	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO ***"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"*** **GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DEL 3CER PERIODO** **PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA**	Código:	
		Vigencia:	20/04/2020
		Versión:	1

Nombre completo del estudiante		**Grupo**	**9**

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:
¿Cómo traemos el mundo real al aula, para trabajar con la tecnología y lograr una profesión u oficio?

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
Tecnología e informática ● **Guía 1:** Software y tipos de software ● **Guía 2:** Obtención de las materias primas ● **Guía 3:** Explotación de los recursos naturales ● **Guía 4:** Factores que influyen en la evolución de la tecnología ● **Guía 5:** Productos naturales y tecnológicos ● **Guía 6:** Patente y derechos de autor **Emprendimiento** ● Mercadeo y publicidad ● Matriz DOFA ● Diseño de publicidad para su plan de negocio ● Conceptos de economía ● Importancia de la Investigación y la ciencia. ● Beneficios sociales que genera una empresa del entorno y municipio	**3 de diciembre**	**TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA** **EMPRENDIMIENTO**

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación

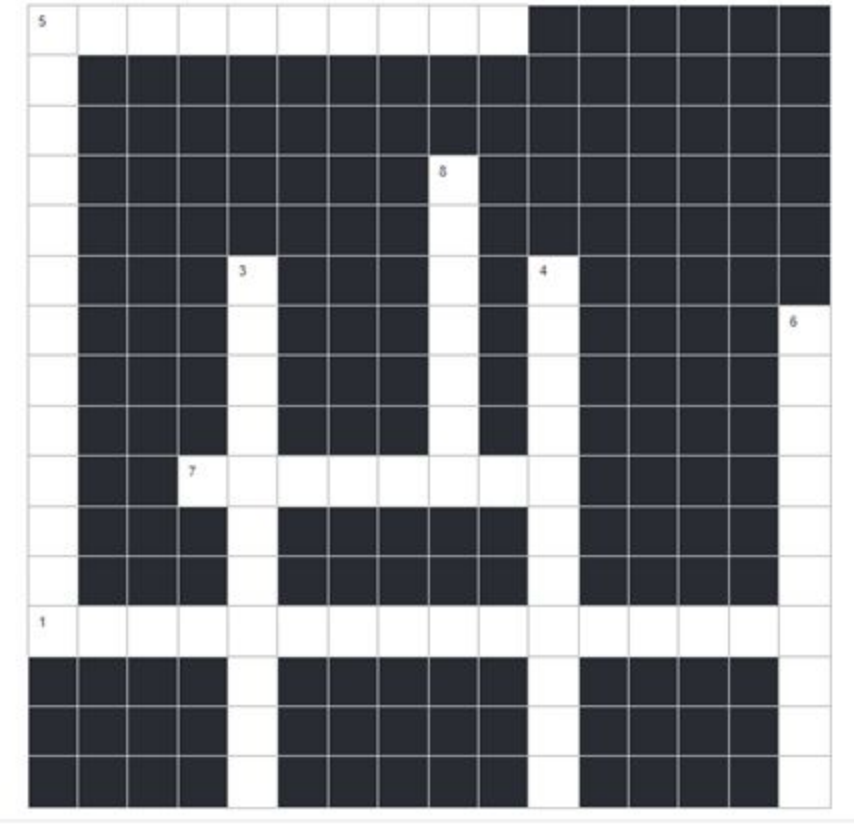
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO ***"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"*** **GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DEL 3CER PERIODO** **PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA**	Código:	
		Vigencia:	20/04/2020
		Versión:	1

MOMENTO PARA PRACTICAR

TECNOLOGÍA

● **Guía # 1.** Software y tipos de software. (Actividad en el cuaderno)

Resuelve el siguiente crucigrama en tu cuaderno teniendo en cuenta los conceptos trabajados en la guía.



Horizontales

1. Sistema que gestiona los recursos de hardware y brinda la posibilidad de lanzar aplicaciones al usuario.
5. Especie de traductor que edifica el lenguaje de programación a un programa en sí.
7. Es todo equipo o soporte lógico (intangible) de un sistema informático que abarca el conjunto de los componentes que son necesarios para la realización de tareas específicas

Verticales

2. Programas que permiten al sistema operativo realizar interacciones entre el hardware y la interfaz de usuario para utilizar el dispositivo.
3. Juegos electrónicos donde una o más personas interactúan con imágenes de video a través de controles físicos o movimientos corporales
4. Puede decirse que es toda aquella aplicación que está creada para optimizar, automatizar o medir la productividad de alguna industria o empresa
6. Herramientas de ejecución que sirven para recibir las indicaciones del usuario y realizar una acción en concordancia.
8. Tipo de software que posee los elementos que permiten el mantenimiento del sistema en global

