

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	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"> 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. 		<p>SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 PERIODO CON ACT. APOYO:		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	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"> 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. 		<p>SOFTWARE PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES Y MATERIAL DE MARKETING</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 PERIODO CON ACT. APOYO:		