



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



Pearson



UNIVERSITY OF
CAMBRIDGE



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

NIVEL: SECUNDARIA

abril

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 3° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: NATRON- Creación de intros NATRON.
- 7.- PROPÓSITOS: Crear un intro con capas, textos y elementos jpg.
- 8.- COMPETENCIA: Colaboración, Pensamiento crítico, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Identifica los elementos del entorno de trabajo. Identifica las capas de trabajo. Reconoce las propiedades de los objetos. Identifica los fotogramas clave.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, carpeta GreenHAT .
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:
Se inicia en plenaria comentando que les pareció el manejo de la aplicación NATRON.
- 14.- DESARROLLO:
Se inicia la revisión de proyecto SISTEMA SOLAR.
16. CIERRE: Guardar el proyecto en su carpeta asignada.
- 17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)
Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

- 18.- TAREA: En tu cuaderno de computación apunta:
Natrón cuenta con una interfaz gráfica basada en nodos multiplataforma, la cual a primera instancia podría parecer algo compleja. Usa una composición basada en nodos y no en la superposición de capas como podría ser el caso de Adobe After Effects.



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6

PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

abril

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 3° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

4.- SEMANA: Del 17 al 21 de abril

3A jueves 20

3B miércoles 19

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: CIUDADANIA DIGITAL

7.- PROPÓSITOS: Conocer mas acerca de ciudadanía digital.

8.- COMPETENCIA: Pensamiento computacional, uso de la tecnología, pensamiento computacional, automonitoreo.

9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Definir que es la ciudadanía digital, Identificar los elementos de una ciudadanía digital.

Distinguir los derechos y obligaciones de un ciudadano digital. Reconocer las medidas necesarias de seguridad.

Comprender los riesgos de un ciudadano digital

10.- CONTENIDOS: Pensamiento creativo, Identificación, análisis y seguimiento de instrucciones.

11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.

12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.

13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.

14.- INICIO:

Se iniciará la lectura en plenaria Lección 9 Pag. 94-97

Ciudadano digital

Ser ciudadano digital implica convivir en el mundo virtual bajo normas de comportamiento bien establecidas. Una y de respeto hacia los demás, significa utilizar la tecnología responsablemente y comprender que esta se genera para responder a las necesidades humanas, culturales y sociales.

Para vivir la ciudadanía digital se necesita crear una cultura en el uso de la tecnología basada en el respeto, convivencia, responsabilidad y seguridad; es decir, que se sustente en valores éticos, legalidad, justicia para prevenir situaciones de riesgo.

Tutorial



Para conocer más sobre el tema, dirígete al **Entorno Digital Green**. Haz clic en **Materiales**, carpeta **Recursos** y busca el video **Ciudadanía digital**, o escanea el código.

Elementos de la ciudadanía digital

Este puede ser concebido como las normas de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología. A continuación, conocerá las normas que deben conformar una ciudadanía digital.

Etiqueta Digital

Tiene que ver con las normas de comportamiento en la red es el sinónimo de etiqueta en el mundo cotidiano, en tanto, en entornos virtuales, se conoce como Netiqueta. En conclusión, es el protocolo con el que se debe proceder en el mundo virtual para garantizar la convivencia virtual. Sin duda, en esta nueva sociedad, se requiere formar ciudadanos digitales responsables.

Comunicación

En el siglo XXI, las opciones de comunicación se han multiplicado y existen una gran variedad de opciones, ahora se tiene la posibilidad de mantenerse en constante comunicación con los demás permanentemente, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Alfabetización

A medida que surgen nuevas tecnologías, se necesita aprender a utilizar esa tecnología de forma rápida y cómo implementar el aprendizaje en la vida cotidiana de manera adecuada.

Acceso

Ayudar a probar y expandir el acceso a la tecnología, debería ser la meta de todos los ciudadanos digitales. Se debe tomar en cuenta que hay quienes tienen acceso limitado, y para convertirse en ciudadanos productivos, es necesario estar comprometido y asegurarse que a nadie se le niegue el acceso digital.

Comercio

Intercambio legítimo y legal de objetos, se ha convertido en algo común; sin embargo, tanto el comprador como el vendedor necesitan estar conscientes de los riesgos que esto implica. Se necesita aprender cómo consumir efectivamente en la nueva economía digital.

Leyes digitales

Se refiere al uso ético de la tecnología, ya que, de no ser así, es considerada como delito o crimen, estos son: piratería en información, descarga de música, plagio, robo de identidad, envío de virus informáticos.

Responsabilidades y riesgos digitales

Son las pautas de comportamiento que se establecen a partir de las características propias a cada comunidad virtual en general, para todos los usuarios de la red.

Salud y bienestar digital

Más allá de cuestiones físicas, también están las psicológicas, como la adicción a Internet, estrés repetitivo y prácticas ergonómicas. Los usuarios deben cuidarse y moderar el uso de la red.

Seguridad digital

Se enfoca en la protección de la infraestructura computacional y todo lo relacionado con esta, especialmente en la información almacenada en el equipo y en los dispositivos virtuales, así como los datos que circulan en la red.

Derechos y obligaciones

Es importante conocer los lineamientos generales que regulan el uso ético de la tecnología, es decir, los derechos y obligaciones que debes tomar en cuenta como usuario para promover una convivencia sana en entornos virtuales.

