Refuerzo

Asignatura:

Tecnología E Informática-Emprendimiento

Nombre del docente o los docentes:

Gigliola Martinez

Grupo

Undécimo

Nombre del estudiante

Estándar

- Comprende la evolución histórica de la figura empresarial, identificando las características, habilidades, capacidades y mitos del empresario contemporáneo en el contexto de la economía digital y la empresa moderna.
- Clasifica los materiales tecnológicos (fibras naturales como lana, algodón, lino y cáñamo; sintéticas como nailon, poliéster y elastán; compuestos y aglomerados de metales, plásticos, maderas y cementos), reconociendo sus propiedades mecánicas, químicas y su potencial de reciclabilidad.
- Formula una propuesta tecnológica o solución digital con enfoque socioemocional que responda a una necesidad real identificada en la comunidad escolar o local.
- Evalúa estratégicamente una idea de negocio mediante la matriz FODA y la sustenta en un pitch o presentación de alto impacto utilizando recursos multimediales y evidencias cuantitativas.

Competencia

- Analiza el impacto de los desarrollos científicos y tecnológicos en la historia y la transformación de la sociedad.
- Diseña propuestas innovadoras y proyectos tecnológicos para dar solución a problemáticas del entorno (considerando restricciones técnicas, económicas y contextuales).
- Asume una postura crítica y argumentada sobre las implicaciones éticas, sociales, ambientales y económicas del uso de la tecnología y la inteligencia artificial.

Indicadores de desempeño

- Comprensión del empresario y la empresa moderna, mediante el análisis de materiales, sistemas tecnológicos y la aplicación de propuestas tecnológicas e inteligencia artificial para el bienestar social y emocional.
- Manejo de bases de datos, ofimática avanzada y herramientas de inteligencia artificial, orientado a la gestión de información, análisis de datos y desarrollo de proyectos de negocio.
- Evaluación y presentación de una idea de negocio, mediante la aplicación del pensamiento computacional, robótica, inteligencia artificial y proyectos de impacto social y ambiental.
- Aplicación de herramientas digitales y responsabilidad empresarial, mediante la gestión de trámites en línea, atención al cliente, seguridad informática y buenas prácticas en manipulación de alimentos.

Contenidos

- Visión histórica del empresario
- Definición y mitos del empresario; El empresario moderno (Características, capacidades y habilidades) y la empresa moderna.
- Sistemas tecnológicos: los materiales; fibras. Materiales reciclables; los composites
- Propuesta tecnológica e inteligencia artificial para el bienestar emocional con impacto social
- Herramientas de inteligencia artificial

- Evaluación de la idea de negocio a través de DOFA O FODA.

Descripción de las actividades a desarrollar por el estudiante

ACTIVIDAD 1: Matriz DOFA

En hoja de block

1. Diseña un cuadro de cuatro cuadrantes de la Matriz DOFA para tu idea de negocio o un caso real, clasificando a mano 3 fortalezas, 3 debilidades, 3 oportunidades y 3 amenazas.
2. Escribe un texto explicativo justificando por qué los factores internos están bajo tu control y los externos escapan de él.

ACTIVIDAD 2: Prompts de Inteligencia Artificial para el Bienestar Emocional

En Herramienta Digital (ChatGPT / Claude / Perplexity, Copilot, entre otros) y hoja de block

1. Escribe a mano la fórmula completa para la construcción de un prompt efectivo: [ROL] + [TAREA] + [CONTEXTO] + [FORMATO] + [CRITERIOS].
2. Redacta a mano un borrador de prompt dirigido a una IA para solicitar una propuesta de solución tecnológica enfocada en el bienestar emocional de los estudiantes.
3. Ejecuta el prompt redactado en la herramienta de IA, evalúa el resultado, realiza ajustes de criterios si es necesario y guarda la respuesta final.
4. Copia y el prompt y la respuesta final obtenida en un documento de Microsoft Word para su posterior envío.

ACTIVIDAD 3: Evolución Histórica y Mitos del Empresario Moderno

En hoja de block

1. Elabora un cuadro comparativo entre el empresario según Knight (empresario-riesgo), Schumpeter (empresario innovador) y Galbraith (tecnoestructura).
2. Selecciona 2 mitos del empresario (ej. *"Se necesita mucha plata para empezar"* o *"El empresario trabaja solo"*) y escribe a mano la explicación de por qué son falsos **mediante un ejemplo real.**

En Herramienta Digital (Canva / Genially / PowerPoint)

Instrucciones: Diseña un afiche o infografía digital interactiva sobre el 'Empresario del Siglo XXI'. Debe contener:

- **5 Características clave:** Visión de futuro, capacidad de asumir riesgos calculados, perseverancia, innovación y adaptabilidad.
- **Diferenciación de Habilidades:** 3 Habilidades Blandas (empatía, inteligencia emocional, trabajo en equipo) vs. 3 Habilidades Duras (finanzas, marketing digital, programación).
- **Desmitificación:** Desmiente el mito *'Para ser empresario se necesita ser un genio y una gran fortuna'* explicando la realidad actual.
- **Estrategia de Comunicación Digital:** Canales tecnológicos que usará la empresa para conectarse con sus clientes.

ACTIVIDAD 4: Materiales, Fibras Textiles y Reciclaje

En hoja de block

1. Dibuja un cuadro clasificando las fibras en Naturales, Sintéticas, Semisintéticas y Recicladas.
2. Diseña a mano el boceto de un producto/accesorio sostenible (ej. bolso, camiseta o empaque) especificando el uso de materiales innovadores (fibras de piña, plátano, café, etc.).

En Herramienta Digital (Canva / Slide / Genially)

1. Crea una presentación interactiva (mínimo 8 diapositivas) explicando la clasificación de las fibras, la diferencia entre algodón convencional e hidráulico/orgánico y el uso de la visión artificial y machine learning en el reciclaje textil.

ACTIVIDAD 5: Materiales Compuestos (Composites)

En hoja de block

1. Explica los 3 componentes de un composite: Matriz, Refuerzo e Interfaz.
2. Sintetiza en una tabla las 4 familias de composites (Plásticos, Metales, Cerámicas/Cementos, Maderas), destacando sus ventajas, desventajas y aplicaciones industriales.

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

Forma de Entrega

- **Componente Físico (hojas de block):** Presentación ordenado con todas las actividades escritas a mano con lapicero, diagramas, esquemas y bocetos solicitados. Se revisará de forma presencial durante la clase.
- **Componente Digital:** Todos los archivos creados en las herramientas digitales (documentos, presentaciones, capturas de interacciones con IA y enlaces) deben ser organizados y subidos en un único informe adjuntos directamente en la tarea correspondiente de Google Classroom.

Fecha Máxima de Entrega

Componente Digital:

- **Fecha Límite:** noviembre 9
- **Hora Límite:** 12:30 M (Plataforma Classroom)

Componente físico
Fecha Límite: noviembre 9
Hora Límite: Hora de clase presencial para revisión.