



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 Factores que influyen en la evolución de la tecnología EMPENDIMIENTO Conceptos de economía	25 de septiembre	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPENDIMIENTO

EXPLORACIÓN
Actividades previas

Enlace clase asíncrona tecnología e informática:

<https://www.loom.com/share/e41d951574164b458451a8137c2b627c>



TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Realiza un relato de mínimo media página del cuaderno en el cual describe cuál ha sido la evolución de la forma de aprender a través del tiempo. (Observa la imagen).

EMPENDIMIENTO

Actividad: Cuenta de estas herramientas informáticas: Power Point, Excel, Word, Paint etc. cuál y cuáles de ellas te sirven para los siguientes conceptos y cómo lo haces.

- Hacer una lista de invitados para una fiesta -->Cuál herramienta mencionada te sirve y cómo lo haces? Puedes intentar practicar.
- Realizar una presentación tipo cartelera con imágenes
 → -->Cuál herramienta mencionada te sirve y cómo lo haces? Puedes intentar practicar.
- Calcular el costo de cada ítem de la lista de mercado calculando el Iva y para saber el total de lo pagado -->Cuál herramienta mencionada te sirve y cómo lo haces? Puedes intentar practicar.
- Modificar el logo de una empresa en sus características de color, tamaño, así como agregarle y quitarle elementos.-->Cuál herramienta mencionada te sirve y cómo lo haces? Puedes intentar practicar.

Responde la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que sirve la tecnología en las actividades diarias similares a las que acabas de describir en las empresas? Al menos menciona 3 ejemplos con base en lo que has aprendido en emprendimiento sobre publicidad u otro tema.

ESTRUCTURACIÓN

Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

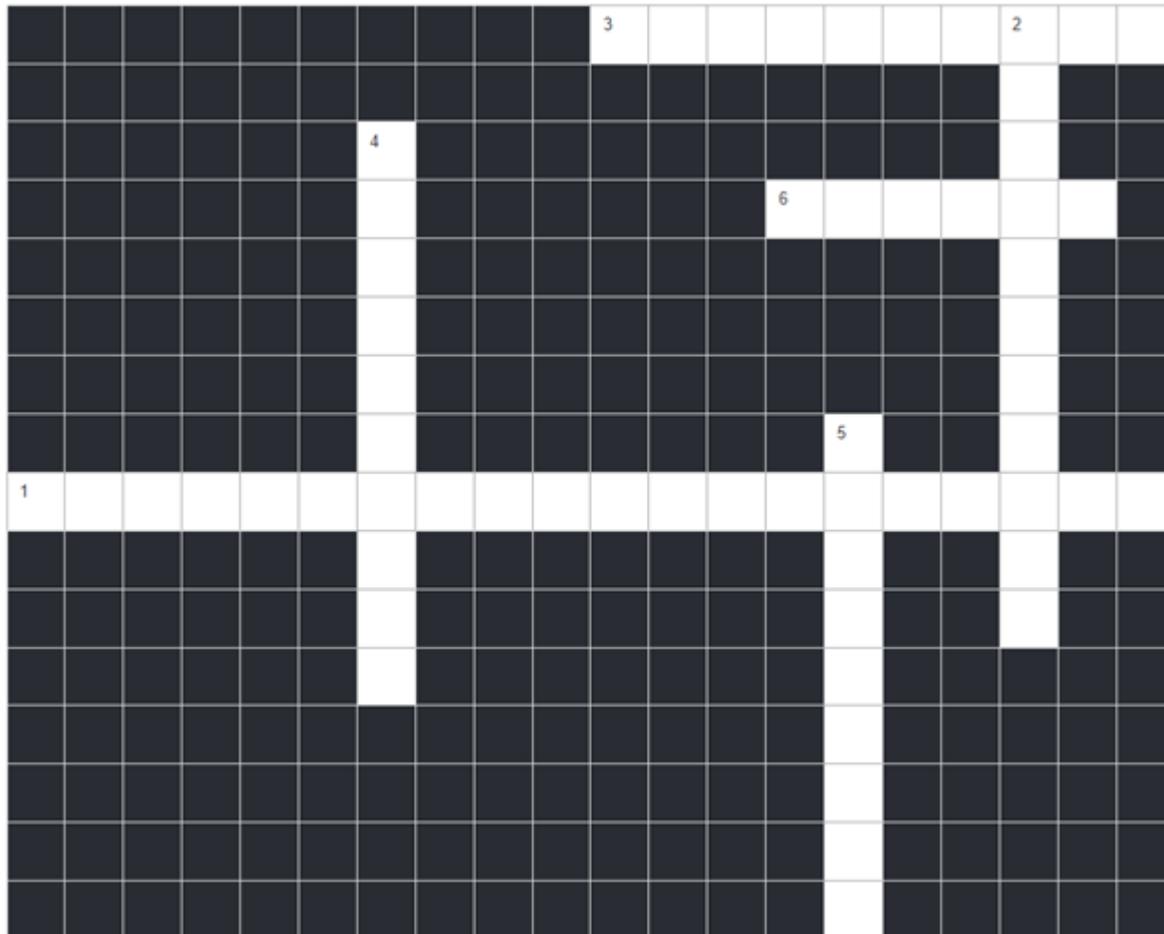
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Teniendo en cuenta el texto anexo acerca de los conceptos de factores que influyen en la evolución de la tecnología, resuelve el siguiente sociograma.



