

**Secretaría de Educación Pública
Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México
Dirección General de Operación de Servicios Educativos
Coordinación Sectorial de Educación Secundaria
Dirección Operativa No. 1
ZONA ESCOLAR 18**

**ESCUELA SECUNDARIA DIURNA N°42
"IGNACIO MANUEL ALTAMIRANO"
TURNO MATUTINO**

**GUÍA DE ESTUDIO PARA EL EXAMEN EXTRAORDINARIO DE REGULARIZACIÓN
CICLO ESCOLAR 2024-2025**

PERIODO: _____

Campo formativo: De lo Humano y lo Comunitario **Disciplina:** Tecnología III. Ofimática

Grado: 3o **Grupo:** _____

Nombre del alumno (a): _____

I. Afirma los siguientes conceptos sobre las características de los procesos técnicos artesanales, industriales y de servicios. Puedes realizar un tríptico con esta información.

Artesanales: Son aquellos donde interviene un conjunto de técnicas e instrumentos tradicionales para elaborar un producto y su esencia es el uso de las manos.

Industriales: Implican la transformación de materia prima mediante el uso de maquinaria y personal especializado y determinados métodos de producción.

De servicios: Realizan de manera organizada una serie de actividades cuyo objetivo es resolver un problema, requiere personal para resolver las necesidades de un cliente.

II. Diferencia los siguientes conceptos sobre los usos de estrategias visuales, auditivas, maquetas y prototipos, puedes crear un memorama con los nombres y la explicación de cada uno, para afirmar estas estrategias.

Infografía. Muestra de manera sencilla y atractiva

Diagrama del proceso. Muestra en forma resumida y clara las

particularidades del proyecto.

Hoja de ruta. Representación de los pasos a desarrollar, incluidos recursos.

Cartel. Plasma información relevante con texto e imagen.

Podcast. Archivo de audio que requiere planear, grabar, editar y publicar.

Maquetas. Réplicas a escala de un objeto.

Prototipos. Primera versión de un producto y su finalidad de ponerlos a prueba.

- II. Repasa los conceptos de las Estrategias del pensamiento creativo.
Puedes crear un memorama con los conceptos y el nombre correspondiente.

Estrategias:

Inmersión cognitiva. Consiste en experimentar las mismas situaciones vividas por los usuarios de un producto o servicio para entender las problemáticas a que se enfrenta.

Identificación de las causas y sus efectos.

Ayuda a encontrar posibles soluciones sobre factores como mano de obra, materiales, máquinas, impacto ambiental, etc.

Storytelling. Se basa en la elaboración de mensajes y discursos que cuentan la historia del proyecto.

Identificación de referentes.

Consiste en reconocer productos o servicios similares ofrecidos en el proyecto para identificar los cambios de acuerdo al contexto y características de los usuarios.

- III. Reconoce los conceptos sobre los aspectos de la evaluación interna de un sistema tecnológico. Puedes escribir las diferencias entre eficacia y eficiencia, asimismo las diferencias sobre factibilidad y fiabilidad.

Factibilidad de un proyecto: Implica el grado de certeza para ponerlo en marcha satisfactoriamente. Ámbitos: Técnico, operativo y económico.

Fiabilidad: Se refiere a la capacidad del adecuado funcionamiento de un sistema tecnológico.

Eficiencia: Se refiere al uso racional de los recursos con los que cuenta empleando la menor cantidad posible de ellos para alcanzar los objetivos o metas predeterminados.

Eficacia: Es la capacidad de alcanzar lo esperado o lo deseado tras una acción con los mejores resultados.

II. **Revisa las acciones de proyectos de Aprovechamiento de energía y de Proyectos de Sustentabilidad.**

Aprovechamiento de energía: Sustitución de bombas. Sistemas de refrigeración e iluminación deficiente.

Apoyos para mejorar procesos como calentadores solares, domos, láminas traslúcidas, etc.

Proyectos de sustentabilidad: Son acciones que implican atender o resolver una problemática o satisfacer una necesidad, promueve la vida plena de las personas, y el cuidado del medio ambiente, no solo un beneficio económico.

Puedes crear un cartel o un díptico con la información dada.
