

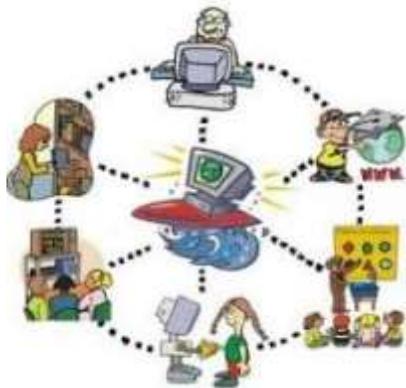


Nombre completo del estudiante		Grupo	9°
---------------------------------------	--	--------------	-----------

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

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
Software y tipos de software Mercadeo y publicidad	14 DE AGOSTO	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO

EXPLORACIÓN
Actividades previas



- Tecnología e informática**
1. Transcribir en el cuaderno de tecnología e informática el plan de aula del tercer periodo.
 2. Responder la pregunta problematizadora.
 3. Define con tus propias palabras y según lo que conoces el concepto SOFTWARE y ¿Cuál es su relación con la vida del hombre?
- Emprendimiento**
1. Transcribir en el cuaderno de emprendimiento el plan de aula del tercer periodo.
 2. Responder la pregunta problematizadora.
 3. Define con tus propias palabras qué es **Mercadeo y Publicidad**.

PLAN DE AULA TERCER PERÍODO TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Ámbitos conceptuales:

- Software y tipos de software
- Obtención de las materias primas
- Explotación de los recursos naturales
- Factores que influyen en la evolución de la tecnología
- Productos naturales y tecnológicos
- Patente y derechos de autor
- La ciencia y la informática
- Algoritmos sin conexión: Programación en papel

Pregunta problematizadora:

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

Indicadores de desempeño:

- * Identificación de factores que influyen en la evolución de la tecnología, su influencia con productos naturales y como está relacionados con la explotación de los recursos naturales y su impacto en la vida del hombre.
- * Interpretación y diseño de gráficos, bocetos, prototipos y planos para explicar un artefacto o producto tecnológico, así como el concepto de patente y derechos de autor, analizando su importancia.
- * Hace uso de herramientas tecnológicas y recursos de la web para buscar y validar información y para aprender.
- * Participación en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran programación en el lenguaje de programación visual.

Actividades en el cuaderno de emprendimiento



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
**GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA
SECUNDARIA Y MEDIA**

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

PLAN DE AULA TERCER PERÍODO EMPRENDIMIENTO

Ámbitos conceptuales:

- Mercadeo, publicidad, economía.
- Diseño de publicidad para su plan de negocio
- MATRIZ DOFA
- Investigar los sectores económicos del país.
- Argumentar los beneficios sociales que genera una empresa del entorno y municipio.
- Capital semilla cultura E del emprendimiento.
- Importancia de la Investigación en el desarrollo de un país.
- La encuesta y tabulación de encuestas.

Pregunta problematizadora:

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

Indicadores de desempeño:

- Define los conceptos de economía mercadeo oferta y demanda.
- Identifica el concepto de matriz DOFA y lo aplica para su emprendimiento de manera básica.
- Diseña la publicidad de su empresa como estrategia de mercadeo.
- Define los conceptos de economía mercadeo oferta y demanda.
- Explica la importancia de la investigación para el desarrollo cultural social y económico de un país.

ESTRUCTURACIÓN

Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

Tecnología e informática:

1. Realiza un resumen acerca de la definición de software y sus tipos a través de un cuadro sinóptico.

Opción 1: Si dispones de herramientas tecnológicas lo puedes hacer usando una de ellas

Opción 2: Si no dispones de herramientas tecnológicas, realizarlo a mano.

Indicaciones:

- Tamaño: Hoja de bloc por un solo lado
- Revisar ortografía y redacción
- Agregar el nombre del estudiante en el cuadro sinóptico.
- Tipografía adecuada, legible y clara a la lectura.

SOFTWARE

Software es todo equipo o soporte lógico (intangibles) de un sistema informático que abarca el conjunto de los componentes que son necesarios para la realización de tareas específicas.

La abreviatura del anglicismo software es Sw. Se utiliza la palabra sin traducir porque está admitida por la Real Academia Española. Por su parte, el Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica define software como:

“El conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación”.

TIPOS DE SOFTWARE

Software de sistema: Elementos que permiten el mantenimiento del sistema en global

- **Cargador de programa:** parte del sistema operativo que cumple con la función de enviar información a la memoria del sistema para ejecutar programas.
- **Sistemas operativos:** sistema que gestiona los recursos de hardware y brinda la posibilidad de lanzar aplicaciones al usuario.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
**GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA
SECUNDARIA Y MEDIA**

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

- **Controladores:** programas que permiten al sistema operativo realizar interacciones entre el hardware y la interfaz de usuario para utilizar el dispositivo.
- **Herramientas de diagnóstico:** sirven para monitorear y controlar la funcionalidad de los recursos físicos del dispositivo.
- **Servidores:** herramientas de ejecución que sirven para recibir las indicaciones del usuario y realizar una acción en concordancia.

Software de programación:

- **Editores de texto:** sirven para crear y gestionar archivos digitales compuestos por texto. Cumplen con la función de leer el archivo e interpretar los bytes según el código del editor.
- **Compilador:** una especie de traductor que edifica el lenguaje de programación a un programa en sí.
- **Intérprete:** programa que analiza y transforma información sobre otros programas.
- **Enlazador:** este toma los objetos iniciales del proceso de compilación, descarta los no necesarios y enlaza un código abierto con la biblioteca interna y produce un archivo ejecutable.
- **Depuradores:** programa que sirve para “limpiar” errores de otros programas.
- **IDE:** los entornos de desarrollo integrado es una aplicación que le brinda al programador servicios integrales para facilitar el desarrollo de software.

