

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología	Curso: Decimo	Año: 2024
Periodo: Cuarto	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
OBJETIVOS	Identifica la importancia del emprendimiento en las clases de tecnología e informática.				
Indicadores de Logro	<table border="1"> <tr> <td>Propone, analiza y compara diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades en un proyecto de emprendimiento.</td> </tr> <tr> <td>Emplea diferentes medios tecnológicos para presentar su propuesta de emprendimiento, incluyendo las redes sociales y página web.</td> </tr> <tr> <td>Emplea diferentes medios de comunicación y tecnológicos para el desarrollo y promoción de una idea de emprendimiento de forma individual o grupal.</td> </tr> <tr> <td>Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.</td> </tr> </table>	Propone, analiza y compara diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades en un proyecto de emprendimiento.	Emplea diferentes medios tecnológicos para presentar su propuesta de emprendimiento, incluyendo las redes sociales y página web.	Emplea diferentes medios de comunicación y tecnológicos para el desarrollo y promoción de una idea de emprendimiento de forma individual o grupal.	Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.
Propone, analiza y compara diferentes soluciones a un mismo problema, explicando su origen, ventajas y dificultades en un proyecto de emprendimiento.					
Emplea diferentes medios tecnológicos para presentar su propuesta de emprendimiento, incluyendo las redes sociales y página web.					
Emplea diferentes medios de comunicación y tecnológicos para el desarrollo y promoción de una idea de emprendimiento de forma individual o grupal.					
Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.					

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Plataformas Online para creación de <ol style="list-style-type: none"> 1. Marca corporativa 2. Logo 3. Piezas gráficas 	

PROCESO Y ACTIVIDADES			
ETAPA	FECHAS (Seman as)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

<p>ANTICIPACIÓN.</p>	<p>Semana 1 y</p>	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducir a los estudiantes al proceso de creación de marca corporativa y logos utilizando plataformas online, explorando técnicas de diseño gráfico y branding. <p>Actividades:</p> <p>1. Exploración de Branding y Diseño Gráfico:</p> <p>Presentar los conceptos fundamentales de branding y diseño gráfico, incluyendo la importancia de la identidad visual y la coherencia de marca.</p> <p>Analizar ejemplos de marcas reconocidas y discute cómo el diseño contribuye a su éxito y reconocimiento.</p> <p>2. Introducción a Plataformas Online:</p> <p>Familiarizar a los estudiantes con plataformas online específicas para diseño gráfico y branding, como Canva, Adobe Spark, Genial.ly, entre otras.</p> <p>Explorar las herramientas y plantillas disponibles para la creación de logos, piezas gráficas y materiales de marca.</p>	<p>Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo práctico en clase durante las siete (7) semanas. Trabajo en clase 20%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>
<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p>	<p>Semana 1-6</p>	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades prácticas en el diseño de marca corporativa y la creación de elementos gráficos utilizando herramientas digitales avanzadas. <p>Actividades:</p> <p>Creación de Marca Corporativa:</p> <p>1. Taller de Diseño de Logo:</p> <p>Organizar sesiones prácticas donde los estudiantes aprendan a diseñar logos efectivos utilizando plataformas online.</p>	<p>Trabajo para casa 20% 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. Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Guiar a los estudiantes en la selección de colores, tipografía, iconografía y otros elementos visuales para representar una marca.</p> <p>2. Desarrollo de Piezas Gráficas:</p> <p>Enseñar a los estudiantes a crear piezas gráficas coherentes con la identidad de marca, como tarjetas de presentación, banners y folletos.</p> <p>Explorar técnicas avanzadas de composición visual y uso de herramientas de diseño para optimizar la calidad estética de las piezas gráficas.</p>	
CONSOLIDACIÓN.		<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar y demostrar el dominio de las habilidades aprendidas a través de proyectos integradores y evaluaciones prácticas centradas en la creación de marca corporativa. <p>Actividades:</p> <p>1. Proyecto Integrador de Marca Corporativa:</p> <p>Asignar a los estudiantes un proyecto donde deben desarrollar una propuesta de marca corporativa completa para una empresa ficticia o real.</p> <p>Los proyectos deben incluir el diseño de logo, paleta de colores, tipografía, aplicaciones gráficas y una presentación visual coherente.</p> <p>2. Presentación y Evaluación:</p> <p>Organizar una sesión de presentación donde los estudiantes puedan compartir sus propuestas de marca corporativa con la clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Evalúa la coherencia visual, la originalidad del diseño, la aplicación práctica y la capacidad para comunicar la identidad de 	<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>marca a través de los elementos creados.</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 aplicar principios de diseño y branding.</p> <p>Proporcionar retroalimentación detallada para mejorar la creatividad visual, la coherencia de marca y la efectividad en el diseño de elementos gráficos.</p> <p>Este cronograma proporciona una estructura efectiva para enseñar el diseño de marca corporativa y el uso de plataformas online en el contexto educativo del décimo grado, preparando a los estudiantes para aplicaciones prácticas en el campo del diseño gráfico y branding.</p>	
--	--	---	--