

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN 2026		
	PERÍODO	ÁREA Y/O ASIGNATURA	GRADO
	1	Tecnología e Informática	3°
LOGRO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	
Reconozco y menciono productos tecnológicos, que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce el algoritmo lógico para abrir el programade diseño gráfico inicial, a través de la apropiación de la información. 2. Identifica los elementos de la ventana del programa utilizando las herramientas en sus creaciones artísticas. 3. Descubre la utilidad del programa de iniciación al diseño gráfico al realizar diferentes prácticas en la sala de sistemas. 4. Realiza actividades de pegado de imagen y sus transformaciones 5. Trabaja con una buena actitud al realizar las actividades de clase. 	INICIACIÓN AL DISEÑO GRÁFICO (PAINT) <ul style="list-style-type: none"> • Buscando el programa. • Pestañas y cintas de opciones de la ventana del Programa. • Herramientas y formas del programa Paint • Pegado y cambio de imágenes • Colores del programa • Ciencia y tecnología 	
AUTOCONTROL DE ESTRATEGIAS EVALUATIVAS Y ACTIVIDADES DE APOYO			
FECHA	ESTRATEGIAS EVALUATIVAS	VALORACIÓN	
		Cuantitativa	Cualitativa
	EVALUACIÓN PROGRAMADA 20% Evaluación de técnica y tecnología		
	AUTOEVALUACION 5%		
	SEGUIMIENTO 75%		
	DEFINITIVA DEL PERIODO		
	DEFINITIVA DEL PERIODO CON ACT. APOYO:		