

Terceer

Periódob



Logro general del periodo

Propone soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre

Logros

- I Da solución a necesidades de la población en la que vive
- II Elabora el boceto y el plano de la solución propuesta
- III Construye el modelo prototipo o maqueta de la solución planeada
- IV Participa de manera activa en clase exponiendo sus ideas de forma clara

Contenidos a trabajar

Análisis de problemas del entorno

Propuestas para dar solución a un problema del entorno de inmediato

Solución de problemas del entorno inmediato

Actividad I

I Se aproxima el día de la ciencia y es necesario que cada proyecto tenga una presentación, con el ánimo de utilizar las tecnologías de la comunicación. Se pretende realizar una presentación estructurada de las diferentes temáticas de estudio de tal forma que esta sean originales y creativas. Es necesario que el diseño sea hipertextual.

II Teniendo en cuenta los cambios actuales: climáticos, sísmicos y demás factores ambientales se requiere diseñar y construir un modelo a escala teniendo en cuenta factores de funcionalidad, resistencia y estética. Dichas casas deben ser ecológicas y resistentes que sean sismoresistente.

III El auge de las comunicaciones nos ha llevado a la era digital y globalizada de la info, por tanto las directivas del colegio están interesadas en un medio de comunicación multimedia con el cual los estudiantes se comuniquen de manera acertada, participen de manera activa y creativa. Es de tener en cuenta que los estudiantes podrán comunicar sus ideas de manera individual y grupal. En dicha actividad se hará necesario identificarlos con un nombre una publicidad y el adecuado manejo de la info.

Solución

I Primero miramos que el proyecto sea creativo y necesitemos un diseño que sea hipertextual la idea que hay es poder utilizar dos tipos de posibilidades para este hipertexto las cuales son

UN SISTEMA HIPERTEXTUAL PASIVO: links y todo establecido no hay modificación ni creación de los usuarios navegación restringida es adecuada para gente inexperta → **navegación y usuarios**

UN SISTEMA HIPERTEXTUAL ACTIVO: facilitar el aprendizaje, el lector incorpora un registro de conexiones que generan a su vez impulsos la meta o un nuevo aprendizaje. podría ser un sistema demandado libre para una persona inexperta → **Hyperlectores**

II En este caso se busca un diseño que sea dinámico como lo dice la palabra buscamos un diseño que pueda resistir crisis terremotos etc. el objetivo de este diseño es salvar vidas para ayudar en esto lo e realizado una investigación para saber que debe tener esta construcción.

Estos son algunos criterios: Problemas de configuración

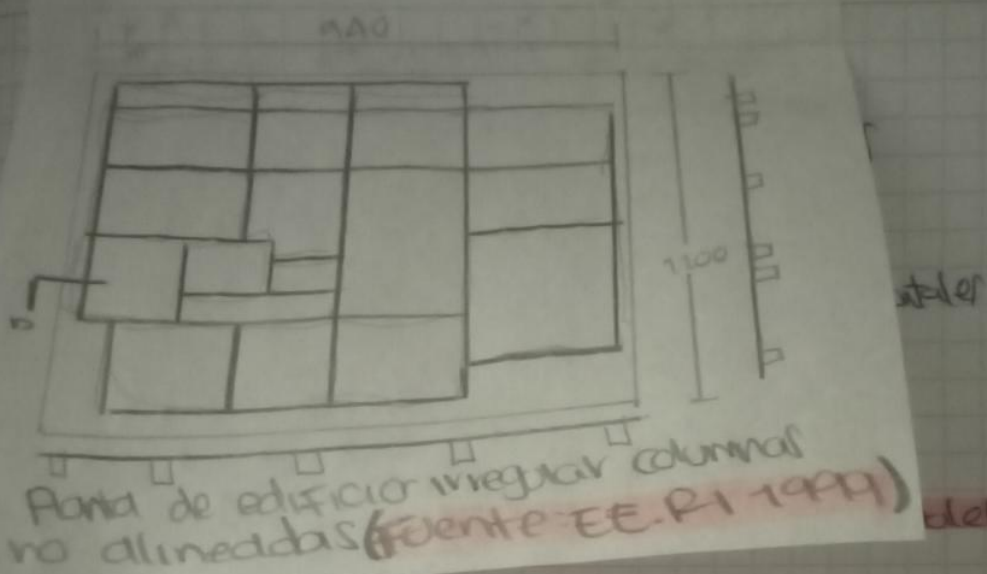
- Excelente Flexibilidad Estructural
- Excelente Flexibilidad de Distribución
- Columnas no conectadas
- Dirección poco resistente a fuerzas horizontales
- Torsión
- Traslación en Columna

Entre muchos otros estos son los principales

III las directivas buscan un programa que ayude a los estudiantes en cuanto a la comunicación y el entendimiento en cuanto a los materiales pedagógicos hacer uso de plataformas como Moodle escolar para la entrega de dicho trabajo en cuanto a la comunicación se podría usar whatsapp o gmail

La comunicación es el cemento de toda la arquitectura del acto educativo

Haremos que los usuarios y profesores utilicen una plataforma de enseñanza pertenecan a un comunidad virtual.



III las directivas buscan un programa que ayude a los estudiantes en cuanto a la comunicación y el entendimiento en cuanto a los materiales podriamos hacer uso de plataformas como Nota escolar para la entrega de dicho trabajos en cuanto a la comunicación se podría usar whatsapp o gmail

la comunicación es el cemento de toda la arquitectura del acto educativo

Haremos que los usuarios y profesores utilicen una plataforma de enseñanza pertenecan a un comunidad virtual.