



ESCUELA SECUNDARIA:	Técnica No. 14	TURNO:	Matutino	GRADO:	3°	GRUPO:	A	CICLO ESCOLAR:	2021-2022		
ASIGNATURA:	INFORMÁTICA 3	NOMBRE DEL PROFESOR:	ARTURO ESTRADA MAYA				SEMANA:	DEL 13 AL 17 DE SEPTIEMBRE DEL 2021			
BLOQUE 1:	Tecnología, información e innovación y la informática en el campo tecnológico	TEMA:	Tecnología, información e innovación y la informática en el campo tecnológico								
SUBTEMAS:	<ul style="list-style-type: none"> ● La innovación como proceso para la satisfacción de necesidades sociales. ● Las innovaciones técnicas en la informática a lo largo de la historia. ● Innovaciones técnicas a lo largo de la historia 										
PROPOSITOS:	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Reconocer las innovaciones técnicas en el contexto mundial, nacional, regional y local. 2.- Identificar las fuentes de la información en contextos de uso y de reproducción para la innovación técnica de productos y procesos. 3.- Utilizar las TIC para el diseño e innovación de procesos y productos. 4.- Organizar la información proveniente de diferentes fuentes para utilizarla en el desarrollo de procesos y proyectos de innovación. 5.- Emplear diversas fuentes de información como insumos para la innovación técnica. 										
APRENDIZAJES ESPERADOS:	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Identifican características y componentes de la informática como parte de la tecnología y los ejecutan para innovar soluciones. 2.- Recopila y organiza información de diferentes fuentes para el desarrollo de procesos de innovación. 3.- Aplica los conocimientos técnicos y emplea las TIC para el desarrollo de procesos de innovación. 4.- Usa la información proveniente de diferentes fuentes en la búsqueda de alternativas de solución a problemas técnicos. 										
COMPETENCIA A DESARROLLAR:	Conoce y comprende las innovaciones técnicas en la informática a lo largo de la historia, y como han influido para la solución de problemas.										
ACTIVIDAD 1:	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Investiga y Dibuja cuál es la pirámide de las necesidades humanas del Autor ABRAHAM MASLOW. 2.- Investiga quién fue CHARLES BABBAGE 3.- Investiga cuantas y cuáles son las Generaciones de Computadoras 										
ACTIVIDAD 2:	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Haz un dibujo de una computadora 2.- Menciona que ventajas tienen las computadoras de ultima generación en comparación con las primeras computadoras. 										
RECURSOS:	Cuaderno, Lápiz, bolígrafo, Acceso a internet, Smartphone o computadora.										
MEDIO DE COMUNICACIÓN:	Blog Educativo, correo electrónico	EVIDENCIA:	Cuaderno, Archivo digital				TIPO DE EVALUACIÓN:	Formativa			
OBSERVACIONES:	<p>Una vez que lo hayas investigado escríbelo y dibújalo en tu cuaderno, si tienes computadora puedes hacerlo en Word, power point, y si no, NO TE PREOCUPES, hazlo en tu cuaderno y tómame una foto y me la envías a mi correo electrónico: waempato@gmail.com tienes hasta el viernes 17 de septiembre hasta el mediodía. Recuerda que puedes pedir apoyo a alguno de tus familiares.</p>										

ELABORÓ: PROFR. ARTURO ESTRADA MAYA