| **Refuerzo** |
| --- |
| **Asignatura** |
| Tecnología, informática y emprendimiento |
| **Nombre del docente o los docentes** |
| Bibiana María Reyes Castaño |
| **Grupo** |
| 10ºA, 10ºB y 10ºC |
| **Nombre del estudiante** |
| |
| **Estándar** |
| -Desarrollan proyectos tecnológicos más complejos aplicando el diseño y el pensamiento computacional<br>-Evalúan críticamente sistemas tecnológicos avanzados y su papel en la competitividad y la globalización<br>-Integran la informática como herramienta transversal para la investigación, la comunicación y el trabajo colaborativo. |
| **Competencia** |
| -Construyo conocimientos y saberes de base tecnológica e informática para la toma de decisiones en el desarrollo de productos tecnológicos**.**<br>-Genero propuestas innovadoras para el uso y aprovechamiento de productos tecnológicos.<br>-Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.<br>-Actúo críticamente y de forma argumentada frente a las implicaciones éticas, sociales y ambientales del desarrollo, implementación, uso y disposición final de los productos tecnológicos |
| **Indicadores de desempeño** |
| -Diseño de soluciones tecnológicas seguras y funcionales, aplicando propiedades de los materiales y principios básicos de electricidad y electrónica.<br>-Aplicación de principios de reciclaje y reutilización en procesos productivos y emprendimientos sostenibles.<br>-Uso responsable de herramientas digitales y tecnológicas para el desarrollo de proyectos STEM y la creación de contenidos digitales.<br>-Participación en proyectos colaborativos y de emprendimiento, integrando mercadeo digital, ética y cuidado del bienestar emocional. |
| **Contenidos** |
| **NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGIA Y LA INFORMATICA**<br>-Electricidad y electrónica: Operadores Diodos, Transistores, Condensadores, resistencias, Semiconductores: Intrínsecos, extrínsecos, Conductores, Aislantes.<br>-Qué son los clúster y clúster en Colombia, mercadeo y marketing digital, nichos y segmentación de mercado.<br>**USO Y APROPIACIÓN DE LA TECNOLOGIA Y LA INFORMÁTICA**<br>-Ofimática: Access: principios de bases de datos.<br>-Comunidad Digital: Administración responsable de interacción en línea, netiquetas<br>-Herramienta de inteligencia artificial: Notion AI, Gamma, Canva Pro IA, ChatGPT (innovación)<br>**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** |

-STEM+: proceso de investigación de campo 3: Ejecución y evaluación del evento según el plan establecido, Trabajo en equipo y solución de problemas en tiempo real, Atención al público y protocolo básico, Registro del evento (fotografía, video, bitácora), Evaluación de resultados frente a los objetivos planteados, Análisis de fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora, Informe final del proyecto, Socialización de aprendizajes y conclusiones.
diseño de la web del evento

**TECNOLOGIA, INFORMATICA Y SOCIEDAD**

-Entidades promotoras para el emprendimiento: Cultura E, Ruta N, Banco de las oportunidades y entidades financieras.
-Beneficios para las empresas que ayuden al cuidado ambiental.
-Experiencias digitales seguras.
-Emprendimiento sostenible

**Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante**

1. Seleccionar un artefacto eléctrico de uso cotidiano y desarrollar los siguientes aspectos:
   a. Nombre del artefacto y su utilidad
   b. Dibujar el esquema eléctrico e identificar las conexione utilizando los símbolos aprendidos cuando sea posible.
   c. Describir paso a paso el funcionamiento del artefacto, desde que recibe corriente eléctrica hasta que cumple su función.
   d. Proponer una medida para prolongar la vida útil de dicho artefacto e indicar cómo reducir su impacto ambiental.
2. Plantear un proyecto STEM, el cual estará compuesto por:
   a. Descripción de un problema ambiental o social
   b. Planteamiento de dos soluciones, una que no requiera tecnología digital y otra que utilice una herramienta tecnológica.
   c. Diagramación del prototipo o plano de la solución elegida, puede usar la IA
   d. Evaluación de la propuesta, identificar cómo beneficia a las personas y analizar las consecuencias ambientales de su uso.

**Indicaciones para la los estudiantes: Forma de entrega y fecha máxima de entrega**

***Cada uno de los puntos planteados en este taller da cuenta de los indicadores de desempeño que debe alcanzar el estudiante.***

-Elaborar la actividad en hojas de bloc, escrito a mano, con portada debidamente marcado.
-El punto No. 2 (c) se imprime y se anexa al trabajo
-Fecha de Entrega: del 13 al 20 de noviembre (EL DÍA QUE CORRESPONDA LA CLASE DE TECNOLOGÍA)