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

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



Horizontales

1. Necesario para construir una pieza u objeto, es necesario dominar la soldadura, la estampación, la embutición, el corte, etc.
3. Conocimiento necesario para poder desarrollar el teléfono móvil, antes fue necesario comprender las ondas.
6. Elemento que junto a otras cosas ayudan a producir un resultado.

Verticales

2. Está presente en el diseño, en el control de fabricación, control de calidad, administración de la empresa, etc.
4. Está relacionado con las características como la resistencia, el peso, la facilidad de obtención, son claves en su utilización en unos u otros objetos.
5. Necesario para que un producto vea la luz, antes se ha realizado un minucioso estudio sobre costes de fabricación y la posible demanda que va a tener en el mercado. Se tiene en cuenta el concepto de rentabilidad.

FACTORES QUE INFLUYEN EN LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Un factor es un elemento que junto a otras cosas ayudan a producir un resultado, la verdad influye en el modo en cómo afecta nuestra vida cotidiana ya sea para hacerla más fácil o cómo podemos aprovecharla cada día más, la evolución de la tecnología ha cambiado nuestras vidas por completo en comparación con la de otras décadas o tiempo:

- Facilitan la vida y tenemos más acceso a nuevos conocimientos en distintas materias.
- Mejoran la calidad de vida, salvan vidas gracias a los avances médicos
- Podemos conectarnos con una persona que está a miles de kilómetros gracias a las redes de comunicación ya no es lo mismo ahora podemos estar conectados casi en cualquier parte



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

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

- Aspectos negativos: las armas de destrucción masiva, las guerras, los cambios climáticos, entre otros.

FACTOR	DESCRIPCIÓN
Materiales	Características como la resistencia, el peso, la facilidad de obtención, son claves en su utilización en unos u otros objetos.
Los conocimientos científicos	Para poder desarrollar el teléfono móvil, antes fue necesario comprender las ondas.
Las técnicas de fabricación	Para construir una pieza u objeto, es necesario dominar la soldadura, la estampación, la embutición, el corte, etc.
Económicos	Para que un producto vea la luz, antes se ha realizado un minucioso estudio sobre costes de fabricación y la posible demanda que va a tener en el mercado. Se tiene en cuenta el concepto de rentabilidad.
La informática	Está presente en el diseño, en el control de fabricación, control de calidad, administración de la empresa, etc.

Tres factores van a caracterizar la evolución tecnológica necesaria para un mundo verdaderamente inteligente y conectado.

En primer lugar, **la informática** estará en todas partes y en todas las cosas. Más de **50 billones de objetos** y dispositivos deberán conectarse antes de 2020, además de más de **200 billones de sensores** conectados – todos generando gran volumen de datos.

El segundo factor que formará el futuro tecnológico –capacidad de cálculo, análisis y almacenamiento de **información** distribuidas en el tejido de la red– convierte las cosas conectadas y los datos en ideas significativas que ayudan a tomar mejores decisiones, más rápidas y mucho más cercanas al dispositivo periférico.

