

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

<b>Área o asignatura:</b> Tecnología	<b>Curso:</b> Decimo	<b>Año:</b> 2024
<b>Periodo:</b> Tercero	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	
<b>Indicadores de Logro</b>	Comprende la importancia del trabajo en diferentes plataformas multimedia para la presentación de trabajos.
	Representa diferentes tipos de diseños teniendo en cuenta las tipos de plataformas Online.
	Demuestra interés y motivación al utilizar herramientas online para la elaboración de sus presentaciones.
	Demuestra gran manejo y habilidad en los conceptos aprendidos en clase sobre la importancia del desarrollo de trabajos relacionados con la inteligencia artificial.
	Presenta planos de manera adecuada manteniendo limpieza, puntualidad y manejo adecuado de instrumentos,

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
<b>Plataformas Online</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Canva</li> <li>2. Genial.ly</li> <li>3. Plataformas Online.</li> <li>4. ChatGpt</li> <li>5.</li> </ol>	

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 y	Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir a los estudiantes a las plataformas online seleccionadas y explorar sus capacidades para la creación</li> </ul>	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo practico en clase

**Proceso académico bimestral.**

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>de contenido visual y la interacción con inteligencia artificial.</p> <p>Actividades:</p> <p><b>1. Exploración de Plataformas Online:</b></p> <p>Presentar una visión general de Canva y Genial.ly como herramientas para el diseño gráfico y la creación de contenidos interactivos.</p> <p>Discutir las características principales de cada plataforma y cómo pueden ser utilizadas en diferentes contextos educativos y profesionales.</p> <p><b>2. Introducción a ChatGPT:</b></p> <p>Familiarizar a los estudiantes con ChatGPT y explora cómo pueden interactuar con esta inteligencia artificial para obtener información, generar contenido y realizar actividades educativas.</p>	<p>durante las siete (7) semanas.</p> <p>Trabajo en clase 20%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>
<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</b></p>	<p>Semana 1-6</p>	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades prácticas en el uso creativo y efectivo de las plataformas online seleccionadas, así como en la aplicación de la inteligencia artificial en actividades educativas.</li> </ul> <p>Actividades:</p> <p>Creación de Contenido Visual:</p> <p><b>1. Taller de Diseño Gráfico en Canva:</b></p> <p>Organizar sesiones prácticas donde los estudiantes aprendan a utilizar Canva para crear gráficos, presentaciones, carteles y otros materiales visuales.</p> <p>Guiar a los estudiantes en el diseño estético, la composición visual y el uso de plantillas y recursos gráficos.</p>	<p>Trabajo para casa 20%</p> <p>En la semana 3 y 5 se entregaran guías sobre la regiones de Colombia de la región Pacífica la cual deben desarrollar en casa o en el colegio según requerimiento del docente.</p> <p>Entrega de cuaderno con actividades propuestas en clase.</p> <p>Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

**Proceso académico bimestral.**

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p><b>2. Creación de Contenidos Interactivos en Genial.ly:</b></p> <p>Enseñar a los estudiantes a utilizar Genial.ly para crear presentaciones interactivas, infografías, mapas conceptuales y otros recursos educativos interactivos.</p> <p>Explora las opciones de animación, hipervínculos y multimedia para enriquecer los contenidos creados.</p> <p><b>3. Interacción con ChatGPT:</b></p> <p>Proporcionar actividades donde los estudiantes puedan interactuar con ChatGPT para realizar investigaciones, obtener respuestas a preguntas complejas y generar contenido educativo.</p> <p>Explorar cómo utilizar ChatGPT de manera ética y efectiva en el contexto educativo.</p>	
<p><b>CONSOLIDACIÓN.</b></p>		<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar y demostrar el dominio de las habilidades aprendidas a través de proyectos integradores y evaluaciones prácticas.</li> </ul> <p>Actividades:</p> <p><b>1. Proyecto Integrador de Plataformas Online:</b></p> <p>Asignar a los estudiantes un proyecto integrador donde deben utilizar Canva, Genial.ly y ChatGPT en conjunto para crear un proyecto educativo completo.</p> <p>Los proyectos pueden incluir la creación de una campaña publicitaria digital, una presentación interactiva sobre un tema específico o un recurso educativo multimedia.</p> <p><b>2. Presentación y Evaluación:</b></p>	<p>20% evaluación Se evaluara cuaderno con registro de los temas vistos en clase y trabajo de consultas.</p> <p>Trabajo practico en clase. Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Organizar una sesión de presentación donde los estudiantes puedan compartir sus proyectos con la clase y discutir su proceso de creación.</p> <p>Evaluar la creatividad, la efectividad comunicativa y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en cada proyecto.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Evaluar el progreso de los estudiantes mediante la revisión de sus proyectos, la participación activa en las actividades prácticas y su capacidad para integrar tecnología de manera significativa en el aprendizaje.</p> <p>Proporcionar retroalimentación detallada para mejorar el diseño gráfico, la interactividad y la aplicación de inteligencia artificial en proyectos educativos.</p> <p>Este cronograma proporciona una estructura efectiva para enseñar el uso avanzado de plataformas online y la interacción con inteligencia artificial en el contexto educativo del grado décimo, preparando a los estudiantes para competencias digitales relevantes y habilidades creativas en el siglo XXI.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	
--	--	---	--

