



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN  
2024**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	9°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para expresar sus ideas de forma creativa al diseñar proyectos publicitarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo de programas para el diseño de publicaciones y material de marketing, describiendo la función de cada uno.</li> <li>Describe los diferentes diseños para elaborar proyectos publicitarios que le ofrece el software de diseño a su alcance, explicando las diferencias entre estos.</li> <li>Diseña un proyecto publicitario conservando la uniformidad y estética en cada elemento.</li> <li>Representa modelos de publicidad utilizando las TIC's de forma creativa.</li> <li>Muestra claridad en sus ideas al momento de sustentar sus diseños.</li> </ul>	<p><b>SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos de la ventana principal.</li> <li>Diseño de publicaciones.</li> <li>Personalizar una publicación.</li> <li>Insertar imágenes.</li> <li>Cuadros de texto y elementos de dibujo.</li> </ul>

**AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS  
Y ACTIVIDADES DE APOYO**

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN  
2024**

PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	9°

LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
<p>Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para expresar sus ideas de forma creativa al diseñar proyectos publicitarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo de programas para el diseño de publicaciones y material de marketing, describiendo la función de cada uno.</li> <li>Describe los diferentes diseños para elaborar proyectos publicitarios que le ofrece el software de diseño a su alcance, explicando las diferencias entre estos.</li> <li>Diseña un proyecto publicitario conservando la uniformidad y estética en cada elemento.</li> <li>Representa modelos de publicidad utilizando las TIC's de forma creativa.</li> <li>Muestra claridad en sus ideas al momento de sustentar sus diseños.</li> </ul>	<p><b>SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos de la ventana principal.</li> <li>Diseño de publicaciones.</li> <li>Personalizar una publicación.</li> <li>Insertar imágenes.</li> <li>Cuadros de texto y elementos de dibujo.</li> </ul>

**AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS  
Y ACTIVIDADES DE APOYO**

FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de guías Desarrollo de talleres Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		