Por ejemplo, en apenas milisegundos, dos vehículos autónomos serán capaces de detectar una posible colisión y comunicarse directamente entre sí para prevenir un accidente. Los primeros auxilios utilizarán datos e impresiones de sensores incrustados en sus uniformes y en el ambiente alrededor de ellos para combatir incendios más eficientemente y ayudar a salvar más vidas.

La **conectividad omnipresente** entre las cosas, a través de la **red** y la **nube** es el tercer factor que formará el futuro de la tecnología.

5G es la próxima generación inalámbrica que va a liberar el potencial de miles de millones de cosas, dispositivos y de los datos que se van a generar para proporcionar nuevas experiencias increíbles.

La conectividad **5G será fundamental para conectar todo** lo que nos rodea y alimentar continuamente el ciclo virtuoso de crecimiento de la industria. Para construir esta fundación, necesitamos redes más rápidas, más eficientes e inteligentes.

La interconexión de los tres factores será el agente de cambio en la próxima era de la informática. No se trata sólo de reformular cómo nosotros, como industria, diseñamos, desarrollamos y construimos, sino también cómo nos asociamos y con quienes nos asociamos – una verdadera ilustración de la idea de que el futuro es lo que hacemos juntos.



EMPRENDIMIENTO

Vemos el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=JLGAYU3dy2E>

¿¿QUE ES LA ECONOMÍA??

La economía estudia las personas y las **decisiones** que toman en función de su bienestar.



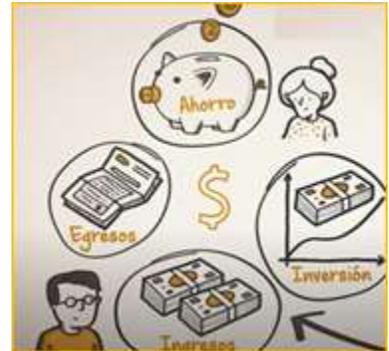
Estudia los **medios** que tienen esas personas para **satisfacer** esas necesidades mediante los recursos disponibles.



Estos **recursos** son **limitados** y las decisiones pueden tomarse teniendo en cuenta tanto recursos **internos** como **externos**.



Dentro de las decisiones está la administración de: Ingresos, egresos, ahorro e inversión.



Los Ingresos
Ingresos corrientes
Otros Ingresos

Ingresos	Ejemplo	
Ventas de Zapatos	Ingresos naturales a la razón social de la empresa	\$8,000,000.00
Arrendamientos	Otros ingresos que no están pegados a la razon Soc	\$100,000.00
Asesorías en Ind. De Zapatos	Otros ingresos que no están pegados a la razon Soc	\$50,000.00
Intereses de Mora	Otros ingresos que no están pegados a la razon Soc	\$20,000.00
	TOTAL	\$8,170,000.00

Egresos
Gastos
Inversiones
Costo

Egresos	Ejemplo	
	Gastos de Funcionamiento	
	Servicios públicos	\$150,000.00
	Pago de aseo oficina	\$50,000.00
Gastos	Arrendamientos	\$500,000.00
	CDTs	\$1,000,000.00
Inversiones	Intereses	\$50,000.00
Costos	Costos (Suela, cuero, pega, mano de obra)	\$2,000,000.00
	TOTAL	\$3,750,000.00

La economía se divide en: Microeconomía y Macroeconomía.

Microeconomía: Se dedica al estudio del comportamiento de las PERSONAS Y EMPRESAS. Analizan las decisiones que toman entre sus ingresos y gastos; cómo interactúan entre sí y con los mercados.

Macroeconomía: Análisis de los fenómenos económicos conjuntos de una sociedad, el país y el mundo. Mira y analiza la producción global y sus fluctuaciones. Las variaciones de los precios, a oferta y la demanda, el mercado laboral y el comercio internacional.

Actividad: En el cuaderno de emprendimiento, consulta (este tema será una introducción a la próxima guía:

- Qué es la oferta y la demanda
- Qué es el mercado.
- Con base en la oferta y la demanda los precios del mercado y cómo varían dibuja el plano que te enseñan de esta relación oferta-demanda.

