

INSTITUTO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DEL ESTADO DE MORELOS
DEPARTAMENTO DE ESCUELAS SECUNDARIAS TÉCNICAS
ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA No. 14
CICLO ESCOLAR 2021-2022
INFORMÁTICA 3
PLANEACIÓN DIDÁCTICA
MOMENTO 1

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:	6	DEL 4 AL 8 DE OCTUBRE DEL 2021	
MOMENTO 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"> • Uso de conocimientos técnicos y las TIC para la innovación • Las diferencias entre conocimiento técnico e información para la creación de innovaciones en la informática. • La búsqueda y procesamiento de información para la innovación. • Las Tic y su empleo para la innovación técnica 								
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 características y fuentes de la innovación técnica en diversos contextos y la importancia de la informática como principal fuente de innovación en la tecnología.								
ACTIVIDAD 1: Contesta lo siguiente:									
1.- ¿Se puede aplicar la INNOVACIÓN en todas las disciplinas del quehacer humano, si o no y por qué? 2.- ¿Qué es un mapa mental? 3.- ¿Qué es la ciencia y el conocimiento científico? 4.- ¿Qu es el conocimiento técnico y menciona un ejemplo? 5.- ¿Qué es el procesamiento de la información? 6.- ¿Cuáles son los 4 pasos de la búsqueda de información?									
Para realizar las actividades arriba mencionadas puedes apoyarte con los siguientes videotutoriales: https://www.youtube.com/watch?v=NcYcVJCMTfo https://www.youtube.com/watch?v=BvGYiuU220E https://www.youtube.com/watch?v=OFR7YjqHRME									
ACTIVIDAD 2:									
1.- Elabora un mapa mental sobre el tema de innovación									
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: waempato@gmail.com tienes hasta el viernes 8 de Octubre hasta el mediodía. Recuerda que puedes pedir apoyo a alguno de tus familiares.									