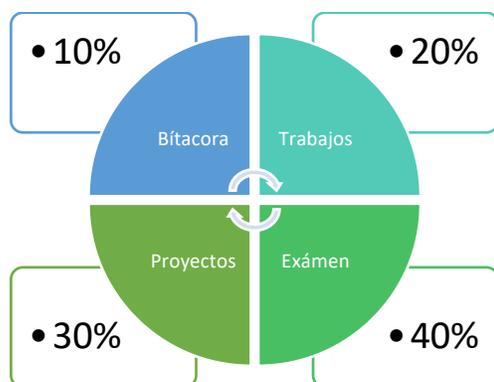


Previo: Entregar información, de la manera de evaluar, temario y bibliografía de la materia. Quedaría pendiente la presentación por parte del profesor.



Libros: Se compartirá por parte del profesor tras su regreso.

Entrar a *eLibro*. Buscar material, Tarea 1. Sugerir un libro de la plataforma para sus compañeros

Nota: Dudas y aclaraciones con el profesor.

Todo se realiza en clase. Y lo pueden subir a la plataforma hasta el lunes a las 8am.

Calificación:
Calidad y tiempo.

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS.

Act. 1. Leer y analizar lo correspondiente a la materia del material mandado por el maestro. Posteriormente escribir en su libreta el comentario, de media cuartilla, puntualizando sus datos personales, respecto a lo analizado. Escanearlo y subirlo a la plataforma de **UNICLA Net, en PDF**, pueden entregarlo por computadora también. *Buscarlo como "Comentario de la materia"*.

30 min

Act. 2. Realizar un organizador gráfico sobre la materia, que temas vas a ver, a modo de que tengan claro los temas a tratar, si en necesario complementar con pequeñas notas, si no basta con los temas asociados a la materia de modo secuencial. Subir el organizador a la plataforma de **UNICLA Net, en PDF, o formatos digitales**. Pueden usar Canva, Power Point, o algún programa de edición. *Buscarlo como "Organizador Gráfico de la materia"*.

40 min

Act. 3. Responder las siguientes preguntas: (Pueden socializar pero cada quien con su respuesta). Escanearlo y subirlo a la plataforma de **UNICLA Net, en PDF**, pueden entregarlo por computadora también. *Buscarlo como "Diagnostico"*.

60 min

1. ¿Qué relación existe entre algebra, geometría, coordenadas, funciones, con la carrera de animación?
2. ¿Qué relación se tiene entre algebra y cambios de unidades, ejemplo decimal, octal, binaria, hexadecimal?
3. ¿Por qué animación tiene matemáticas aplicadas?
4. ¿Qué tanto sabés de los temas propuestos en el temario? Realizar un ejemplo resuelto de cada unidad. *Cada quien su ejemplo.

Act. 4. Aplica lo que sabés, diseñando un algoritmo que resuelva un proceso matemático. **Extra.** Para conocer sus habilidades, sorprendan. Hay puntos extra al mejor trabajo. Lo presentan en la clase siguiente como tarea 2. Subir a la plataforma de **UNICLA Net, en foto o PDF**, la evidencia de trabajo terminado. Algo de arte y animación con enfoque matemático. (Programas, arduinos, algoritmos, prototipos, animaciones, diseños, etcétera).

50 min