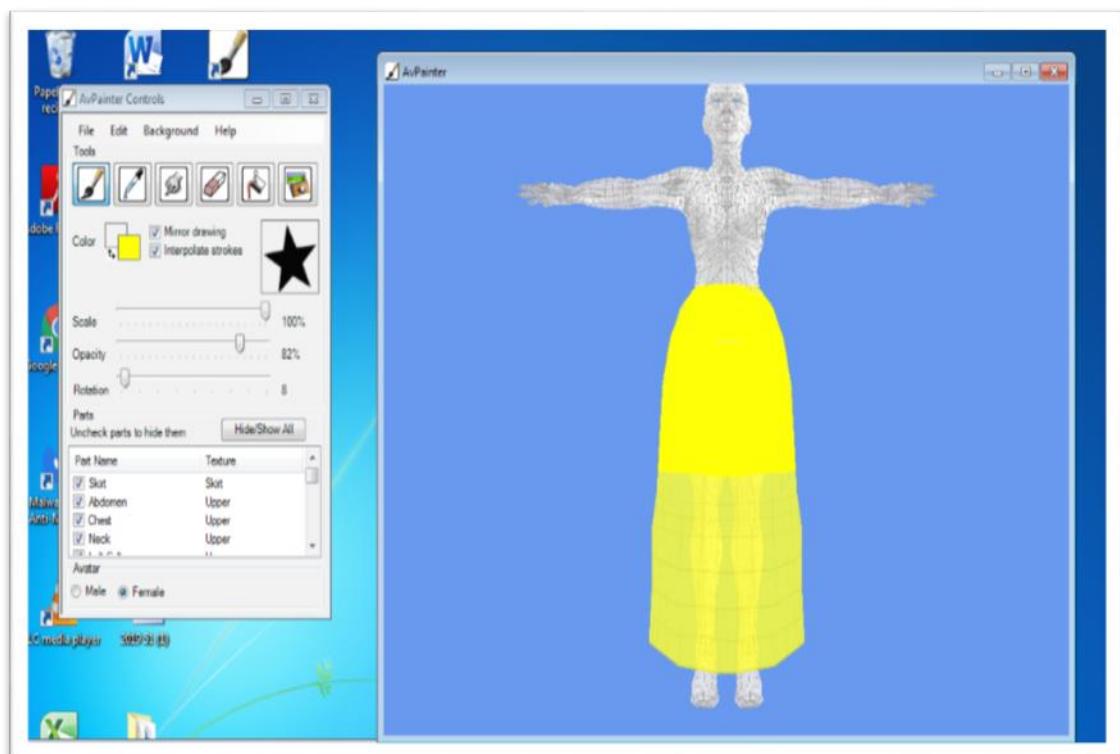
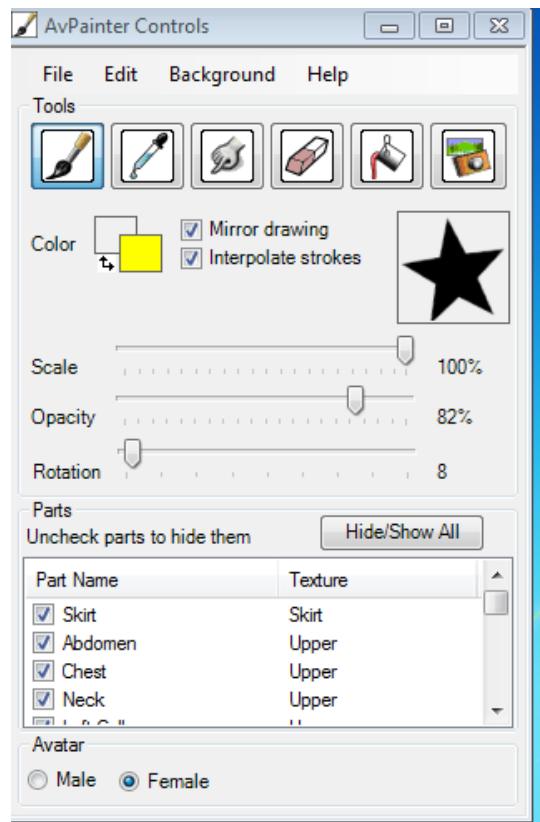
#### ¿Qué es un Avatar?

Se denomina la representación gráfica en el ámbito de internet y las nuevas tecnologías de la comunicación.

