

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:	2	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"><li>La innovación como proceso para la satisfacción de necesidades sociales.</li><li>Las innovaciones técnicas en la informática a lo largo de la historia.</li><li>innovaciones técnicas a lo largo de la historia</li></ul>								
PROPÓSITOS:	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:	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:									
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:									
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:									
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 tómale una foto y me la envías a mi correo electrónico: <a href="mailto:waempato@gmail.com">waempato@gmail.com</a> tienes hasta el viernes 17 de septiembre hasta el mediodía. Recuerda que puedes pedir apoyo a alguno de tus familiares.									

ELABORÓ: PROFR. ARTURO ESTRADA MAYA