

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	Presenta una historia que tiene en cuenta la metodología de Preproducción, producción y postproducción haciendo uso de diferentes herramientas de cómputo y aplicaciones móviles
Indicadores de Logro	Propone, analiza y compara diferentes estilos de historias y las relaciona de diferentes tipos de problema, explicando su origen, ventajas y dificultades.
	Emplea diferentes medios tecnológicos para presentar su historia, incluyendo las redes sociales y página web.
	Emplea diferentes medios de comunicación y tecnológicos para el desarrollo y promoción de una historia elaborada en clase.
	Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Multimedia <ul style="list-style-type: none"> • Realización de historia • Plataformas Online <p>1.</p>	

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	Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> • Introducir a los estudiantes al proceso creativo de la realización de historias multimedia y familiarizarlos con las plataformas online disponibles para su creación y distribución. Actividades: <p>1. Exploración de Conceptos Creativos:</p>	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo practico en clase durante las siete (7) semanas. Trabajo en clase 20%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Presenta los elementos clave de la narrativa multimedia, incluyendo estructura de historias, desarrollo de personajes y creación de ambientes. ○ Analiza ejemplos de historias multimedia exitosas para inspirar a los estudiantes y discutir técnicas efectivas de narración. <p>2. Introducción a Plataformas Online:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Familiariza a los estudiantes con plataformas online populares para la creación de historias multimedia, como Storybird, Adobe Spark, Canva o similar. ○ Explora las características y herramientas de cada plataforma para la creación de historias visuales y narrativas. 	
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 1-6	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades prácticas en la creación y producción de historias multimedia utilizando herramientas digitales y técnicas narrativas avanzadas. <p>Actividades:</p> <p>Realización de Historias Multimedia:</p> <p>1. Taller de Creación de Historias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza sesiones prácticas donde los estudiantes puedan crear sus propias historias multimedia. ○ Guía a los estudiantes en la planificación de la trama, desarrollo de personajes, selección de imágenes y uso de texto o narración. <p>2. Uso Avanzado de Plataformas Online:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Enseña técnicas avanzadas para utilizar las herramientas disponibles en las plataformas online seleccionadas. 	<p>Trabajo para casa 20% 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. Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Explora opciones como la integración de multimedia (imágenes, audio, video), animaciones y efectos visuales para enriquecer las historias creadas. 	
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. <p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto Integrador de Historia Multimedia: <ul style="list-style-type: none"> ○ Asigna a los estudiantes un proyecto donde deben aplicar todas las habilidades adquiridas para crear una historia multimedia completa. ○ Los proyectos pueden incluir la creación de un libro digital, una presentación interactiva o un cortometraje digital. 2. Presentación y Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza una sesión de presentación donde los estudiantes puedan compartir sus historias multimedia con la clase. ○ Evalúa la creatividad, la calidad narrativa, la efectividad visual y la habilidad técnica demostrada en cada proyecto. <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa el progreso de los estudiantes mediante la revisión de sus proyectos, la participación activa en las actividades prácticas y la capacidad para comunicar historias de manera efectiva. 	<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>

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<ul style="list-style-type: none">• Proporciona retroalimentación detallada para mejorar la narrativa, el diseño visual y el uso de herramientas digitales en la creación de historias multimedia. <p>Este cronograma proporciona una estructura completa para enseñar la creación de historias multimedia utilizando plataformas online, fomentando la creatividad y el dominio técnico entre los estudiantes de noveno grado.</p>	
--	--	---	--