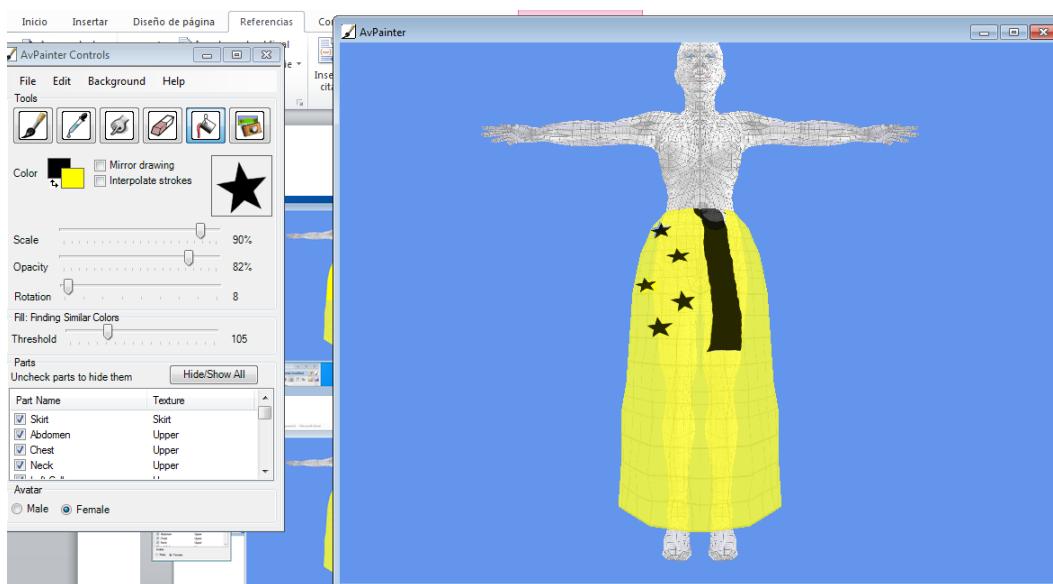
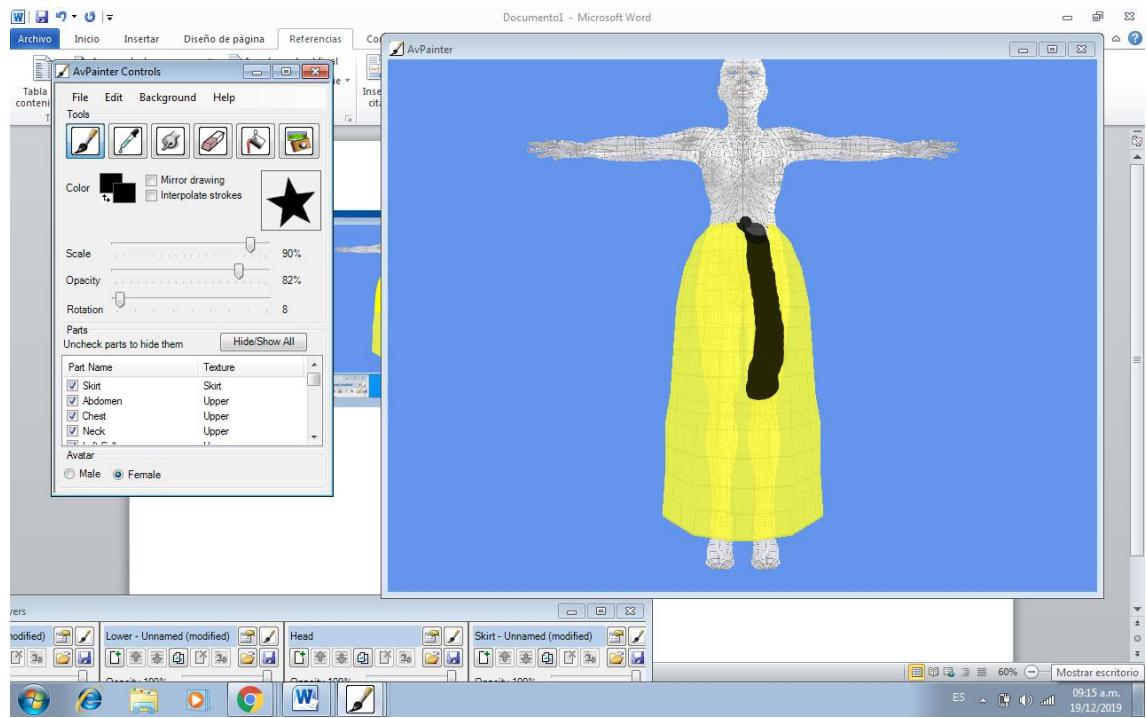
En AvPainter, para seleccionar el avatar nos dirigimos a la opción de avatar de la ventana de **Panel de Control**, observar la imagen.



