

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2025		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	9°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para expresar sus ideas de forma creativa al diseñar proyectos publicitarios.	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.	SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING - Elementos de la ventana principal. - Diseño de publicaciones. - Personalizar una publicación. - Insertar imágenes. - Cuadros de texto y elementos de dibujo.	
	Describe los diferentes diseños para elaborar proyectos publicitarios que le ofrece el software de diseño a su alcance, explicando las diferencias entre estos.		
	Diseña un proyecto publicitario conservando la uniformidad y estética en cada elemento.		
	Representa modelos de publicidad utilizando las TIC's de forma creativa.		
	Muestra claridad en sus ideas al momento de sustentar sus diseños.		
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de talleres y guías Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2025		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	2	TECNOLOGIA E INFORMATICA	9°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO		CONTENIDOS
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para expresar sus ideas de forma creativa al diseñar proyectos publicitarios.	- 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. - Describe los diferentes diseños para elaborar proyectos publicitarios que le ofrece el software de diseño a su alcance, explicando las diferencias entre estos. - Diseña un proyecto publicitario conservando la uniformidad y estética en cada elemento. - Representa modelos de publicidad utilizando las TIC's de forma creativa. - Muestra claridad en sus ideas al momento de sustentar sus diseños.		SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING
			Elementos de la ventana principal.
			Diseño de publicaciones.
			Personalizar una publicación.
			Insertar imágenes.
			Cuadros de texto y elementos de dibujo.
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20%		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	Desarrollo de talleres y guías Actividades en clase		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERÍODO CON ACT. APOYO:		