

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología e informática	Curso: Cuarto	Año: 2024
Periodo: Tercer Periodo	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	<p>Reconozco las herramientas del diseño artístico y el diseño en 3D haciendo uso de tinkercad y los ejes tridimensionales.</p> <p>Logros</p> <ul style="list-style-type: none"> *Identificar correctamente la técnica de armado tridimensional “Papercraft” en el desarrollo de pequeños proyectos seleccionados por el mismo estudiante. *Diseñar animaciones en 3D de diferentes temáticas propuestas como lo son medios de transporte, PRAE, estructuras, entre otros haciendo uso de la plataforma Tinkercad. *Mantener una buena actitud en la elaboración de trabajos fuera y dentro de clase.
Indicadores de Logro	<ul style="list-style-type: none"> *Cognitivo: Conoce las técnicas de armado tridimensional “Papercraft” en forma física y digital en el desarrollo de pequeños proyectos. *Procedimental: Construye, experimenta y juega con los componentes sólidos encontrados en la plataforma Tinkercad en el modelo 3D. *Actitudinal: Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Tecnología Dibujo artístico <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las herramientas de dibujo. • Papercraft 	Informática Diseño en 3D <ul style="list-style-type: none"> • Tinkercad: Proyectos en 3D (Medios de transporte, PRAE, proyectos libres y estructuras).

PROCESO Y ACTIVIDADES			
ETAPA	FECHAS (Semanas)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
ANTICIPACIÓN.	Semana 1 (Cronograma)	Presentación del cronograma y las actividades a realizar durante el tercer periodo.	Trabajo en clase con un 60% conocimientos previos a los temas que se van a trabajar, habilidades y destrezas en los procesos del
	Semana 2 (Papercraft)	Papercraft <ul style="list-style-type: none"> • Bùho 	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 3 (Sala, Plataformas Online)	Tinkercad <ul style="list-style-type: none"> ● Interfaz ● Herramientas 	desarrollo de las actividades tanto en forma física como digital. Un 20% materiales (útiles escolares) y un 20% es un proyecto final.
	Semaná 4 (Papercraft)	Papercraft <ul style="list-style-type: none"> ● Animal 	
	Semana 5 (Sala, Plataformas Online)	Tinkercad <ul style="list-style-type: none"> ● Personajes 	
CONSOLIDACIÓN.	Semana 6 (Papercraft)	Papercraft <ul style="list-style-type: none"> ● Objeto 	
	Semana 7 (Sala, Plataformas Online)	Tinkercad <ul style="list-style-type: none"> ● Casa 	
	Semana 8 (Notas finales y Autoevaluación)	<ul style="list-style-type: none"> ● Compromiso con la asignatura. ● Responsabilidad en las entregas de actividades. ● Puntualidad ● Presentación personal 	

Nota: Las semanas pueden cambiar según el horario de sala y las dinámicas que se van a utilizar.