



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO DERKA SEDE SANTO DOMINGO

TALLER DE RECUPERACIÓN TECNOLOGIA Y EMPRENDIMIENTO.

Jornada AM - Grupo regular- 2025

Objetivo

Evaluar y reforzar los conocimientos y competencias adquiridas durante el año escolar en las áreas de **Tecnología Informática y Emprendimiento**



El taller se debe de realizar en el cuaderno, traerlo desarrollado para la recuperación en Tecnología y Emprendimiento. En la recuperación se hará la sustentación (oral o escrita). Las preguntas de emprendimiento solo las realizan los estudiantes que hayan perdido también esta asignatura.

Sustentación: 65% Taller: 35%

Punto 1: Historia e Impacto de los Inventos Clave

Instrucción: Investiga a fondo **tres (3)** de los siguientes inventos y elabora una ficha técnica para cada uno, resaltando su impacto en la sociedad.

- La Rueda
- La Electricidad
- El Telégrafo
- La Imprenta
- El Reloj
- El Motor de Combustión Interna

Criterio	Invento 1: [Nombre]	Invento 2: [Nombre]	Invento 3: [Nombre]
Fecha (Año) y Creador(es)			
Definición y Funcionamiento			
Lugar de Creación			
Impacto Socio-económico (Explica cómo cambió la vida de las personas)			
Dibujo/Diagrama Representativo	[Adjuntar]	[Adjuntar]	[Adjuntar]

Punto 2: Fundamentos de Ofimática

Pregunta 1: Conceptos Fundamentales de la Ofimática



INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO DERKA SEDE SANTO DOMINGO

TALLER DE RECUPERACIÓN TECNOLOGIA Y EMPRENDIMIENTO.

Jornada AM - Grupo regular- 2025

Define con tus propias palabras qué es la **Ofimática** y explica su **propósito principal** en un entorno de trabajo o académico. Además, menciona cuáles son los **cuatro (4) principales programas** que conforman una suite ofimática típica y describe brevemente la función que cumple cada uno.

Pregunta 2: Identificación y Clasificación de Archivos

En el cuaderno, **dibuja o describe** la apariencia del ícono más representativo para **cuatro (4) tipos de archivos comunes** que se generan en las labores ofimáticas. Luego, crea una tabla donde indiques el nombre de ese **tipo de archivo** y el **programa de ofimática** al que pertenece.

Icono (Dibujo/Descripción)	Tipo de Archivo (Ej. Documento)	Extensión Común (Ej. .docx)	Programa de Ofimática

Punto 3: Roles en un Proyecto Tecnológico

Instrucción: En un proyecto de desarrollo tecnológico, es común trabajar en equipo con roles definidos. Describe las responsabilidades clave de los siguientes cuatro (4) roles dentro de un equipo que busca crear un nuevo prototipo:

1. **Líder/Gerente de Proyecto:**
2. **Creativo/Diseñador de Prototipo (Logo/Concepto):**
3. **Publicista/Especialista en Imagen:**
4. **Comunicador/Productor Audiovisual (Video o Podcast):**

Punto 4: EMPRENDIMIENTO

Escribe en tu cuaderno una lista de las características clave que debe poseer un líder. Algunas características importantes incluyen:

- Visión: Capacidad de ver el futuro y establecer metas.
- Integridad: Actuar con honestidad y ética.
- Comunicación efectiva: Saber escuchar y transmitir ideas claras.
- Motivación: Inspirar y empoderar a los demás.
- Resiliencia: Capacidad de recuperarse de las dificultades.
- Toma de decisiones: Ser capaz de elegir el mejor camino.

Punto 5: Definición de Empresa y Negocio

1. ¿Qué es una empresa?
2. ¿Qué es un negocio?
3. ¿Cuáles son las diferencias entre negocio y empresa?