



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA MILAGROSA

*¡Humanismo y tecnología para formar jóvenes emprendedores y competentes!*

### PLAN DE NIVELACIÓN PERIODO: 3

**NOMBRE DEL DOCENTE:** Mayra Osiris Mosquera Ríos

**FECHA:** 11 de noviembre de 2025 **ÁREA:** Tecnología e Informática **GRADO:** 10º

#### TEMAS:

- Emprendimiento tecnológico
- Programación - Algoritmos

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Usar herramientas tic, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.
- Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada.
- seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (tic), de acuerdo con las necesidades identificadas.

### Introducción

#### Emprendimiento Tecnológico

Creación de nuevos negocios y proyectos que se basan en la innovación y el uso de la tecnología para ofrecer productos, servicios o procesos novedosos y con potencial de crecimiento.

Estos emprendimientos, también conocidos como tecnos-emprendimientos, aprovechan el conocimiento científico y las tendencias tecnológicas para resolver problemas reales del mercado y crear soluciones escalables y disruptivas que pueden transformar industrias enteras.

## ETAPAS DE UN EMPRENDIMIENTO TECNOLÓGICO

Etapas	Qué implica	Ejemplo
1. Identificación del problema	Observar y detectar una necesidad insatisfecha	Estudiantes sin transporte seguro al salir tarde
2. Diseño de la solución	Pensar cómo la tecnología puede resolverlo	App que conecta estudiantes con rutas seguras
3. Prototipado y validación	Crear una versión inicial y probarla con usuarios	Probar la app con 10 estudiantes
4. Búsqueda de recursos	Conseguir financiamiento, equipo, licencias	Apoyo escolar o inversionista
5. Lanzamiento	Sacar el producto al mercado	Publicar la app en Google Play
6. Escalamiento y mejora	Ajustar y crecer según feedback	Expandir la app a otros colegios

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS A DESARROLLAR:

### Temas

Emprendimiento Tecnológico

- \_ Elige un problema real en el colegio o comunidad (ej.: desperdicio de alimentos en la cafetería, inseguridad en la entrada, pérdida de tiempo en filas).
- \_ Diseñar una idea de producto o servicio tecnológico que resuelva ese problema.
- \_ Crear una presentación rápida con:
  - o Nombre del emprendimiento.
  - o Problema que resuelve
  - o Descripción de la solución tecnológica.
  - o Público objetivo.
  - o Beneficios principales.
  - o Exponer idea delante el docente

ACTIVIDAD N°2

## Tema Actividad: “EcoVida App” – Tu guía para cuidar el planeta 🌱

### Idea general

Los estudiantes crearán una aplicación educativa e interactiva llamada “EcoVida App”, que enseñe hábitos sostenibles y acciones para cuidar el medio ambiente mediante textos, imágenes, sonidos y botones que lleven a diferentes pantallas temáticas.

### Estructura sugerida de la aplicación






#### Pantalla 1 – Inicio

- Título: “Bienvenido a EcoVida App 🌍”
- Imagen: una ilustración de la Tierra o naturaleza.
- Botón: “Comenzar”
- (Opcional) sonido de bienvenida, como canto de aves o naturaleza.



#### Pantalla 2 – Menú principal

- Etiqueta: “Selecciona una acción ecológica para aprender más”

- Botones:
  - “Reciclar correctamente ”
  - “Ahorrar agua ”
  - “Cuidar la energía ”
  - “Volver al inicio”

### **Pantalla 3 – Reciclar correctamente**

- Imagen: contenedores de colores.
- Texto corto: explica cómo separar residuos.
- Botón: “Escuchar consejo” (reproduce audio con un tip ecológico).
- Botón: “Volver al menú”.

### **Pantalla 4 – Ahorrar agua**

- Imagen: grifo cerrado o gota de agua.
- Etiqueta: “Cierra el grifo mientras te cepillas los dientes.”
- Botón sonido: reproduce efecto de agua.
- Botón: “Volver al menú”.

### **Pantalla 5 – Cuidar la energía**

- Imagen: bombillo apagado.
- Texto: “Apaga los electrodomésticos que no estás usando.”
- Botón sonido: “Consejo de energía”.
- Botón: “Volver al menú”.

### **Pantalla 6 – Créditos**

- Texto: nombres de los creadores.
- Botón: “Finalizar” o “Volver al inicio”.

Subir la actividad a el CLASSROOM en el anuncio **PLAN DE NIVELACIÓN TERCER PERIODO**, utilice correo institucional.

RUBRICA

**Porcentaje evaluación:**

40% TRABAJO ESCRITO y 60% SUSTENTACIÓN

**ELEMENTOS A EVALUAR**

La sustentación se realizará a partir de un examen teórico y/o práctico, ambos teniendo como referencia algunos de los puntos desarrollados en el taller. El estudiante deberá presentar el taller y disponerse para las evaluaciones que constituirán el refuerzo de lo visto en el PERIODO TRES. En esta prueba se medirá las competencias adquiridas por el estudiante.

**FECHAS:** Definidas por la institución.

Docente: Mayra Osiris Mosquera