Te recomiendo estos videos, pero puedes consultar otras fuentes adicionales.

<https://www.youtube.com/watch?v=AZBCwYd5uwo>

<https://www.youtube.com/watch?v=PvViocJwYRI>



MOMENTO PARA PRACTICAR
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Actividad en el cuaderno de tecnología

Después de revisar y comprender cuales son los factores que influyen en la evolución de la tecnología, selecciona un producto o artefacto de tu hogar y vamos a hacer un comparativo de cada uno de sus factores y cambios a través del tiempo.

Por ejemplo



Silla antigua vs Silla moderna



Nevera antigua vs Nevera moderna

PRODUCTO O ARTEFACTO SELECCIONADO		
FACTOR	PRODUCTO O ARTEFACTO EN LA ANTIGÜEDAD	PRODUCTO O ARTEFACTO EN LA ACTUALIDAD
Materiales		
Los conocimientos científicos		
Las técnicas de fabricación		
Económicos		
La informática		

EMPRENDIMIENTO

Actividad: La empresa Manufacturas Cueros S.A tiene una producción de bolsos de cuero de 300.000 unidades en el mercado Colombiano, 100.000 unidades en el Estadunidense y 100.000 en el mercado Chino. Adicionalmente, en todos los países su comercialización la hace en la Moneda local a cada uno. Para realizar su análisis económico responde las siguientes preguntas.



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

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

Si partimos desde la lógica empresarial implica que los ingresos deben superar los egresos para obtener rentabilidad. De lo contrario, obtienen pérdida. Revisa el siguiente cuadro, donde se expresan ingresos y egresos y súmalos entre sí mostrando en el cuaderno las operaciones que hiciste y **responde si esta empresa tiene pérdida o rentabilidad**.

Rubro Ingreso/Egreso	Valor en Pesos Colombianos	Egresos			Ingresos	
		Gasto	Inversión	Costo	Corriente	Ingreso
Nóminas, salarios y restos de gastos de personal.	\$20,000,000.00	x				
inversiones en bonos	\$3,500,000.00		x			
Ventas de bolso ref 1234 rojo con manilla de aluminio (Colombia)	\$20,000,000.00				x	
El presidente de la empresa hace una conferencia para la cual le pagan	\$1,000,000.00					x
Compra de cuero para fabricar los bolsos	\$50,000,000.00			x		
Gastos administrativos.	\$10,000,000.00	x				
Compra de hilo para fabricar los bolsos	\$10,000,000.00			x		
Ventas en la china	\$50,000,000.00				x	
Servicios: electricidad, agua, gas, etc.	\$8,000,000.00	x				
Mantenimiento de vehículos.	\$2,000,000.00					
Ventas de billetera ref ABC amarillo (Colombia)	\$2,000,000.00				x	
gastos de desplazamiento, manutención, dietas, etc.	\$2,000,000.00	x				
Gastos de marketing, publicidad y relaciones públicas.	\$3,800,000.00	x				
Material de oficina que se compra	\$3,800,000.00	x				
Ventas en USA	\$80,000,000.00				x	

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 2 de octubre

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

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

QUE RECIBIR

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

- Foto o imagen del relato acerca de la evolución de la forma de aprender (Actividad exploración)
- Foto o imagen del sociograma resuelto (Actividad de estructuración).
- Foto o imagen del comparativo de los factores de evolución en un artefacto o producto (Actividad de transferencia)

EMPRENDIMIENTO

- Foto o imagen sobre la actividad de la sección de exploración.
- Foto o imagen sobre la consulta sobre la imagen y la demanda con el plano de la oferta y la demanda.



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

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

- Foto o imagen con las sumas de los ingresos y los egresos y la respuesta de si la empresa es rentable o tiene pérdidas.

BIBLIOGRAFÍA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

<http://tecnologiainformaticablogspotcom.blogspot.com/2012/03/factores-que-influyen-en-la-evolucion.html>

<https://mundocontact.com/3-factores-que-dictaran-la-evolucion-tecnologica/>

EMPRENDIMIENTO

<https://www.youtube.com/watch?v=JLGAYU3dy2E>

<https://www.youtube.com/watch?v=AZBCwYd5uwo>