

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología e informática	Curso: Segundo	Año: 2024
Periodo: Tercer periodo	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	Identificar la evolución tecnológica como el computador, automóvil y manejo de la plataforma Pivot. Logros *Conocer la importancia de la evolución tecnológica y el uso de la plataforma Pivot. *Emplear diferentes herramientas digitales para la creación de personajes, fondos, fotogramas para proyectos animados. *Participar activamente en cada una de las clases de tecnología e informática.
Indicadores de Logro	* Cognitivo: Identifica la importancia de la evolución tecnológica y el uso adecuado de la plataforma pivot. * Procedimental: Propone y realiza proyectos animados reconociendo que es un fotograma y como se identifican estos en el mundo de la animación. * Actitudinal: Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Tecnología: Evolución tecnológica. <ul style="list-style-type: none"> • Línea del tiempo: Automóvil, computadora o celular. 	Informática: Multimedia <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de la animación. • Programas para animación. • Pivot animator / StickNodes animator.

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 (Cronograma)	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del cronograma y las actividades a realizar durante el tercer periodo. 	Trabajo en clase con un 60% conocimientos previos a los temas que se van a trabajar, habilidades y destrezas

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

	Semana 2 (Evolución del carro)	Evolución del carro <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Función • Evolución 	en los procesos del desarrollo de las actividades tanto en forma física como digital. Un 20% materiales (útiles escolares) y un 20% es un proyecto final.
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 3 (Sala, Plataformas Online)	Pivot animator <ul style="list-style-type: none"> • Interfaz • Fotogramas 	
	Semana 4 (Evolución del computador)	Evaluación del computador <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Función • Evolución 	
	Semana 5 (Sala, Plataformas Online)	Pivot animator <ul style="list-style-type: none"> • Fondos • Fotogramas (20) 	
CONSOLIDACIÓN.	Semana 6 (Evolución del celular)	Evolución del celular <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • Función • Evolución 	
	Semana 7 (Sala, Plataformas Online)	Pivot animator <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final (50) 	
	Semana 8 (Notas finales y Autoevaluación)	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso con la asignatura. • Responsabilidad en las entregas de actividades. • Puntualidad • Presentación personal 	

Nota: Las semanas pueden cambiar según el horario de sala y las dinámicas que se van a utilizar.