



UNIDAD DIDACTICA 1	
MATERIA DE PROMOCION: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
NOMBRE DEL DOCENTE: GABRIEL ENRIQUE ROMERO CABARCAS	SECCION: YERMO Y PARRES
NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____	GRADO: 8° _____ AÑO: 2021

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

### 1.1 Nombre De La Unidad

ANIMACIONES EN PLATAFORMAS VIRTUALES Y MAQUINAS MONOFUNCIONALES

### 1.2 Conocimientos Previos

- Computador u Ordenador
- Datos
- Hardware
- Software
- Sistema Operativo
- Software de Aplicación
- Diferencias entre los tipos de software

### 1.3 Sesiones

La unidad consta de 4 sesiones las cuales equivalen a una actividad por sesión, en cada una el estudiante tendrá 4 horas o dos semanas según el calendario académico para trabajar y desarrollar dicha actividad.

## 2. Objetivos

### 2.1 Objetivos generales del periodo

- Analizar y explicar la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.
- Seleccionar, adaptar y utilizar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.

### 2.2 Objetivos didácticos

- Reconocer el origen, historia y evolución de las animaciones virtuales.
- Apropiar las terminologías o conceptos relacionados con la plataforma Flash para la creación de animaciones.
- Reconocer las herramientas que brinda la plataforma Flash para la creación de animaciones.
- Entender como la evolución de los métodos de animación han revolucionado la forma del cine, los videojuegos y la publicidad.
- Reconocer las maquinas Monofuncionales y su impacto en la sociedad

## 3. Contenidos de Aprendizaje

### 3.1 Conceptual

- Historia, origen y evolución de las animaciones
- Macromedia Flash



- Herramientas de Flash
- Maquinas Monofuncionales
- Maquinas como herramientas

### 3.2 Procedimental

- Utiliza adecuadamente vocabulario tecnológico.
- Desarrolla la capacidad de tomar decisiones de forma fundamentada.
- Analiza la interacción histórica entre desarrollo tecnológico y el cambio socio económico.
- Reconoce la funcionalidad de las herramientas funcionales a nivel personal y social.

### 3.3 Actitudinal

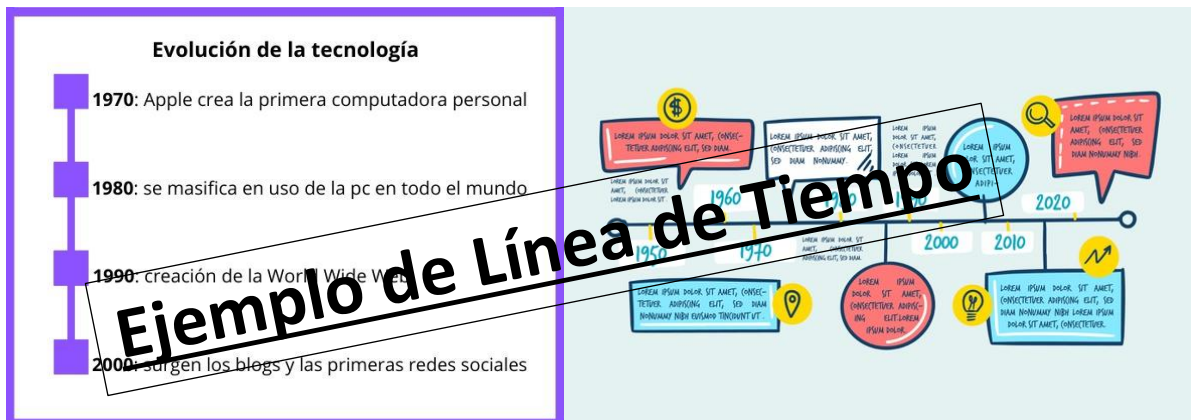
- Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar actividades de su vida cotidiana.
- Entiende la influencia de las animaciones en la sociedad y como estas son parte fundamental del desarrollo tecnológico.

## 4. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS

- Las actividades se deben desarrollar en forma de trabajo (debe tener portada) para aquellos estudiantes que, por motivos de fuerza mayor, previamente notificados a los entes de la institución no puedan asistir a los encuentros virtuales.
- Los estudiantes que asisten normalmente a las clases, deben seguir las indicaciones del docente, de cuando y donde se realizarán las actividades, así mismo a través de qué medios serán entregadas.

### ACTIVIDAD 1 – NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA

Realizar una línea de tiempo acerca de la **origen, historia y evolución** de las animaciones virtuales.



Donde se evidencia los cambios que ha habido a través de los años desde 1940 hasta el 2000, resaltando las personas, empresas, películas, hechos y otros factores relevantes de la época.