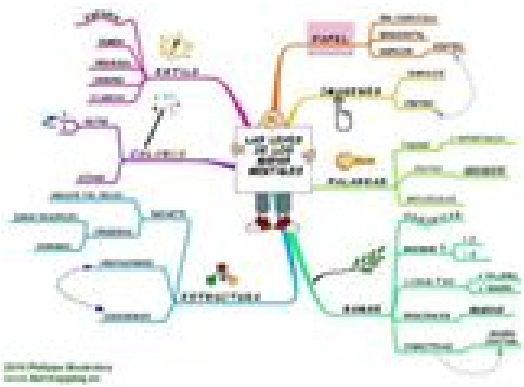
● **Guía # 2.** Obtención de materias primas. (Actividad en el cuaderno)

Teniendo en cuenta lo trabajado acerca de la materia prima, sus tipos y su obtención, completa el siguiente cuadro con al menos 6 artículos o productos de tu hogar (Uno de ellos debe ser producido en tu hogar); en el cual debes especificar cual es la materia prima con la que está construida o elaborada, cuál es su tipo y cual es el impacto en el medio ambiente para su obtención.

Artículo/Producto	**Materia prima para producción/elaboración**	**Tipo de materia prima**	**Tipo de obtención**	**Impacto en el medio ambiente (Alto, medio, bajo)**
Yogurt	Leche, azúcar,	Animal, vegetal y	Recolectados y	Bajo

	saborizantes	químico	transformados	

● **Guía # 3.** Explotación de los recursos naturales. (Actividad en el cuaderno o digital)



Realizar un mapa mental acerca del tema (Similar al de la imagen), tenga en cuenta las siguientes observaciones.

Opción 1. A mano, en una hoja de bloc por una cara

Opción 2. Si cuentas con recursos tecnológicos, puedes utilizar alguna herramienta para crear infografías como: creately o lucidchart,, esta debe ser del tamaño de una hoja de bloc.

Enlaces:

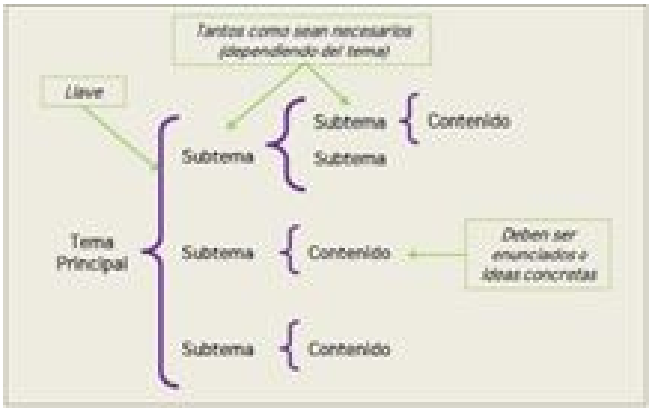
https://creately.com/es/lp/crear-mapas-mentales-en-linea/

https://www.lucidchart.com/pages/es/ejemplos/mapa-mental-online

TENGA EN CUENTA:

* El mapa mental debe ser a mano
* Se debe elaborar en una hoja de bloc tamaño carta por una sola cara.
* Resuma la información encontrada
* Revise la ortografía y redacción de los textos
* Acompañe los textos con imágenes alusivas al tema.
* Todos los mapas mentales deben estar bien marcados con el nombre de cada estudiante, el que no cumpla con este requisito NO SERÁ EVALUADO.

● **Guía # 4.** Factores que influyen en la evolución de la tecnología. (Actividad en el cuaderno)



Realiza un cuadro sinóptico (Similar al de la imagen) que presente los principales conceptos de manuales, instrucciones, diagramas y esquemas.

● **Guía # 5.** Productos naturales y tecnológicos. (Actividad en el cuaderno)

Teniendo en cuenta lo visto anteriormente o consultando en internet, completa el siguiente cuadro con las diferencias acerca de productos naturales y productos tecnológicos.

	PRODUCTOS NATURALES	PRODUCTOS TECNOLÓGICOS
¿Qué son?		
A qué dan solución		
¿Cómo se obtienen?		
Proceso de fabricación		
Ejemplos		

- **Guía 6:** Patente y derechos de autor (Actividad en el cuaderno o digital)

Realizar una infografía que represente el proceso de producción del pan, se debe evidenciar cuales son los pasos y las acciones o tareas que se deben realizar.

