

UNIDAD No 3
INTRODUCCION A ACCION SCRIPT3

AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.

GRADO. 11°

IHS: 2H

AÑO. 2015

TIEMPO: 6 DE JULIO DE 2015 HASTA EL 11 DE SEPTIEMBRE DE 2015

No SEM: 10

STANDARES DE COMPETENCIAS

(1.2) Describo cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos, producen avances tecnológicos.

(1.3) Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades.

(1.4) Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas.

(4.11) Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr su desarrollo científico y tecnológico.

(4.10) Evalúo las implicaciones para la sociedad de la protección a la propiedad intelectual en temas como desarrollo y utilización de la tecnología.

CONTENIDOS TEMATICOS:

- INNOVACION – SOLUCIONES TECNOLOGICAS –DESARROLLO TECNOLOGICOS – ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS - APPS
- INTRODUCCION A ACCION SCRIPT3
- PROPIEDADES, CUADROS DE TEXTOS, TEXTOS
- MÉTODOS, (ACCIONES), VARIABLES, OPERADORES
- CONDICIONALES, FUNCIONES, LISTENER, EVENTOS (CON MOUSE, TECLADO)

INDICADORES DE DESEMPEÑO

DISCIPLINA: Desarrollo de la disciplina formativa evidenciada en la puntualidad, responsabilidad y dedicación de los trabajos

- Actividad 1. Transcribir o bajar, fotocopiar, recortar y pegar en el cuaderno la planeación del área y la lectura1: “Propiedades y textos” y realizar los ejercicios del diseño del código en el cuaderno y aplicarlos en el PC.
- Actividad 2. Transcribir o bajar, fotocopiar, recortar y pegar en el cuaderno la lectura2: “Métodos, variables y operadores” y realizar los ejercicios del diseño del código en el cuaderno y aplicarlos en el PC.
- Actividad 3. Transcribir o bajar, fotocopiar, recortar y pegar en el cuaderno la lectura3: “Condicionales, funciones, listener y eventos” y realizar los ejercicios del diseño del código en el cuaderno y aplicarlos en el PC.

- Actividad 4. Realizar el ejercicio práctico No 1: “Rebote” en el PC y transcribir o recortar y pegar el código fuente en el cuaderno
- Actividad 5. Realizar el ejercicio práctico No 2: “Rebote en paredes” en el PC y diseñar y entregar el código fuente en el cuaderno
- Actividad 6. Realizar el ejercicio práctico no 3 “Juego libre” inventado por el alumno, en el PC y entregar el código fuente en el cuaderno

PENSAMIENTO: Desarrollo de las habilidades de pensamiento evidenciadas en las competencias comunicativas.

- Participación en las socializaciones de las actividades de la 1 a la 5.
- Socialización de la actividad No 6

COMPRESIÓN: Desarrollo de habilidades de comprensión evidenciadas en la superación de pruebas escritas y orales.

- Resolución de una PRUEBA DE CONOCIMIENTO sobre los contenidos teóricos y prácticos de la unidad

CRONOGRAMA

• ACTIVIDAD No 1 A LA ACTIVIDAD No 3:	DEL 6 AL 24 DE JULIO	6 H
• ACTIVIDAD No 4 A LA ACTIVIDAD NO 6:	DEL 27 DE JULIO AL 21 DE AGOSTO	8 H
• SOCIALIZACION ACTIVIDAD No 6:	DEL 24 DE AGOSTO AL 4 DE SEPT	4 H
• PRUEBAS DE CONOCIMIENTO:	DEL 7 AL 11 DE SEPTIEMBRE	1 H
• NIVELACION	DEL 7 AL 11 DE SEPTIEMBRE	1 H
TOTAL HORAS DE TRABAJO		20H