

CRONOGRAMA BIMESTRAL

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
OBJETIVOS	Reconozco las herramientas del dibujo técnico y el modelado 3D haciendo uso del sketchup y la realización de estructuras tridimensionales.				
Indicadores de Logro	<table border="1"> <tr> <td>Realiza su proyecto final en la plataforma sketchup ojin en forma creativa aplicando las temáticas vistas en el periodo Académico de la signatura.</td> </tr> <tr> <td>Crea entornos en el programa utilizando las herramientas vistas en clase.</td> </tr> <tr> <td>Representa los tipos de diseños arquitectónicos y estructurales usando dos puntos de fuga.</td> </tr> <tr> <td>Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.</td> </tr> </table>	Realiza su proyecto final en la plataforma sketchup ojin en forma creativa aplicando las temáticas vistas en el periodo Académico de la signatura.	Crea entornos en el programa utilizando las herramientas vistas en clase.	Representa los tipos de diseños arquitectónicos y estructurales usando dos puntos de fuga.	Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.
Realiza su proyecto final en la plataforma sketchup ojin en forma creativa aplicando las temáticas vistas en el periodo Académico de la signatura.					
Crea entornos en el programa utilizando las herramientas vistas en clase.					
Representa los tipos de diseños arquitectónicos y estructurales usando dos puntos de fuga.					
Trabaja activamente en clase manteniendo buenos hábitos de trabajo y comportamiento.					

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
Estructura en papel <ul style="list-style-type: none"> • Planos • Estructura. • Diseño en 3D puentes. <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"> • Despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes sobre la creación de estructuras en papel y el diseño en 3D. 	Proceso de evaluación. Trabajo participativo 40% se evaluará la participación y trabajo practico en clase

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>Actividades:</p> <p>1. Exploración de Planos y Estructuras:</p> <p>Muestra ejemplos de planos arquitectónicos y estructuras en papel. Explica la importancia de los planos en la construcción y cómo representan las ideas de diseño.</p> <p>Realiza una actividad en la que los estudiantes identifiquen diferentes tipos de estructuras (puentes, edificios, etc.) en imágenes.</p> <p>2. Juego de Construcción de Papel:</p> <p>Proporciona papel y materiales básicos para que los estudiantes construyan estructuras simples como torres o puentes. Organiza un concurso para ver quién puede construir la estructura más alta o resistente.</p> <p>Explica los conceptos básicos de fuerza y estabilidad en las estructuras.</p> <p>3. Video Introductorio sobre Diseño en 3D:</p> <p>Muestra un video corto que explique qué es el diseño en 3D y cómo se utiliza en la ingeniería y la arquitectura. Presenta ejemplos de proyectos de puentes diseñados en 3D.</p>	<p>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"> Aprender a crear planos y estructuras en papel, y diseñar puentes en 3D. <p>Actividades:</p> <p>Estructuras en Papel:</p> <p>1. Creación de Planos:</p> <p>Enseña a los estudiantes cómo dibujar planos básicos utilizando reglas y lápices. Pueden</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.</p>

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>empezar con planos de habitaciones simples y avanzar a diseños más complejos.</p> <p>Proporciona ejemplos de planos y guía a los estudiantes en la creación de sus propios planos.</p> <p>2. Construcción de Estructuras:</p> <p>Utiliza los planos creados por los estudiantes para construir modelos en papel. Proporciona cartulina, tijeras, pegamento y otros materiales necesarios.</p> <p>Fomenta la creatividad y la innovación en el diseño de sus estructuras. Realiza pruebas de resistencia y estabilidad para evaluar sus construcciones.</p> <p>Diseño en 3D de Puentes:</p> <p>3. Introducción a la Herramienta de Diseño en 3D:</p> <p>Presenta una herramienta de diseño en 3D adecuada para los estudiantes, como Tinkercad. Muestra cómo navegar por la interfaz y utilizar las herramientas básicas.</p> <p>Realiza un tutorial guiado en el que los estudiantes diseñen una estructura simple en 3D.</p> <p>4. Proyecto de Diseño de Puente en 3D:</p> <p>Asigna a los estudiantes el proyecto de diseñar un puente en 3D utilizando la herramienta de diseño. Proporciona directrices sobre los requisitos del puente, como longitud, altura y capacidad de carga.</p> <p>Permite que los estudiantes experimenten y ajusten sus diseños según sea necesario.</p>	<p>Trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)</p>
<p>CONSOLIDACIÓN.</p>		<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conocimientos adquiridos en proyectos finales y revisar los conceptos 	<p>20% evaluación Se evaluará cuaderno con registro de los temas vistos en clase y trabajo de consultas.</p>

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>aprendidos sobre estructuras en papel y diseño en 3D.</p> <p>Actividades:</p> <p>Estructuras en Papel:</p> <p>1. Presentación de Planos y Estructuras:</p> <p>Organiza una exposición en el aula donde los estudiantes presenten sus planos y las estructuras en papel que han creado. Cada estudiante explica su diseño y el proceso de construcción.</p> <p>Permite que los estudiantes hagan preguntas y discutan las presentaciones de sus compañeros.</p> <p>Diseño en 3D de Puentes:</p> <p>2. Presentación de Proyectos en 3D:</p> <p>Organiza una "feria de puentes" en el aula donde los estudiantes presenten sus diseños de puentes en 3D. Cada estudiante o grupo explica su diseño, los desafíos que enfrentaron y cómo los superaron.</p> <p>Permite que los estudiantes hagan preguntas y discutan los diseños de sus compañeros.</p> <p>3. Juego de Revisión:</p> <p>Crea un juego de preguntas y respuestas sobre los conceptos de planos, estructuras en papel y diseño en 3D.</p> <p>Utiliza herramientas como Kahoot! o tarjetas físicas para hacer la actividad más interactiva.</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar la participación y el interés de los estudiantes durante las actividades. • Revisar los productos finales (planos, estructuras en papel y diseños en 3D) para evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos. 	<p>Trabajo práctico en clase.</p> <p>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">• Realizar una breve reflexión con los estudiantes sobre lo que más les gustó y lo que aprendieron sobre la creación de estructuras en papel y el diseño en 3D.	
--	--	---	--