Recursos:

- HISTORIA DE LA ANIMACIÓN POR COMPUTADORA  
<https://3dtrain.wordpress.com/2014/09/03/historia-de-la-animacion-por-computadora/>
- QUÉ SON Y COMO SE HACEN Y PARA QUÉ SIRVEN LAS LINEAS DE TIEMPO  
[https://www.youtube.com/watch?v=soxWCHfEZDw&t=326s&ab\\_channel=Soydocente%2Cmaestroyprofesor](https://www.youtube.com/watch?v=soxWCHfEZDw&t=326s&ab_channel=Soydocente%2Cmaestroyprofesor).

### ACTIVIDAD 2 – APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA

Realizar una conceptualización acerca de los conceptos básicos de Macromedia Flash o Adobe Flash.

- ¿Qué es Macromedia Flash?
- ¿Qué es Adobe Flash?
- ¿Cuáles son las Aplicaciones y usos de Flash?
- ¿Qué es un Pixel?
- ¿Qué es un fotograma y cual tipos de fotogramas existen?
- ¿Cuáles formatos existen para exportar proyectos en Flash?
- Realiza un dibujo con las herramientas que podemos encontrar en la barra de tareas del programa Flash y describe la función de cada una de ellas.

Recurso:

Libro ANIMACION CON FLASH

[http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9703/1/Animacion\\_con\\_Flash.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9703/1/Animacion_con_Flash.pdf)

### ACTIVIDAD 3 - TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Realiza un texto (mínimo dos páginas) acerca de cómo las animaciones revolucionaron alguno de los siguientes temas:

- La industria cinematográfica
- Los videojuegos
- La publicidad

Recuerda que debes aportar tu punto de vista sobre el tema tratado, de igual forma debe tener información o argumentos reales, que puedan ser soportados. Debe tener tres partes:

- Introducción: Habla un poco acerca del tema que vas a tratar, es decir, enuncia con tus palabras una o varias definiciones del tema, así mismo trata de resolver las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Cuándo de origen? ¿para que se ha usado?
- Desarrollo: aquí deberás buscar hechos reales que ayuden a soportar tu idea, por ejemplo, si tu idea es la cinematografía, indaga que películas causaron un gran cambio en la historia por su nivel de animación, un ejemplo de esto fue Matrix o Avatar. Así mismo si, puedes hacerlo con los videojuegos o los anuncios publicitarios. Finalmente se trata de narrar hechos de como las animaciones aportaron o impactaron en cada tema, a través de la historia.
- Conclusión: Finalmente, deberás dar tu opinión del todo lo anterior escrito, desde un punto de vista crítico, es decir, porque piensas que la animación revoluciono o no revoluciono la cinematografía, los videojuegos o la publicidad, dependiendo del tema de tu elección.



## ACTIVIDAD 4 - TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Realiza una conceptualización de los siguientes temas:

- a. Maquinas Monofuncionales
  - Que son, para que sirven, tipos de máquinas monofuncionales.
- b. Maquinas Monofuncionales Según Su Funcionamiento
  - Funcionamiento continuado
  - Funcionamiento instantáneo.
- c. Maquinas Monofuncionales Según Su Aplicación
  - De aplicación lúdica (juguetes)
  - Que imitan la realidad
  - Máquinas y herramientas
  - Máquinas de utilidad didáctica
- d. Gatillo Mecánico
  - Que es, como funciona, para que sirve, cuando se creó y quien lo creó.
  - Dibuja un gatillo mecánico y resalta las partes de este.

### 5. RECURSOS MATERIALES

En los siguientes links, encontraras algunos conceptos y ayudas para la solución de las actividades propuestas en esta guía

- HISTORIA DE LA ANIMACIÓN POR COMPUTADORA  
<https://3dtrain.wordpress.com/2014/09/03/historia-de-la-animacion-por-computadora/>
- QUÉ SON Y COMO SE HACEN Y PARA QUÉ SIRVEN LAS LINEAS DE TIEMPO  
[https://www.youtube.com/watch?v=soxWCHfEZDw&t=326s&ab\\_channel=Soydocente%2Cmaestroyprofesor](https://www.youtube.com/watch?v=soxWCHfEZDw&t=326s&ab_channel=Soydocente%2Cmaestroyprofesor).
- Libro ANIMACION CON FLASH  
[http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9703/1/Animacion\\_con\\_Flash.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9703/1/Animacion_con_Flash.pdf)

### 6. EVALUACIÓN

Actividad A Evaluar	Porcentaje
ACTIVIDAD 1 – NATURALEZA Y EVOLUCION DE LA TECNOLOGIA	25%



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES**

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



ACTIVIDAD 2 – APROPIACION Y USO DE LA TECNOLOGIA	30%
ACTIVIDAD 3 - TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	25%
ACTIVIDAD 4 - TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD	20%

Autoevaluación	Mucho	Poco	Nada
1. Qué tanto aprendiste sobre animación			
2. Te parecieron claras las explicaciones en clase			
3. Crees que tienes la competencia para hablar del impacto de las animaciones en la sociedad			
4. Comprendiste las aplicaciones de las maquinas Monofuncionales			
5. Adquiriste destreza en la elaboración de escritos en los cuales debas dar tu opinión soportándote en hechos verídicos.			