Opción 1: Realizarlo a mano en una hoja de bloc por una sola cara

Opción 2: Si cuentas con recursos tecnológicos, puedes utilizar alguna herramienta para crear infografías como: canva y venngage, esta debe ser del tamaño de una hoja de bloc.

Enlaces:

- https://es.venngage.com/
- https://www.canva.com/

EMPRENDIMIENTO

ACTIVIDAD 1 - EMPRENDIMIENTO (guía 1): Responde la siguiente pregunta. Mercadeo es:

1. Es lo que las empresas venden por internet
2. Es el acto de propagar un mensaje atendiendo a los diversos objetivos de mercadeo.
3. Conjunto de estrategias que ayudan a las empresas a lograr sus objetivos mediante la divulgación de los productos los precios, los puntos de venta y las promociones.
4. Ninguna de las anteriores.

ACTIVIDAD 2- EMPRENDIMIETO (guía 2) : Realiza La matriz DOFA de la siguiente situación: Te ganas un premio de 50 millones de pesos. Tienes la posibilidad de comprar una casa. Aunque si inviertes ese dinero en un estudio en el exterior, podrías prepararte mejor para que en el futuro con tu trabajo bien calificado ganar mucho más dinero. Haz la matriz DOFA para tomar la decisión de si te compras la casa o te lo gastas en el estudio**.**

DEBILIDADES	**OPORTUNIDADES**
FORTALEZAS	**AMENAZAS**

ACTIVIDAD 3 - EMPRENDIMIENTO: (guía 1 y guía 3) Realiza un aviso publicitario para la siguiente situación. María es una veterinaria, acaba de llegar del exterior. Tiene una especialidad en gatos. Ella adicionalmente se trajo unos productos especiales de ropa de gatos, no se encuentran en Colombia.
Ella quiere hacer un aviso publicitario para su negocio. Haz el aviso de Maria, recuerda las características del anuncio publicitario. Debe tener un mensaje corto y contundente, imagen o imágenes que llamen la atención y textos cortos y muy dicientes.

ACTIVIDAD 4 - EMPRENDIMIENTO: (guía 6) Responde la siguiente pregunta. Economía es:

1. Las personas y las decisiones que toman en función de su bienestar solo de los recursos internos.
2. Las personas y las decisiones que toman en función de su bienestar solo de los recursos externos.
3. Las personas y las decisiones que toman en función de su bienestar teniendo en cuenta que los recursos son limitados y pueden ser externos internos.
4. Ninguna de las anteriores.

ACTIVIDAD 5 - EMPRENDIMIENTO: (guía 5) Se entiende por proyecto de investigación un documento metodológico, a menudo académico, en el cual se explica y se describe al detalle el conjunto de procedimientos que se emprenderá, la hipótesis que con ellos se persigue y el apoyo bibliográfico con que se cuenta.

Se requiere saber si en Medellín las mujeres están siendo afectadas sicológicamente por la pandemia en cuanto a que la estadía en su casa está incrementando sus labores diarias del hogar.

Elabora la pregunta de investigación principal y 3 secundarias para el siguiente problema de investigación enunciado anteriormente.

EVIDENCIA EVALUATIVA	
FECHA DE REVISIÓN: 7 de diciembre hasta 11:59 m.m. (MEDIO DÍA)	
MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO	**QUE RECIBIR**

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO ***"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"*** **GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DEL 3CER PERIODO** **PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA**	Código:	
		Vigencia:	20/04/2020
		Versión:	1

Tecnología e informática **Plataforma Edmodo** **Correo electrónico** leidy@iefelixdebedoutmoreno.edu.co **Whatsapp en los horarios establecidos (Sólo para resolver dudas e inquietudes)** **HORARIO:** jueves 12:30 m – 5:00 p.m **Emprendimiento:** **catalina@iefelixdebedoutmoreno.edu.co**	**NOTA: En la medida de lo posible, por favor entregar un documento de word o pdf con las evidencias de todas las actividades de manera organizada.** **Tecnología e informática** **Guía 1:** Imagen o foto del crucigrama resuelto **Guía 2:** Imagen o foto del cuadro de los artículos o productos con su clasificación **Guía 3:** Imagen o foto del mapa mental acerca de explotación de recursos naturales **Guía 4:** Imagen o foto del cuadro sinóptico acerca de los factores que influyen en la evolución de la tecnología **Guía 5:** Imagen o foto del cuadro acerca de las diferencias entre productos naturales y productos tecnológicos **Guía 6:** Imagen o foto de la infografía acerca de patente y derechos de autor **Emprendimiento**
BIBLIOGRAFÍA	