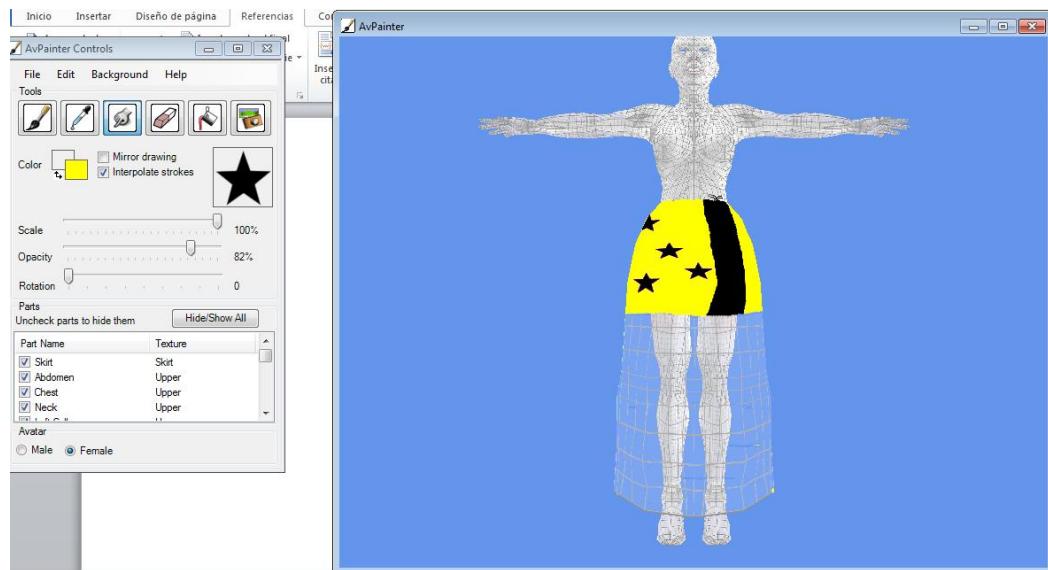
2. **Selección del color de la falda:** Con esta herramienta podemos seleccionar el color primario con el botón izquierdo del mouse y el color secundario con el botón derecho del mouse no olvidando que tiene que hacer clic en el mismo ícono, y elige el color de su preferencia.



3. **Aplicación de diseños o patrones:** Si desea agregar diseños, puede acceder a la opción como se muestra la captura.



4.-Recortamos al tamaño deseado para ver el producto terminado



**DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN  
HOJA DE PRÁCTICA**

Alumno:.....Grado/Sección:.....Fecha:.....

Tema: 03 **REALIZANDO UNA PRENDA DE VESTIR FEMENINA CON SU DISEÑO**

**Desarrolle dos diseños de prenda de vestir (falda de dos colores con diseño) y guardar los archivos con el nombre Apellidos Nombres (Falda de dos colores con diseño) y guardarlo dentro de una carpeta llamada Prototipos, además debe realizar la captura de sus diseños y deben ser publicados en su portafolio digital con su respectivo nombre.**

