

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

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	Desarrolla diferentes piezas gráficas haciendo uso de programas de cómputo y herramientas online.
<b>Indicadores de Logro</b>	Representa adecuadamente planos de forma gráfica
	Diseña por medio de la plataforma CANVA un banner relacionado con los subproyectos trabajados en el Colegio.
	Identifica las diferentes herramientas de la plataforma CANVA en la creación de diferentes proyectos artísticos.
	Reconoce la secuencia lógica y el uso de cada una de las herramientas digitales como lo son powtoon en la creación de presentaciones animadas y render forest en la animación de logos y animaciones a un nivel más avanzado.
	Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

<b>CONTENIDOS DEL BIMESTRE.</b>	
<b>Entornos gráficos online</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de presentaciones animadas: PowToon, Genially, prezi y canva.</li> <li>• Animación en nivel intermedio (Logos, gráficos y animaciones): Render Forest.</li> </ul>	
1.	

<b>PROCESO Y ACTIVIDADES</b>			
<b>ETAPA</b>	<b>FECHAS (Semanas)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b> (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
<b>ANTICIPACIÓN.</b>	Semana 1 y	bjetivo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducir a los estudiantes a los entornos gráficos online y las herramientas disponibles para la creación de</li> </ul>	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo practico en clase

**Proceso académico bimestral.**

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>presentaciones animadas y animaciones intermedias.</p> <p>Actividades:</p> <p><b>1. Exploración de Herramientas Gráficas:</b></p> <p>Presentar una visión general de las plataformas como PowToon, Genially, Prezi, Canva y Render Forest.</p> <p>Muestra ejemplos de presentaciones y animaciones creadas con estas herramientas para ilustrar sus capacidades y aplicaciones.</p> <p><b>2 Demostraciones y Tutoriales:</b></p> <p>Realizar demostraciones prácticas de cómo utilizar cada herramienta para crear presentaciones animadas y animaciones intermedias.</p> <p>Proporcionar tutoriales paso a paso sobre cómo empezar a trabajar con cada plataforma.</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 de herramientas gráficas online para la creación de contenido visual dinámico y atractivo.</li> </ul> <p>Actividades:</p> <p>Creación de Presentaciones Animadas:</p> <p><b>1. Taller de PowToon, Genially, Prezi y Canva:</b></p> <p>Organiza talleres prácticos donde los estudiantes puedan crear presentaciones animadas utilizando estas herramientas.</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>Guía a los estudiantes en el diseño de diapositivas, la incorporación de animaciones y la creación de efectos visuales.</p> <p>Animación Intermedia con Render Forest:</p> <p><b>2. Taller de Render Forest:</b></p> <p>Introducir a los estudiantes a Render Forest para la creación de animaciones más complejas como logotipos animados, gráficos y animaciones.</p> <p>Enseñar técnicas avanzadas para el diseño de animaciones fluidas y efectos visuales impresionantes.</p>	
<b>CONSOLIDACIÓN.</b>		<p>.</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:</b></p> <p>Asignar a los estudiantes un proyecto donde deben utilizar una o varias herramientas gráficas online para crear una presentación animada o una animación intermedia.</p> <p>Los estudiantes deben demostrar creatividad en el diseño visual, la narrativa y la efectividad del mensaje comunicado.</p> <p><b>2. Presentación y Evaluación:</b></p> <p>Organizar una sesión de presentación donde los estudiantes puedan compartir sus proyectos con la clase.</p>	<p>20% evaluación</p> <p>Se evaluará cuaderno con registro de los temas vistos en clase y trabajo de consultas.</p> <p>Trabajo práctico en clase.</p> <p>Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>

## CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Evaluar la calidad estética, la coherencia visual y la capacidad de comunicación visual de cada proyecto.</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluar el progreso de los estudiantes mediante la revisión de sus proyectos, la participación activa en los talleres prácticos y la capacidad para aplicar técnicas aprendidas.</li><li>• Proporcionar retroalimentación constructiva para mejorar la creatividad, la técnica y la efectividad comunicativa en el diseño gráfico y la animación online.</li></ul>	
--	--	--	--