



# SECUNDARIA

## TEMARIO TRIMESTRAL.

### Innovación Digital III.

Temario: Segundo Trimestre

Maestr@: Víctor Hugo Becerril Andrés.

APRENDIZAJE ESPERADO	CONTENIDO
<ul style="list-style-type: none"><li>Describe la metáfora del stack, Distingue los diferentes elementos que se pueden colocar en una card, Utiliza el lenguaje de programación Livecode Script, Programa objetos usando Livecode Script, Evalúa usar constantes o variables en un programa</li><li>Determina las características del Canvas del cliente, Aplicará la técnica de lluvia de ideas sobre las necesidades de un cliente y las validará por medio de Focus group y Canvas del cliente, Aplicará la metodología 6 sombreros para pensar, Evalúa proyectos en base a la matriz de factibilidad y viabilidad, Identifica los factores del método científico que ayudan a evaluar un proyecto de emprendimiento, Imagina, analiza, plantea, mapea y crea prototipos en bruto tomando en cuenta herramientas de creatividad y evidencias previas</li><li>Crea una bitácora personal para dar seguimiento a sus logros académicos, Evalúa contenidos para la materia de matemáticas, Utiliza herramientas drill and practice como apoyo en diversas materias, Crea contenidos interactivos para la materia de Geografía / Historia..., Utiliza un dispositivo móvil para capturar evidencia de su trabajo</li></ul>	<p>Temas a desarrollar:</p> <p>Programación</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Stacks en Livecode</li><li>Botones, campos y contenedores</li><li>Livecode Script</li><li>Programación orientada a objetos</li><li>Constantes y variables</li><li>Funciones, ciclos, estructuras de decisión</li><li>Propiedades de los objetos</li><li>Livecode Plataforma multiOS</li><li>SDK</li><li>Aplicaciones Multiplataforma</li></ol> <p>Emprendimiento</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Canvas del cliente o beneficiario</li><li>Comprendiendo las necesidades de los posibles clientes y la comunidad</li><li>Metodología de los 6 sombreros para pensar</li><li>Matriz de factibilidad y viabilidad</li><li>Hipótesis de la solución a un problema</li><li>Creación de un prototipo</li><li>Metodología de SCAMPER</li><li>Mapa de un prototipo</li></ol> <p>Nivelación Académica</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Blogger, Wordpress, Moodle</li><li>SchoolYourSelf <a href="https://schoolyourself.org">https://schoolyourself.org</a></li><li>Google Maps</li><li>Quizlet</li><li>QuickTime + Record screen</li><li>El iPad como herramienta para capturar evidencias</li><li>Hour of Code</li><li>Brainscape <a href="https://www.brainscape.com">https://www.brainscape.com</a></li><li>Kahoot!</li><li>Kahoot challenge</li><li>Hoja de cálculo</li></ol>



# SECUNDARIA

## TEMARIO TRIMESTRAL.

CUADRO DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES
<p><b>Prácticas de moodle dependiendo del desarrollo se maneja de nivel 1 a nivel 4</b></p>	<p>Todas las actividades se encontrarán en la plataforma Moodle. Es importante que los padres de familia acompañen a sus hijos entrando a la plataforma</p> <p>Gracias.</p>