

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN</b>					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: Tecnología e Informática					
	DOCENTE: Ligia Machado Pérez					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
1	APRENDIZAJE	10º	2	Abril de 2026	1 Unidad	

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO

1. Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo del programa de diseño gráfico a su alcance, describiendo la función de cada uno.
2. Describe las diferentes herramientas para crear y trabajar con objetos que le ofrece un software de diseño, explicando las diferencias entre estos.
3. Diseña proyectos gráficos conservando la uniformidad y estética en cada elemento.

## Actividad

Escojo uno de los siguientes ejemplos para realizar su diseño en CorelDraw, utilizo las herramientas: elipse, círculos, relleno, mano alzada y bordes. La evidencia debe ser enviada por Classroom en la tarea creada para tal efecto.



**“¡Jamás vas a lograr lo que esperas, si te quedas cruzada de brazos. Sé responsable, esfuérzate y no te rindas a la primera dificultad” Marcos Witt**