

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE VERAGUAS
ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA
PLANIFICACIÓN ANUAL
PRIMER I TRIMESTRE**

**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II
FECHA: 22 DE SEPTIEMBRE AL 19 DE DICIEMBRE DE 2025**

**DOCENTES: EDUARDO E. QUINTERO
ÁREA: Fundamentos contextuales de la multimedia.**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Identifica, describe y aplica los fundamentos conceptuales, metodológicos y procedimentales del diseño multimedia, desarrollando habilidades tecnológicas, comunicativas y creativas en la resolución de problemas y proyectos.

TRIMESTRE SEMANA	CONTENIDOS			COMPETENCIAS BÁSICAS	INDICADORES DE LOGROS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
10 al 21 de marzo 2025	• Definición de multimedia. • Desarrollo histórico de la comunicación (cara a cara, comunicación de masas).	• Elaboración de una línea de tiempo de la evolución de la comunicación. • Comparación entre medios tradicionales y digitales.	• Valoración crítica del papel de la tecnología en la sociedad. • Interés por comprender la evolución de los medios.	• Competencia digital. • Comunicación lingüística y efectiva.	• Explica el concepto y la importancia de la multimedia en la sociedad actual.
Del 24 al 04 de abril 2025	• Historia y evolución de la comunicación y las TIC.	• Análisis de ejemplos de publicidad y entretenimiento con recursos multimedia.	• Interés por reconocer las aplicaciones prácticas de la multimedia.	• Competencia social y ciudadana.	• Reconoce y describe la evolución histórica de la comunicación.
Del 7 al 18 de Abril 2025.	• Nuevas tecnologías y su impacto en la comunicación.	• Identificación de ejemplos reales de aplicaciones multimedia.	• Respeto por el trabajo colaborativo y el uso responsable de la información.		• Identifica usos de la multimedia en diferentes ámbitos.
Del 21 al 2 de mayo 2025	• Usos de la multimedia en la educación, la publicidad, los negocios y el				• Reflexiona sobre el impacto de la tecnología en la vida diaria.
Del 5 al 16 de Mayo 2025					• Valora los beneficios y limitaciones del impacto tecnológico
Del 19 al 30 de Mayo 2025.					
Del 2 al 13 de Junio 2025					
Del 16 al 27 de Junio 2025.					
Del 30 al 11 de					

<p>julio 2025.</p> <p>Del 14 al 25 de Julio 2025.</p>	<p>entretenimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evolución de profesiones vinculadas al diseño multimedia. 			
METODOLOGIAS Y TÉCNICAS		<ul style="list-style-type: none"> • Exposición dialogada. • Análisis de casos. • Trabajo colaborativo con TIC. 		
ACTIVIDADES DE EVALUACION		<ul style="list-style-type: none"> • Línea de tiempo ilustrada. • Debate sobre el impacto de las nuevas tecnologías. • Cuestionario de conceptos clave. 		
FUENTES LITERARIAS: Bibliografías:		<p>Cabero, J. (2007). <i>Tecnología Educativa</i>. Editorial Síntesis.</p> <p>Vaughan, T. (2014). <i>Multimedia: Making It Work</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Área Moreira, M. (2012). <i>La educación en la sociedad digital</i>. Universidad de La Laguna.</p> <p>Material de apoyo: Introducción a la Multimedia (documento PDF proporcionado).</p> <p>Introducción a la Multimedia.</p> <p>NADIA DENYS OJEDA LINARES RED TERCER MILENIO</p>		

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE VERAGUAS
ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA
PLANIFICACIÓN ANUAL
SEGUNDO II TRIMESTRE**

**ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II
FECHA: 22 DE SEPTIEMBRE AL 19 DE DICIEMBRE DE 2025**

**DOCENTES: EDUARDO E. QUINTERO
ÁREA: Elementos y Diseño de la Multimedia**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y actitudes para comprender, analizar y aplicar la multimedia en diversos contextos, utilizando herramientas tecnológicas y metodológicas que promuevan la creatividad, la comunicación y la innovación digital.

TRIMESTRE SEMANA	CONTENIDOS			COMPETENCIAS BÁSICAS	INDICADORES DE LOGROS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
Del 28 de Julio al 8 de agosto 2025.	• Conceptos de diseño, multimedia.	• Elaboración de mapas conceptuales y mentales.	• Interés por la creatividad digital.	• Competencia digital.	• Define y explica correctamente los conceptos del diseño multimedia.
Del 11 al 22 de agosto 2025.	• Relación del diseño multimedia con el diseño gráfico, la comunicación, el arte y las TIC.	• Manejo básico de software de presentaciones y diseño (PowerPoint, Canva, Movie Maker).	• Valoración del respeto a los derechos de autor.	• Aprender a aprender.	• Reconoce y clasifica los componentes de la multimedia.
Del 25 al 5 de sept. 2025.	• Componentes fundamentales: texto, gráficos, imágenes, animación, video, sonido.	• Ejercicios prácticos con texto, imágenes y sonido en un producto multimedia.	• Perseverancia en el aprendizaje de nuevas herramientas.	• Competencia cultural y artística.	• Integra elementos básicos en un recurso multimedia sencillo.
Del 8 al 12 de sept. 2025.	• Conceptos relacionados: hipertexto, hipermedia e interactividad.	• Elaboración de mapas conceptuales de los componentes multimedia.	• Respeto por la propiedad intelectual.		• Define y clasifica los elementos de la multimedia.
	• Elementos básicos: texto, imagen, audio, video, animación.	• Creación de recursos básicos con software de diseño (PowerPoint, Canva, Movie Maker).	• Disposición hacia la creatividad digital.		• Utiliza herramientas básicas para la creación de productos digitales.
			• Perseverancia en el uso de herramientas tecnológicas.		• Muestra interés y creatividad en la producción de recursos

