

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: Practiquemos la innovación. Bloque 1. Innovación, Información y Tecnología, Tercer Grado, Educación Tecnológica en Informática

NOMBRE Y CARGO DE QUIEN LO PROMUEVE (DOCENTE): Profra. Norma Esthela Gutiérrez Torres

NIVEL EDUCATIVO: (CCT Y ESTADO): ESCUELA SECUNDARIA GENERAL No. 16 EJERCITO MEXICANO, SALTILLO COAHUILA

OBJETIVO DE ESTE MATERIAL: Presentar objetos de uso personal específicamente para el deporte o uso en la escuela, diseñando formas y aplicaciones tecnológicas innovadoras para mejorar su uso y desempeño en dichas áreas, y utilizar material de desecho como insumo fundamental.

DESCRIPCIÓN: Realizar una maqueta de algún objeto de uso personal que se utilice por los alumnos para el deporte o la escuela, diseñando formas y aplicaciones innovadoras para mejorar su uso, aplicando los conceptos de estética y funcionalidad del objeto

ACCIONES REALIZADAS PARA PROMOVER:

- 1.- Investigar en internet algunos videos e información sobre el proceso de elaboración del objeto seleccionado.
- 2.- Diseñar algunas mejoras y plantear innovaciones al objeto seleccionado realizando bosquejos en su cuaderno para decidir en equipos cuales cambios o innovaciones serian los ideales para realizar.
- 3.- Realizar las modificaciones planteadas a manera de maqueta, utilizando materiales de reúso y explicar en clase ¿Cómo sería su funcionamiento?

IMPACTO ALCANZADO: el logro alcanzado con esta actividad, además de que los alumnos planteen propuestas muy interesantes e innovadoras, es la inclusión de la alumna con debilidad visual, ya que se integra al equipo de trabajo y realiza la explicación de las investigaciones y propuestas realizadas por su equipo. Además de realizar en escritura braille los resultados de sus investigaciones.



EVIDENCIA: (IMÁGENES)



