

DOCENTE: OSCAR MARIO GIL RÍOS

ÁREA – ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA **PERIODO PRIMERO**

GUÍA INFORMATIVA () EJERCITACIÓN ()

EVALUATIVA (X)

ESTUDIANTE: _____

GRADO: NOVENO

FECHA: _____

INDICADOR DE DESEMPEÑO: Reconoce que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.

Soluciones creativas sobre tecnología (objetos y artefactos)

ACTIVIDAD:

Ver las siguientes presentaciones de la página salesiano.webnode.es , y luego realizar las actividades que se proponen. Al terminar, subir el video por el **canal de YouTube** de tu cuenta de Gmail con el nombre de **Act3-nombreyapellido-curso** y compartir con el docente el link del video.

Haciendo uso del término **Wearable** consulta sobre lo que es?

ACTIVIDADES: Seguir las instrucciones que se proponen a continuación:

Elabora un informe en Power point , teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

☎ Portada

☎ Introducción a la temática

☎ RESPONDER LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

1. ¿Qué significa la palabra wearable?.
 - a. De donde proviene la palabra
 - b. Desde que año se inició y en qué año evoluciono
 - c. Aplicaciones de la tecnología Wearable
 - d. Imágenes de los inventos
 - e. Cibergrafía

- 2.** Selecciona 2 inventos wearables y Explica 4 ventajas y 4 desventajas que trajo consigo la tecnología wearable (Evitar copiarlas exactamente de internet, solo son válidas opiniones personales).
- 3.** Opinión personal general.
- 4.** Convertir el archivo en formato PDF
- 5.** Convertirlo en video
- 6.** Subirlo al canal de YouTube de tu cuenta de Gmail
- 7.** Copiarle el link al profesor para su calificación
- 8.** Su cumplimiento de la entrega es vital para su buena calificación
- 9.** Las copias serán calificadas con una nota igual a 1.

¡ Con esfuerzo y dedicación todo sale bien !