**UsualYeah**



**ORMELL.**



**ACTIVIDAD  
Nro. 4**

**DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL CON EL  
PROGRAMA AvPainter**

## ACTIVIDAD N° 4

### DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL CON EL PROGRAMA AvPainter

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	Materiales	T'
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Encuesta: el docente presenta tres figuras, en la primera contiene una estrella, la segunda contiene un corazón y la tercera contiene un rayo, todos elaborados con un computador</li> <li>Pregunta sobre el gusto de lo que se observa en las figuras, a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué instrumentos o equipos utilizaron para elaborar las figuras observadas?</li> <li>○ ¿Qué programas o softwares se pueden utilizar para elaborar la segunda y tercera figura?</li> <li>○ ¿En los grados anteriores utilizaron algún programa o software para diseñar figuras que se había previsto elaborar? comenten como lo hicieron</li> </ul> </li> <li>Para problematizar a los estudiantes les plantea la siguiente pregunta ¿Cuáles son los sellos que por defecto trae el menú del software AvPainterInstaller174?</li> <li>Presentación del propósito de la sesión y de la secuencia actividades que se realizarán</li> </ul>	Figuras impresas. Equipo multimedia	10
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de la hoja de información "Elaboración de sellos en tres pasos" y subrayado de las ideas fuerza que presenta un organizador visual como producto elaborado por los estudiantes. El docente acompaña a los estudiantes durante la lectura y el subrayado, los orienta en función de sus saberes previos y las dificultades que presenta.</li> </ul>	Hoja de información Computadoras	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración del programa AvPainter. El docente explica cómo se ingresa al programa y describe lo que son los sellos y como elaborar sellos personales a los principales elementos ya existentes que contiene el interfaz <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes deberán incluir el sello del corazón y el sello del rayo, así como también un sello personal (Iniciales u otros)</li> <li>- Se les recuerda que la imagen debe estar en formato PNG y que el tamaño es de 64 x 64 pixeles.</li> <li>- Así mismo el sello elaborado deberá estar grabado en la carpeta del programa (C:\Users\PC-03\ AppData\Roaming\AvPainter Brushes)</li> </ul> </li> <li>El docente acompaña a los equipos y los orienta en función de sus saberes previos y dificultades que presentan. Asimismo:</li> </ul>	Programa AvPainter Internet	60

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promueve que cada equipo revise y reflexione sobre el avance de la tarea y reajuste sus actividades para alcanzar el propósito de la sesión.</li> <li>- Promueve en los equipos la disposición a conversar, intercambiar ideas y afectos para construir juntos una postura común.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada equipo de trabajo, utilizando el proyector multimedia explican el diseño y elaboración de los diseños de los sellos que constituyen el interfaz del Programa AvPainter a toda la clase y responden las preguntas de sus compañeros de clase y del docente, El docente acompaña a los equipos durante la presentación, promueve la participación de todos los integrantes del equipo en la presentación y las respuestas que brindan a las preguntas de los estudiantes.</li> </ul>	Computadoras. Proyector multimedia	40
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestran en el avatar del programa como quedan los diseños en una prenda de vestir.</li> <li>• La ubicación de los diseños deben guardar creatividad y asimetría visual.</li> <li>• Los estudiantes reflexionan sobre las estrategias que realizaron durante su aprendizaje, las dificultades que encontraron y las estrategias que le dieron mejores resultados.</li> </ul>	Pizarra Plumones de pizarra	10

# DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN HOJA DE INFORMACIÓN

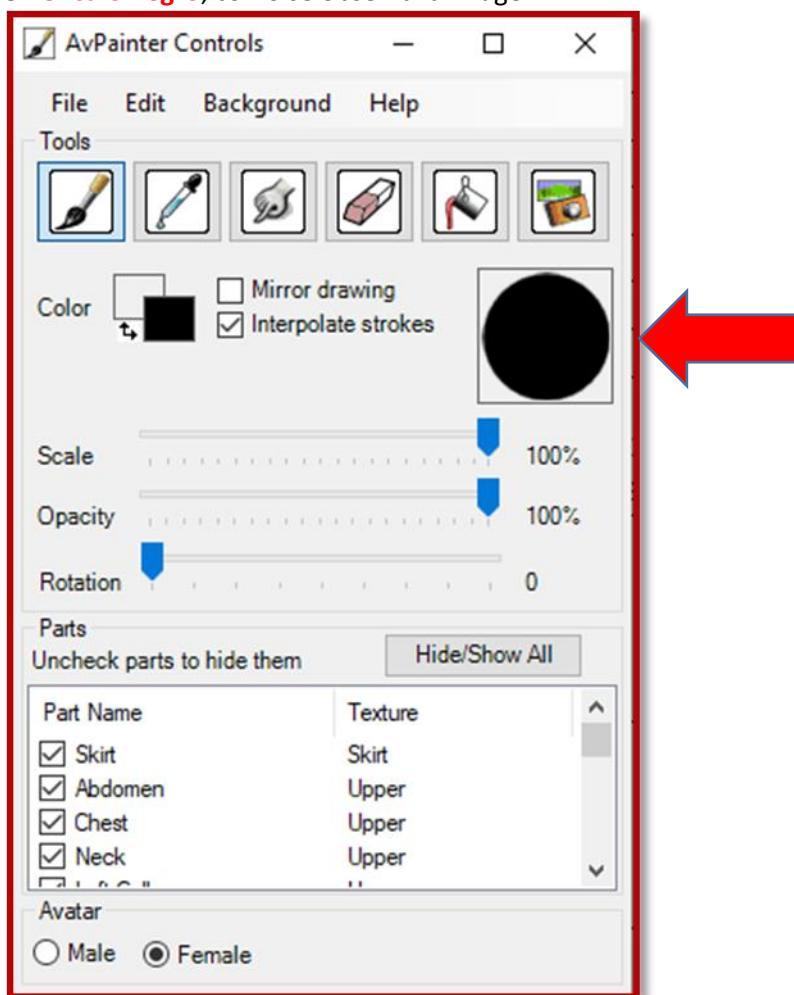
## Tema: 04 DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL CON EL PROGRAMA AvPainter

### SESIÓN 5: "DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL PARA EL PROGRAMA AvPainter"

A.