Conoce los derechos y obligaciones de los entornos virtuales:

Derechos	Obligaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Acceder a la información • Privacidad • Libre expresión • Protección • Alfabetización • Denunciar • Compartir información 	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar al otro • No discriminar • Evitar actos violentos • Respetar la privacidad • Denunciar malos etiquetas • Respetar los derechos de autor

Seguridad digital

Son todas aquellas medidas a seguir para proteger los equipos físicos, espacios virtuales, así como la información y datos almacenados de esta manera evitando cualquier riesgo y situación de peligro. A continuación, conocerás las normas principales de seguridad.



Riesgos

Si bien el uso de Internet te permite obtener un flujo de información, mantener una constante comunicación y estar al día con las noticias del mundo, también puedes estar expuesto a algunos riesgos. ¿Sabes cuáles son? ¿cómo evitarlos?

Cyberbullying

También llamado ciberacoso, se refiere al envío de mensajes amenazantes con la intención de afectar el estado emocional y psicológico de la víctima.



- **Stalking**
Hace referencia al envío de fotos, videos o mensajes con contenidos sensibles (sexuales).



- **Grooming**
La principal característica es la construcción de una falsa identidad para establecer contacto con la víctima y ganarse su confianza.



- **Phishing**
Técnica utilizada para la obtención de información financiera. Como contraseñas o números de tarjetas bancarias a través de correos electrónicos o mensajes de texto.



- **Virus informático**
Software malicioso que tiene por objetivo alterar el funcionamiento de cualquier equipo de cómputo.



- **Adicción**
Hábito perjudicial producido por el uso excesivo de Internet, provocando el aislamiento de las personas de la convivencia cotidiana.



Evame Diga

¡Pon a prueba tus conocimientos!
Dirígete a: **Entorno Digital Green**, sección **Tutor escolar - Habilidades Digitales** y consulta el tema **Ciudadanía digital**.

16. CIERRE:

Realizar un resumen completo Lección 9 Pag. 94-97

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: Apuntar y contestar en el cuaderno las siguientes preguntas.

- Menciona cuales son los elementos de la ciudadanía digital
- En los elementos de la ciudadanía digital, Es la Acción de aprender a utilizar la tecnología _____
- En los elementos de la ciudadanía digital Elemento que indica el protocolo de acción en el mundo virtual
- En los elementos de la ciudadanía digital, Elemento que indica la Protección de la infraestructura computacional e información almacenada.



Colegio "Villa de las Flores" S.C.
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03
VERSIÓN 6



PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

abril

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 3° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 20 al 24 de marzo
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: DESAFIA TUS SABERES- CIUDADANIA DIGITAL
- 7.- PROPÓSITOS: Aplicar lo aprendido en la Lección 9.
- 8.- COMPETENCIA: Colaboración, Pensamiento crítico, pensamiento computacional.
- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Aplicar lo aprendido.
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, carpeta GreenHAT .
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO:

3A viernes 21

3B viernes 21

Se proyectará el video



Posteriormente iniciar con la Lección 9 pag. 98-99

¡Desafía tus saberes!



Formación
Cívica y Ética

La identidad digital

Cada día, son más los niños que acceden por primera vez a Internet, un nuevo horizonte lleno de oportunidades pero que, a su vez, entraña graves riesgos como el ciberacoso o el abuso sexual, entre la UNICEF en un informe. ¿Qué opinas al respecto?

Tomado de El periódico de México

<https://elperiodicodemexico.com/nota.php?id=879928> (25/01/20)
Es momento de aplicar lo que aprendiste, sigue las instrucciones.



1. Haz una presentación electrónica en **PowerPoint**.
2. Añade un nombre para la presentación y hazlo un misión del nombre en **After Effects**.
3. Los dispositivos deben contener:
 - a) La definición de ciudadanía digital
 - b) Ejemplos de los derechos y obligaciones del ciudadano digital
 - c) Ejemplos de las medidas a implementar por los ciudadanos digitales
 - d) Los principales riesgos a los que se exponen los ciudadanos digitales
- f) Responder:
 - ¿Cuál es la importancia de una ciudadanía digital responsable?
 - ¿Cómo prevenir la ciberacoso?
4. Contempla agrega:
 - Imágenes
 - Efectos
 - Transiciones
 - Video, doc
 - Música
5. Guarda la presentación electrónica como video con el nombre: **Ciudadanía digital-Tu nombre**, en tu carpeta de trabajo.

Integra tus conocimientos

Cuando hayas completado el desafío, responde las preguntas:

¿Crees que eres un ciudadano digital? ¿Por qué?

¿Qué acciones tomas para ser un buen ciudadano digital?

¿Cuáles son tus áreas a mejorar como ciudadano digital?

Autoevaluación

Coloca una en la columna que describe tus logros en la lección.

Indicador	No poco hecho	Hecho con dificultad	Hecho sin dificultad
Saperece ser un ciudadano digital.			
Conoce los roles del movimiento de la ciudadanía digital.			
Conoce los derechos y obligaciones del ciudadano digital.			
Toma las medidas necesarias para prevenir el ciberacoso en Internet.			

16. CIERRE: Guardar el proyecto en su carpeta asignada.

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación () Coevaluación () Heteroevaluación (x)

Se evaluará la actividad realizada en el equipo de cómputo y la participación durante la clase con el objetivo identificar los problemas que existieran sobre el tema.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: No hay.