



SECUNDARIA

TEMARIO TRIMESTRAL CICLO 2022-2023

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA III
TEMARIO TRIMESTRE 1
PROFESORA: BRENDA DIAZ CRUZ

Eje Temático	Contenido	Aprendizaje Esperado
Animación en 2D por computadora.	Presentación de la materia	<p>Descripción de los objetivos de la materia y su relación con el mundo real.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Ciencia de la Informática y para qué sirve?. • Ramas de la Ciencia de la Informática. • Tecnología de la Información.
	Introducción a LMS MoodleCEL	<p>Identifica la utilidad de una plataforma LMS como Moodle y sus herramientas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estandarización del perfil escolar. • Herramientas de MoodleCEL.
	Introducción a Nearpod	<p>Identifica la utilidad de una aplicación web como Nearpod y sus herramientas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Nearpod? • ¿Cómo funciona? • Herramientas e Interfaz de Student.
	Introducción a Flipgrid	<p>Identifica la utilidad de una aplicación como Flipgrid y sus herramientas para el proceso de enseñanza/aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Flipgrid? • ¿Cómo funciona? • ¿Cómo y dónde descargar la aplicación? • Interfaz de usuario, ¿Cómo ingresar (código) a la actividad solicitada? • Herramientas. • ¿Cómo realizar y enviar lo solicitado?
	Ciudadanía Digital	<p>Conoce el concepto de ciudadanía digital e Identifica los elementos que componen la Ciudadanía Digital.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Alfabetización digital ○ Comunicación digital ○ Etiqueta digital. ○ Leyes digitales. ○ Derechos y responsabilidades digitales. ○ Salud digital. ○ Seguridad digital.
	Introducción a las aplicaciones de G-Suite for Education.	<p>Identifica la utilidad de las herramientas que ofrece Google para el aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Registro (correo electrónico gmail) . ● Drive: Almacenamiento.
	Historia de la animación (Timeline).	<p>Identifica ¿Qué es la Animación? y los primeros intentos del ser humano para capturar el movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué es la animación? ● ¿Qué es animación por computadora? ● Tipos y Técnicas de animación. ● Timeline de animación.
	Introducción a Animation-ish / FlipAnim(https://flipanim.com/)	<p>Identifica la herramienta de Animation-ish para crear animaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoce la interfaz de Animation-ish/FlipAnim ● Identifica las herramientas de Animation-ish/FlipAnim
	Animación (Tiempo y Espacio)	<p>Identifica los primeros inventos del ser humano para capturar el movimiento y crear la ilusión de animar</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inventos del humano para capturar y crear la ilusión de animar. ● Elementos básicos de la animación: Tiempo y Espacio.
	Frames & Keyframes	<p>Identifica los elementos que integran una animación</p> <p>¿Qué es un Frame?</p> <p>¿Qué es un Keyframe?</p>

CUADRO DE EVALUACIÓN	OBSERVACIONES						
<table border="1" data-bbox="162 485 873 726"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="162 485 873 543">Evaluación Formativa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="162 543 643 636">Evaluación Continua (prácticas)</td> <td data-bbox="643 543 873 636">50%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="162 636 643 726">Proyecto trimestral</td> <td data-bbox="643 636 873 726">50%</td> </tr> </tbody> </table>	Evaluación Formativa		Evaluación Continua (prácticas)	50%	Proyecto trimestral	50%	<p data-bbox="938 541 1485 600">Todo el material de apoyo y prácticas se encontrarán en la plataforma MoodleCEI.</p> <p data-bbox="938 632 1485 720">Es importante que los padres de familia acompañen a sus hijos entrando a la plataforma.</p>
Evaluación Formativa							
Evaluación Continua (prácticas)	50%						
Proyecto trimestral	50%						