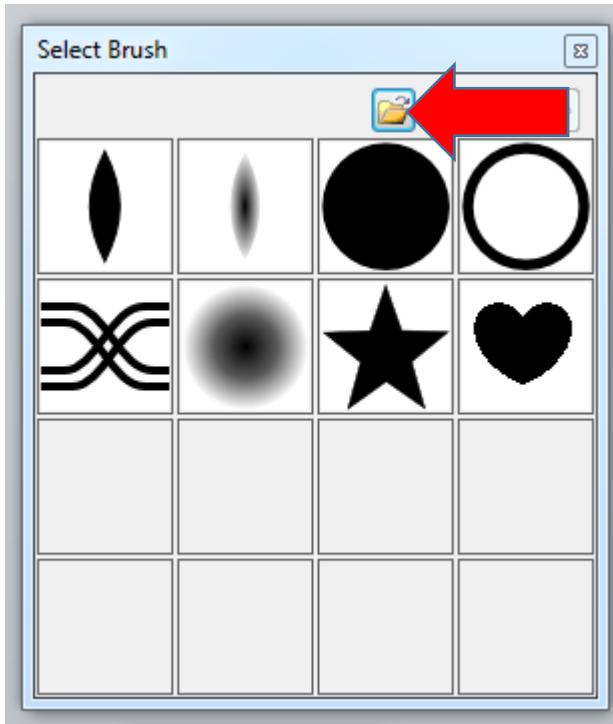
#### INTERFAX

- ✓ Ingresamos al programa AVPAINTER.
- ✓ Menú Herramienta de sello
- ✓ La herramienta de sello se usa para pintar y pegar otras imágenes en el avatar. Al seleccionar esta herramienta, aparece la ventana Área de trabajo de calcomanías; consulte a continuación para obtener más información sobre esta herramienta. Presionando 'D' mientras está en la Ventana de Pintura seleccionará esta herramienta.
- ✓ Observaremos la siguiente ventana y luego hacemos clic en **Círculo negro**, como se observa la imagen.

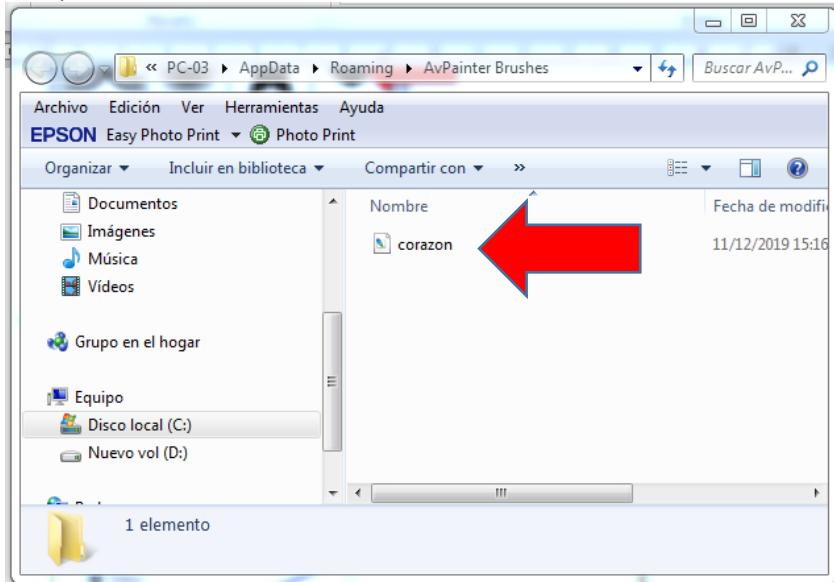




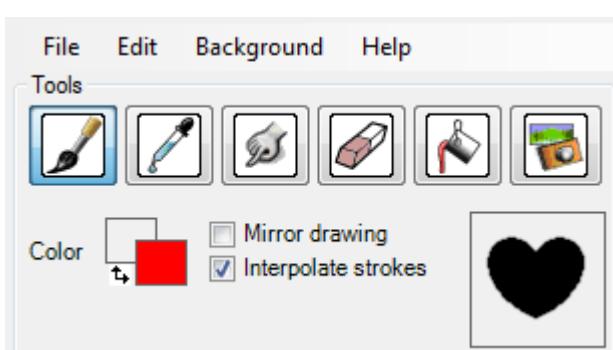
Se observa la siguiente imagen.

