



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](http://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 termino **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 ¡