Software de aplicación:

- **Aplicaciones de ofimática:** son todas aquellas utilidades informáticas que están diseñadas para tareas de oficina con el objetivo de optimizar, automatizar y mejorar las tareas en esta actividad;
- **Bases de datos:** colección de información digital de manera organizada para que un especialista pueda acceder a fragmentos en cualquier momento.
- **Videojuegos:** juegos electrónicos donde una o más personas interactúan con imágenes de video a través de controles físicos o movimientos corporales;
- **Software empresarial:** puede decirse que es toda aquella aplicación que está creada para optimizar, automatizar o medir la productividad de alguna industria o empresa;
- **Software educativo:** todos aquellos productos digitales que tienen como objetivo enseñar algún tema en específico al usuario de cualquier nivel y facilitar el proceso de aprendizaje;
- **Software de gestión:** sistema integrado por varias herramientas para ser utilizado en tareas relacionadas con la administración o el cálculo numérico.

Emprendimiento

Realiza un resumen en tu cuaderno acerca de los principales conceptos de mercadeo y publicidad.

NOTA: Revisa tu redacción y ortografía.

MERCADEO Y PUBLICIDAD

¿Qué es el mercadeo?

El mercadeo es un conjunto de estrategias que ayudan a las empresas a lograr sus objetivos. Este sector es responsable por la planificación de todas las acciones necesarias para alcanzar los propósitos del negocio.

La mayoría de las empresas tienen como objetivo acercar sus productos y servicios a los consumidores. Para ello, el mercadeo considera los 4 Ps:

- Producto.
- Precio.
- Punto de venta o plaza.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

- Promoción.

Ellos tienen la finalidad de desarrollar tácticas a lo largo de este proceso.

¿Qué es la publicidad?

La publicidad es uno de los instrumentos que el mercadeo utiliza en la creación de sus estrategias. Es el acto de propagar un mensaje atendiendo a los diversos objetivos de mercadeo.

Una pieza publicitaria puede tener la finalidad de vender un producto, divulgar una idea o atraer más visibilidad para la marca, por ejemplo.

Similitudes entre publicidad y mercadeo

- **La planificación:** el acto de planificar implica trazar las mejores estrategias para alcanzar los objetivos futuros.
- **La persona:** solo conociendo muy bien con quien se desea hablar será posible conquistar a la persona adecuada para tu negocio. Es decir, invertir en la creación de personas es esencial para ambos casos.
- **El análisis:** es necesario tener la capacidad de extraer de estos indicadores de resultados valiosos y transformarlos en información determinante en la toma de decisiones. De esta forma, es factible encontrar los puntos que deben ser mejorados y replicar lo que está funcionando.

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación

MOMENTO PARA PRACTICAR

Actividad en el cuaderno de tecnología e informática

Teniendo en cuenta los conceptos trabajados en la actividad de construcción conceptual, completa el siguiente cuadro con ejemplos para cada uno de los tipos de software según su respectiva clasificación.

Nota: Puedes hacer el cuadro en una hoja de bloc y pegarla en el cuaderno.

CLASIFICACIÓN	TIPO	EJEMPLO
SOFTWARE DE SISTEMA	Sistemas operativos	
	Controladores	<ul style="list-style-type: none"> ● Controladores de sonido ● Controladores de pantalla
	Herramientas de diagnóstico	
	Servidores	
SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN	Editores de texto	
	Compilador	<ul style="list-style-type: none"> ● Pascal ● Cobol
	Intérprete	<ul style="list-style-type: none"> ● Basic ● QBasic ● Java
	Enlazador	



	Depuradores	
	IDE	
SOFTWARE DE APLICACIÓN	Aplicaciones de ofimática	
	Bases de datos	
	Videojuegos	
	Software empresarial	
	Software educativo	
	Software de gestión	

Emprendimiento



Ana, es una joven de 30 años de edad de la ciudad de Medellín, quien con esfuerzo, dedicación y perseverancia ha logrado incursionar en el negocio de la comida saludable, ofreciendo productos agrícolas sin químicos y empleando la agricultura limpia y orgánica. Inicialmente creció rápidamente, pero desde hace algún tiempo el número de clientes no aumenta, por ende el capital que tiene para subsistir como empresa ha sido el mismo, ella quiere expandir su negocio a otras ciudades y porque no exportar sus productos a otros países. Sin embargo Ana, no tiene ningún tipo de publicidad de su negocio.

Se te pide que diseñes la publicidad para el negocio de Ana teniendo en cuenta la tecnología.

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 28 DE AGOSTO

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

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

QUE RECIBIR

- Tecnología e informática**
- Foto o imagen del plan de aula y su pregunta problematizadora resuelta.
 - Foto o imagen de la definición de SOFTWARE y ¿Cuál es su relación con la vida del hombre?
 - Foto o imagen del cuadro sinóptico acerca de software y tipos de software.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

- Foto o imagen del cuadro con los ejemplos de los tipos de software.
- Emprendimiento**
- Foto o imagen de la definición de mercadeo y publicidad.
 - Foto o imagen acerca del resumen de mercadeo y publicidad.
 - Foto o imagen publicitaria para la empresa de Ana.

BIBLIOGRAFÍA

Tecnología e informática

- <https://vegagestion.es/los-tres-grandes-tipos-software/#:~:text=Software%20es%20todo%20equipo%20o,refiere%20a%20las%20partes%20f%C3%ADsicas.>
- <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-software/>

Emprendimiento

- <https://rockcontent.com/es/blog/mercadeo-y-publicidad/>