



Colegio San Carlos de Quilicura

Primeros medios / Tecnología

AJGC / 2020

Guía 16 Tecnología: Presentando herramientas productivas

Asignatura: Tecnología

Unidad 1: Desarrollo e implementación de un servicio

OA 1: Identificar oportunidades o necesidades personales, grupales o locales que impliquen la creación de un servicio, utilizando recursos digitales u otros medios.

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.

TOMANDO EL PROTAGONISMO

Hasta el momento quien ha propuesto las herramientas o aplicaciones con las que trabajamos ha sido el profesor. En



esta ocasión se invertirán los papeles siendo ustedes quienes tendrán la labor de investigar y presentar herramientas o aplicaciones que tengan un fin productivo o pedagógico. Esta labor deben emprenderla tanto de manera individual o grupal, generando un Documento o Presentación de Google mostrando en qué consiste su descubrimiento.

Para ello, deben tener en cuenta que la herramienta que presenten debe poder ser utilizada tanto por los estudiantes como por los profesores, facilitando el aprendizaje o la productividad. Además, puede ser utilizada en PC y/o celular, así como también pudiesen presentarse dos o más aplicaciones que interconectadas generen resultados interesantes.

Lo que presenten puede ayudar a cualquiera de los siguientes objetivos:

- ✓ Reducir tiempos de una actividad.
- ✓ Organizar documentos.
- ✓ Crear material audiovisual.
- ✓ Crear infografías.
- ✓ Permitir lectura en formato digital.
- ✓ Crear contenido para redes sociales.
- ✓ Crear comics, etc.

Los criterios para la presentación son los siguientes:



- i. Utilizar una aplicación de G-Suite para presentar la aplicación o herramienta (Google Documentos, Google Presentaciones).
- ii. Crear portada con nombre de aplicación, imagen e integrantes.
- iii. Agregar una breve descripción de la aplicación.
- iv. Agregar link para encontrar información sobre la aplicación.
- v. Explicar cómo se le puede sacar provecho pedagógico o productivo.
- vi. Invitar a su uso de modo creativo y llamativo.



Esta actividad busca que expongas toda tu creatividad, así como también darte voz sobre tus gustos y cómo te gustaría plantear el trabajo educativo de modo más didáctico.

Las realizaciones creadas hasta el momento en las anteriores guías han sido de un alto nivel, por eso se da este salto para aprovechar el potencial que ustedes han mostrado.