



Colegio San Carlos de Quilicura

Segundos medios / Tecnología

AJGC / 2020

## Guía 19 Tecnología: Uso de aplicaciones gráficas

**Asignatura:** Tecnología

**Unidad 1:** Mejorando el uso de los recursos

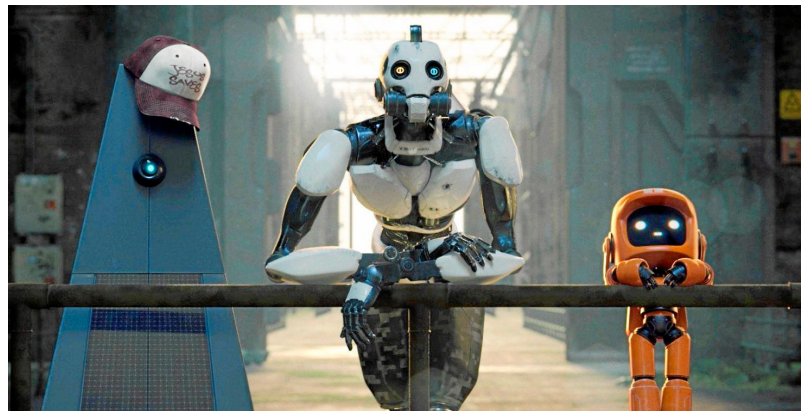
**OA 1:** Identificar necesidades que impliquen la reducción de efectos perjudiciales relacionados con el uso de recursos energéticos y materiales en una perspectiva de sustentabilidad.

**Tiempo estimado:** 45 minutos / 1 hora pedagógicas

**Instrucciones:** A continuación, debe desarrollar la siguiente guía de trabajo, la cual puede imprimir, desarrollarla y archivarla en la carpeta de la asignatura, puesto que será solicitada por el docente más adelante. Si no la puede imprimir, debe registrar su desarrollo en el cuaderno de la asignatura.

### INFORMACIÓN RELEVANTE

En la actividad de la guía 19 le deje la última pregunta como un opcional, la cual estaba se trataba de proponer algún tema de interés relacionado a la tecnología que le gustaría debatir. En ella surgieron muchos temas interesantes que en la medida de lo posible iremos integrando al curso tales como:



- ✓ Mejora del medioambiente a través del uso de materiales biodegradables en lugar de plástico.
- ✓ Consumo excesivo de la tecnología.
- ✓ Desarrollo sustentable y sostenible.
- ✓ Beneficio que de la tecnología en tiempos de pandemia.
- ✓ ¿Cómo los robots pueden beneficiar nuestra vida y solucionar problemas?
- ✓ Avances medicinales a través de la tecnología y biotecnología.
- ✓ ¿Qué pasa si la tecnología supera al ser humano?
- ✓ Aporte de los videojuegos en nuestra vida.
- ✓ Desafíos y riesgos de un uso de redes sociales.
- ✓ Energías renovables sobre combustibles fósiles (dejar de depender de ellos)
- ✓ La ética y/o repercusiones de la manipulación genética/ADN
- ✓ Edad propicia para comenzar a utilizar celulares y tablets.

Estos temas son sumamente interesantes y de a poco los iremos conversando y abriendo espacio para que debatamos sobre ellos. Para preparar los medios de comunicación, en las próximas dos semanas nos enfocaremos en aprender a utilizar aplicaciones gráficas que nos ayuden a expresar nuestras ideas de modo dinámico, para ello les mostraré algunas de las aplicaciones o páginas web que ustedes nos recomendaron como Canva, Piktochart y GoConqr, a lo que agregaré otras como Genially e Infogram. De este modo cada uno podrá escoger cuál le gusta más.



#### Enlaces aplicaciones:

**GoConqr:** <https://www.goconqr.com/es-ES>

**Piktochart:** <https://piktochart.com/>

**Infogram:** <https://infogram.com/>

**Canva:** <https://www.canva.com/>

**Genially:** <https://www.genial.ly/es>

#### ACTIVIDAD

Esta semana no les pediré que envíen un avance en particular, solo deben buscar qué aplicación les gusta más y comiencen a jugar en ella, haciendo afiches, flyers, presentaciones de lo que deseen, aprendiendo cómo cambiar los colores, insertar imágenes, iconos o gráficos.

Para la próxima semana, una vez que tengan uso en la aplicación escogida si se les pedirá un avance, siendo explicitados los criterios de entrega en la próxima guía.