

Área o asignatura: Tecnología	Curso: Noveno	Año:2024
Periodo: tercer	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	Desarrollar habilidades en la construcción y simulación en de modelados en 3D.
Indicadores de Logro	Construye, experimenta y juega con cada uno de los componentes propuestos en la plataforma Tinkercad.
	Realiza adecuadamente los montajes de circuitos en la plataforma Tinkercad.
	Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
<p>Papercraft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personajes • Paisajes 	
<p>Modelado 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tinkercad. • Modelado de sólidos. • Estructuras 3D + programación. 	
1.	

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 y	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir a los estudiantes al arte del Papercraft y al modelado 3D utilizando Tinkercad, explorando técnicas básicas y aplicaciones prácticas. 	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo practico en clase durante las siete (7) semanas.

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> Introducción al Papercraft: <ul style="list-style-type: none"> Presenta a los estudiantes el concepto de Papercraft y su aplicación en la creación de personajes y paisajes. Discute la importancia de la precisión en el corte, el doblado y el ensamblaje en el Papercraft. Fundamentos del Modelado 3D: <ul style="list-style-type: none"> Familiariza a los estudiantes con Tinkercad como herramienta para el modelado 3D. Introduce los conceptos básicos de modelado de sólidos y estructuras 3D utilizando bloques y formas geométricas simples. 	<p>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> <p>Desarrollar habilidades prácticas en el diseño y la construcción de modelos en Papercraft y Tinkercad, incorporando elementos de programación en modelos 3D.</p> <p>Actividades:</p> <p>Papercraft:</p> <ol style="list-style-type: none"> Taller de Papercraft: <p>Organizar sesiones prácticas donde los estudiantes creen personajes y paisajes utilizando plantillas de Papercraft.</p> <p>Enseña técnicas avanzadas de Papercraft como el uso de capas, detalles y técnicas de ensamblaje.</p> <p>Modelado 3D con Tinkercad:</p> <ol style="list-style-type: none"> Diseño de Modelos 3D: <p>Guía a los estudiantes en la creación de modelos 3D más complejos utilizando Tinkercad, como</p>	<p>Trabajo para casa 20%</p> <p>En la semana 3 y 5 se entregaran guías 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>

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>estructuras arquitectónicas o elementos mecánicos simples.</p> <p>Introduce la programación básica de modelos 3D, donde los estudiantes pueden animar o controlar el comportamiento de los modelos diseñados.</p>	
CONSOLIDACIÓN.		<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar y demostrar el dominio de las habilidades aprendidas mediante proyectos integradores y evaluaciones prácticas. <p>Actividades:</p> <p>1. Proyecto Integrador de Papercraft y Modelado 3D:</p> <p>Asignar a los estudiantes un proyecto integrador donde deben combinar Papercraft y modelado 3D para crear una escena o estructura compleja.</p> <p>Los proyectos deben incluir la creación de personajes o elementos en Papercraft y su contraparte en modelado 3D, demostrando cohesión visual y creatividad en el diseño.</p> <p>2. Presentación y Evaluación:</p> <p>Organiza una sesión final donde los estudiantes presenten sus proyectos integradores y expliquen el proceso de diseño y construcción.</p> <p>Evaluar la precisión en el Papercraft, la creatividad en el modelado 3D, la funcionalidad de las estructuras y la capacidad para integrar elementos de programación.</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Evalúa el progreso de los estudiantes mediante la revisión de sus proyectos integradores, la calidad del Papercraft y el 	<p>20% evaluación Se evaluará cuaderno con registro de los temas vistos en clase y trabajo de consultas.</p> <p>Trabajo práctico en clase. Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>modelado 3D, así como su habilidad para aplicar técnicas aprendidas.</p> <p>Proporciona retroalimentación detallada para mejorar la precisión en el Papercraft, la creatividad en el diseño 3D y la integración de conceptos de programación en modelos animados o interactivos.</p> <p>Este plan estructurado proporciona una base sólida para que los estudiantes exploren y dominen las técnicas de Papercraft y modelado 3D, preparándolos para proyectos creativos y aplicaciones prácticas en el aula.</p>	
--	--	---	--