

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCION 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
	CONCEPTUALAES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
10 al 21 de marzo 2025	<ul style="list-style-type: none"> Definición de multimedia. Desarrollo histórico de la comunicación (cara a cara, comunicación de masas). Historia y evolución de la comunicación y las TIC. Nuevas tecnologías y su impacto en la comunicación. Usos de la multimedia en la educación, la publicidad, los negocios y el 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de una línea de tiempo de la evolución de la comunicación. Comparación entre medios tradicionales y digitales. Análisis de ejemplos de publicidad y entretenimiento con recursos multimedia. Identificación de ejemplos reales de aplicaciones multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración crítica del papel de la tecnología en la sociedad. Interés por comprender la evolución de los medios. Interés por reconocer las aplicaciones prácticas de la multimedia. Respeto por el trabajo colaborativo y el uso responsable de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Competencia digital. Comunicación lingüística y efectiva. Competencia social y ciudadana. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el concepto y la importancia de la multimedia en la sociedad actual. Reconoce y describe la evolución histórica de la comunicación. Identifica usos de la multimedia en diferentes ámbitos. Reflexiona sobre el impacto de la tecnología en la vida diaria. Valora los beneficios y limitaciones del impacto tecnológico
Del 24 al 04 de abril 2025					
Del 7 al 18 de Abril 2025.					
Del 21 al 2 de mayo 2025					
Del 5 al 16 de Mayo 2025					
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					

julio 2025. Del 14 al 25 de Julio 2025.	entretenimiento. • Evolución de profesiones vinculadas al diseño multimedia.				
METODOLOGIAS Y TÉCNICAS		• Exposición dialogada. • Análisis de casos. • Trabajo colaborativo con TIC.			
ACTIVIDADES DE EVALUACION		• Línea de tiempo ilustrada. • Debate sobre el impacto de las nuevas tecnologías. • Cuestionario de conceptos clave.			
FUENTES LITERRARIAS: 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
DIRECCION 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

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: Elementos y Diseño de la Multimedia

TRIMESTRE SEMANA	CONTENIDOS			COMPETENCIAS BÁSICAS	INDICADORES DE LOGROS
	CONCEPTUALAES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
Del 28 de Julio al 8 de agosto 2025. Del 11 al 22 de agosto 2025. Del 25 al 5 de sept. 2025. Del 8 al 12 de sept. 2025.	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de diseño, multimedia. • Relación del diseño multimedia con el diseño gráfico, la comunicación, el arte y las TIC. • Componentes fundamentales: texto, gráficos, imágenes, animación, video, sonido. • Conceptos relacionados: hipertexto, hipermedia e interactividad. • Elementos básicos: texto, imagen, audio, video, animación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de mapas conceptuales y mentales. • Manejo básico de software de presentaciones y diseño (PowerPoint, Canva, Movie Maker). • Ejercicios prácticos con texto, imágenes y sonido en un producto multimedia. • Elaboración de mapas conceptuales de los componentes multimedia. • Creación de recursos básicos con software de diseño (PowerPoint, Canva, Movie Maker). 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la creatividad digital. • Valoración del respeto a los derechos de autor. • Perseverancia en el aprendizaje de nuevas herramientas. • Respeto por la propiedad intelectual. • Disposición hacia la creatividad digital. • Perseverancia en el uso de herramientas tecnológicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital. • Aprender a aprender. • Competencia cultural y artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Define y explica correctamente los conceptos del diseño multimedia. • Reconoce y clasifica los componentes de la multimedia. • Integra elementos básicos en un recurso multimedia sencillo. • Define y clasifica los elementos de la multimedia. • Utiliza herramientas básicas para la creación de productos digitales. • 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 LITERRARIAS: 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
DIRECCION REGIONAL DE VERAGUAS
ESCUELA NORMAL JUAN DEMÓSTENES AROSEMENA
PLANIFICACIÓN ANUAL
Tercer Trimestre**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN II

DOCENTES: EDUARDO E. QUINTERO

FECHA: 22 DE SEPTIEMBRE AL 19 DE DICIEMBRE DE 2025

ÁREA: Producción y Aplicación de Proyectos 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
	CONCEPTUALAES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
LUNES 22 DE SEPTIEMBRE AL 3 DE OCTUBRE 2025. LUNES 6 DE OCTUBRE AL 17/09/2025. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas del diseño multimedia: análisis, objetivos, guion, prototipo e interfaz • Herramientas de software para producción multimedia. • Concepto y características del guion multimedia. • Características de un guion multimedia. • Aplicaciones avanzadas de la multimedia: educación virtual, realidad aumentada, videojuegos. 	<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. .

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 LITERRARIAS: 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</p> <p>TERCER MILENIO</p>