



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS

Aprobado por resolución número 16263 del 27 de noviembre de 2002 para los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria de educación formal. Aprobado por resolución 0716 del 22 de noviembre de 2004 para el nivel de media académica. Aprobado por resolución número 201850050021 del 16 de julio de 2018 licencia de reconocimiento jornada diurna y única. Aprobado por resolución 201850055483 del 8 de agosto de 2018 y modificado por la resolución 202350058972 del 28 de julio de 2023 nivel media técnica Secretaría de Educación del Distrito Especial de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín **DANE: 105001002780**
NUCLEO: 924 NIT: 811034828-1

PLAN DE APOYO Y/O MEJORAMIENTO

FECHA:	DOCENTE: FREDDY AGUIRRE
ÁREA/ASIGNATURA: TECNOLOGÍA	ESTUDIANTE:
GRADO: 10°	PERIODO: 1

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Definición clara del concepto de estructura básica y edición de texto en HTML, permitiendo crear una página web sencilla con código limpio y bien organizado.

Aplicación adecuada del código HTML en la creación de páginas web básicas, integrando elementos estructurales con creatividad y sentido estético para lograr un diseño atractivo y funcional.

Uso correcto de los códigos HTML para incorporar texto, listas, tablas, imágenes y colores en una página web, logrando un estilo personalizado que refleje creatividad y buen manejo del lenguaje de marcado.

Valoración de la práctica continua en el uso del código HTML, comprendiendo que la experiencia y la repetición son clave para mejorar habilidades y lograr un diseño web cada vez más estructurado y eficiente.

Realizar una página web con el siguiente diseño:

PLAN DE APOYO DEL 1ER PERIODO

REALIDAD AUMENTADA:



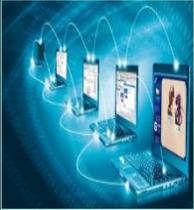
La tecnología de **Realidad Aumentada** consiste en la integración de contenidos gráficos sobre una vista del mundo real.

Para ello, se utilizan dispositivos como teléfonos móviles o gafas, que añaden la **información virtual** a la realidad que ve el usuario. En el caso de que se utilice un móvil, el resultado se muestra en la pantalla, aumentando el video que captura la cámara del teléfono. En el caso de utilizarse una gafa, la experiencia de Realidad Aumentada se muestra al usuario delante de sus ojos por medio de una imagen proyectada en la lente de la gafa, generándose un efecto muy similar a un holograma.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS

Aprobado por resolución número 16263 del 27 de noviembre de 2002 para los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria de educación formal. Aprobado por resolución 0716 del 22 de noviembre de 2004 para el nivel de media académica. Aprobado por resolución número 201850050021 del 16 de julio de 2018 licencia de reconocimiento jornada diurna y única. Aprobado por resolución 201850055483 del 8 de agosto de 2018 y modificado por la resolución 202350058972 del 28 de julio de 2023 nivel media técnica Secretaría de Educación del Distrito Especial de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín **DANE: 105001002780**
NUCLEO: 924 NIT: 811034828-1

ESCENARIOS				
				
Educación	Medicina:	arquitectura y diseño	entretenimiento y juegos	comercio y publicidad
Usar RA para ver modelos 3D de órganos del cuerpo, planetas o estructuras.	Entrenamiento quirúrgico con simulaciones en 3D o guía visual en operaciones.	Ver cómo quedaría una casa, mueble o edificio superpuesto en el mundo real.	Juegos como Pokémon GO donde los personajes aparecen en el entorno real.	Probarse ropa, gafas o maquillaje virtualmente desde una app antes de comprar.

<p>✓ Ventajas de la Realidad Aumentada</p> <ol style="list-style-type: none"> Aprendizaje interactivo Permite que los estudiantes aprendan de forma más visual y práctica, usando modelos en 3D que facilitan la comprensión de temas complejos. Mejora la experiencia del usuario Hace que las aplicaciones y servicios sean más atractivos, personalizados y entretenidos, como en juegos o compras virtuales. Apoya la toma de decisiones En arquitectura o diseño, ayuda a visualizar cómo quedaría un objeto o espacio antes de construir o comprar. Aumenta la eficiencia en el trabajo En áreas como la medicina o la industria, permite guías visuales en tiempo real que ayudan a realizar tareas con mayor precisión. Innovación en marketing y publicidad Las marcas pueden ofrecer experiencias diferentes y llamativas, como probar un producto sin tenerlo físicamente.
<p>✗ Desventajas de la Realidad Aumentada</p> <ul style="list-style-type: none"> Requiere dispositivos avanzados No todos los usuarios tienen acceso a celulares o gafas que soporten aplicaciones de realidad aumentada. Puede generar distracción En el aula o en la calle, si no se usa con control, puede desviar la atención o generar accidentes. Alto costo de desarrollo Crear aplicaciones de RA puede ser costoso, ya que se necesita software, hardware y personal especializado. Problemas de privacidad Algunas apps de RA usan la cámara y la ubicación, lo que puede generar riesgos si no se protegen los datos del usuario. Dependencia de la tecnología El uso constante de RA podría reemplazar otras formas importantes de interacción humana o aprendizaje tradicional.

Texto: colores, tamaños, tipos de fuente

Párrafos

Listas

Tablas

Imágenes

Recuerde comprimir para poder enviar las imágenes