	<ul style="list-style-type: none"> • Hipertexto, hipermedia e interactividad. • Herramientas y software de creación multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Edición sencilla de imágenes y audio. 			multimedia.
METODOLOGIAS Y TÉCNICAS		<ul style="list-style-type: none"> • Clase magistral con apoyo de TIC. • Demostraciones prácticas en laboratorio. • Aprendizaje basado en proyectos. • Talleres prácticos en laboratorio. 			
ACTIVIDADES DE EVALUACION		<ul style="list-style-type: none"> • Glosario ilustrado de conceptos multimedia. • Mapa mental sobre los componentes multimedia. • Presentación multimedia básica que integre texto, imagen y sonido. 			
FUENTES LITERARIAS: Bibliografías:		Cabero, J. (2007). <i>Tecnología Educativa</i> . Editorial Síntesis. Vaughan, T. (2014). <i>Multimedia: Making It Work</i> . McGraw-Hill. Área Moreira, M. (2012). <i>La educación en la sociedad digital</i> . Universidad de La Laguna. Material de apoyo: Introducción a la Multimedia (documento PDF proporcionado). Introducción a la Multimedia. NADIA DENYS OJEDA LINARES RED TERCER MILENIO			

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE VERAGUAS
ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA
PLANIFICACIÓN ANUAL
TERCER III TRIMESTRE**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II

FECHA: 22 DE SEPTIEMBRE AL 19 DE DICIEMBRE DE 2025

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Desarrollar en los estudiantes conocimientos, habilidades y actitudes para comprender, analizar y aplicar la multimedia en diversos contextos, utilizando herramientas tecnológicas y metodológicas que promuevan la creatividad, la comunicación y la innovación digital.

DOCENTES: EDUARDO E. QUINTERO

ÁREA: Producción y Aplicación de Proyectos Multimedia

TRIMESTRE SEMANA	CONTENIDOS			COMPETENCIAS BÁSICAS	INDICADORES DE LOGROS
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
LUNES 22 DE SEPTIEMBRE AL 3 DE OCTUBRE 2025.	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas del diseño multimedia: análisis, objetivos, guion, prototipo e interfaz 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de un guion multimedia. • Diseño de un prototipo digital sencillo. • Creación de una interfaz básica para un recurso multimedia. • Exposición de un proyecto grupal multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en el trabajo en equipo o colaborativo. • Creatividad en el diseño de productos digitales o propuesta de proyectos. • Compromiso con la calidad del trabajo o producto digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital avanzada. • Competencia para la iniciativa y autonomía. • Competencia para la vida laboral. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. • Competencia para la autonomía y el aprendizaje continuo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña un guion multimedia estructurado y coherente. • Desarrolla un prototipo funcional que integre varios recursos multimedia. • Presenta creatividad e innovación en su proyecto. .
LUNES 6 DE OCTUBRE AL 17/09/2025.	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de software para producción multimedia. • Concepto y características del guion multimedia. • Características de un guion multimedia. 				
LUNES 20 DE OCTUBRE AL 31/09/2025.					
LUNES 3 AL 14 DE NOV. 2025.					
LUNES 17 AL 28 DE NOV. 2025.					
LUNES 1 AL 12 DE DIC. 2025.					
LUNES 15 AL 19 DE DIC. 2025.					

METODOLOGIAS Y TÉCNICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en proyectos. • Talleres prácticos en laboratorio. • Tutorías personalizadas.
ACTIVIDADES DE EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> • Guion multimedia escrito. • Prototipo de presentación digital. • Proyecto final: producto multimedia presentado en exposición grupal. <p>Evaluación final del curso: Proyecto integrador donde los estudiantes diseñan un recurso multimedia sencillo (video educativo, animación básica, presentación interactiva), integrando los conceptos, procedimientos y actitudes trabajados en el año.</p>
FUENTES LITERARIAS: Bibliografías:	<p>Cabero, J. (2007). <i>Tecnología Educativa</i>. Editorial Síntesis.</p> <p>Vaughan, T. (2014). <i>Multimedia: Making It Work</i>. McGraw-Hill.</p> <p>Área Moreira, M. (2012). <i>La educación en la sociedad digital</i>. Universidad de La Laguna.</p> <p>Material de apoyo: Introducción a la Multimedia (documento PDF proporcionado).</p> <p>Introducción a la Multimedia. NADIA DENYS OJEDA LINARES RED TERCER MILENIO</p>