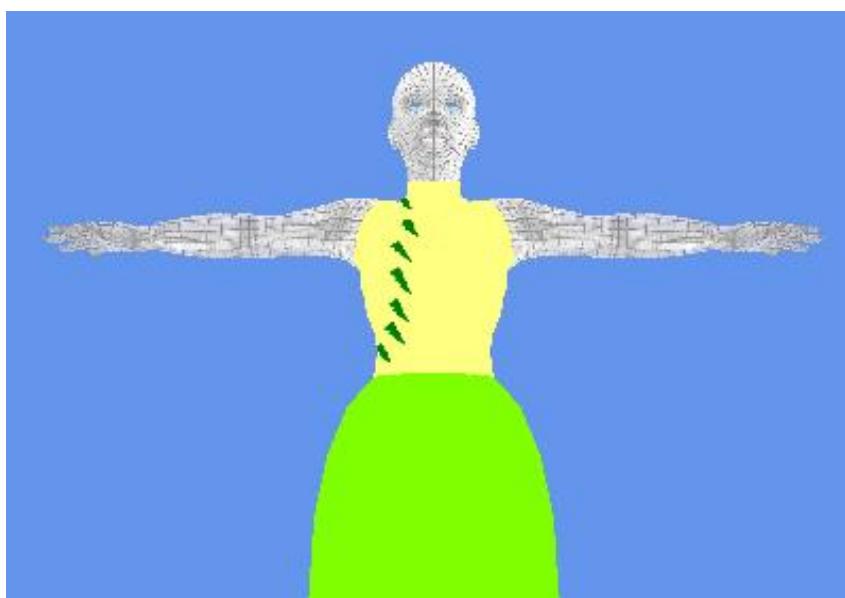
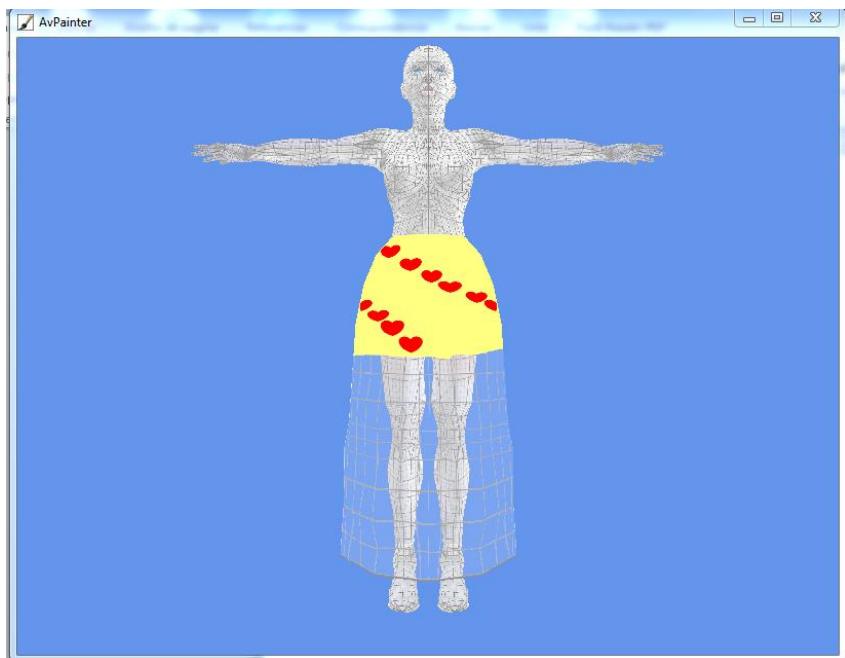


Si está en su dispositivo, debe ingresar como se muestra la captura.



Seguimos la secuencia como se muestra las siguientes capturas.







Imágenes en PNG



## DISEÑO CORTE Y CONFECCIÓN HOJA DE PRÁCTICA

Alumno: ..... Grado/Sección: ..... Fecha: .....

Tema: 04 **DISEÑANDO UN SELLO PERSONAL PARA EL PROGRAMA AvPainter**

Usando los sellos personales diseña una prenda de vestir, puedes tomar como ejemplo la imagen

