

Tecnologías I

Temario: Bimestre 5

Maestr@: Víctor Hugo Becerril Andrés

APRENDIZAJE ESPERADO		CONTENIDO								
<p>Aprendizaje esperado:</p> <p>Edición de imágenes utilizando un programa gratuito. Esto permitirá que el alumno realice trabajos que fortalezcan su imaginación y su relación con la naturaleza.</p> <p>Conocerá el concepto de los elementos básicos de la programación; con esto realizará ejemplos que permitan el desarrollo de la habilidad de solución de problemas.</p>		<p>Gimp Edición de imágenes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fuzzy Select Tool 2. Scissors Select Tool 3. Tools 4. Máscara 1 . 5. Color Balance. 6. Paths Tool <p>Conceptos de Internet.</p> <p>Conceptos de programación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumas. 2. Corbatas. 3. Áreas. 4. Diagrama de flujo. 5. Regreso a Casa. 6. Cambio de llanta. 7. Comparaciones. 8. Menú. 9. Algoritmos y diagramas de flujo. 								
CUADRO DE EVALUACIÓN		OBSERVACIONES								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Rubro</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prácticas (plataforma)</td> <td>0 - 100%</td> </tr> <tr> <td>Examen</td> <td>0 - 0%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>0 - 100%</td> </tr> </tbody> </table>		Rubro	Porcentaje	Prácticas (plataforma)	0 - 100%	Examen	0 - 0%	Total	0 - 100%	<p>Observaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estamos supervisando diariamente el cumplimiento del uniforme, favor de enviar a los jóvenes sin prendas extras. 2. Si en la plataforma del alumno los papás no encuentran desarrollados los temas enunciados en este temario favor de solicitar una entrevista con el titular de esta asignatura. 3. Para cualquier duda o aclaración, en relación a la materia de Tecnologías I, favor de solicitar cita con el maestro titular. Quedo a sus órdenes. <p>Gracias.</p>
Rubro	Porcentaje									
Prácticas (plataforma)	0 - 100%									
Examen	0 - 0%									
Total	0 - 100%									