

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

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

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

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

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%)
<b>ANTICIPACIÓN.</b>	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)	<b>Papercraft</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bùho</li> </ul>	

**Proceso académico bimestral.**

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b>	Semana 3 (Sala, Plataformas Online)	<b>Tinkercad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Interfaz</li> <li>● Herramientas</li> </ul>	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)	<b>Papercraft</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Animal</li> </ul>	
	Semana 5 (Sala, Plataformas Online)	<b>Tinkercad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Personajes</li> </ul>	
<b>CONSOLIDACIÓN.</b>	Semana 6 (Papercraft)	<b>Papercraft</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Objeto</li> </ul>	
	Semana 7 (Sala, Plataformas Online)	<b>Tinkercad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Casa</li> </ul>	
	Semana 8 (Notas finales y Autoevaluación)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compromiso con la asignatura.</li> <li>● Responsabilidad en las entregas de actividades.</li> <li>● Puntualidad</li> <li>● Presentación personal</li> </ul>	

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