

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PRODUCTO COMPETENCIAL – GRADO 9°

Tema: Uso de las TIC para analizar la desigualdad étnica y cultural en el Chocó

Entrega:

- Realizar con su grupo de producto competencial.
- En un documento con portada en norma APA. TUTORIAL:
<https://youtu.be/xJnPkAd9vjY?si=ftMmLHFKbqQgg2WP>

Objetivo:

Analizar la problemática de la desigualdad étnica y cultural en el Chocó y proponer soluciones utilizando herramientas digitales y tecnologías de información y comunicación.

Contexto

El Chocó es uno de los departamentos con mayor riqueza cultural y étnica en Colombia, con comunidades afrocolombianas e indígenas. Sin embargo, enfrenta problemas como:

- Bajo acceso a internet y tecnologías digitales.
- Limitaciones en educación tecnológica.
- Poca visibilidad cultural en medios digitales.
- Falta de oportunidades laborales tecnológicas.

Las TIC pueden convertirse en herramientas para visibilizar culturas, promover la educación y generar oportunidades económicas.

PARTE 1: PREGUNTAS DE ANÁLISIS

1. ¿Qué son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y cómo pueden ayudar a reducir la desigualdad en el Chocó?
2. Menciona tres formas en que la tecnología puede ayudar a visibilizar la cultura afrocolombiana e indígena del Chocó.
3. ¿Qué dificultades tecnológicas crees que enfrentan los jóvenes del Chocó? Explica dos y propone una solución tecnológica para cada una.
4. ¿Cómo pueden las redes sociales convertirse en una herramienta para promover la identidad cultural del Chocó?

5. Si fueras líder de un proyecto tecnológico en el Chocó, ¿qué herramienta digital implementarías (app, página web, canal de YouTube, podcast, plataforma educativa, etc.) y por qué?

PARTE 2: TALLER PRÁCTICO CREATIVO

Proyecto: “Conectando culturas con tecnología”

Actividad:

Diseñar una propuesta tecnológica que ayude a disminuir la desigualdad étnica y cultural en el Chocó.

Puntos a Desarrollar.

Punto A: Campaña Digital

Diseñar una campaña para redes sociales (simulada) que incluya:

- Nombre de la campaña
- Logo (dibujado o digital)
- 3 publicaciones (con texto e imagen descriptiva)
- Hashtags
- Público objetivo

Punto B: Prototipo de Aplicación

Diseñar la APP con los siguientes elementos:

- Nombre de la app
- Pantalla principal
- 3 funciones principales
- ¿Cómo ayuda a la comunidad?
- ¿Quiénes la usarían?

DOCUMENTOS A ENTREGAR

1. Documento en Word con las preguntas
2. Campaña digital
3. Prototipo de la APP.