



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

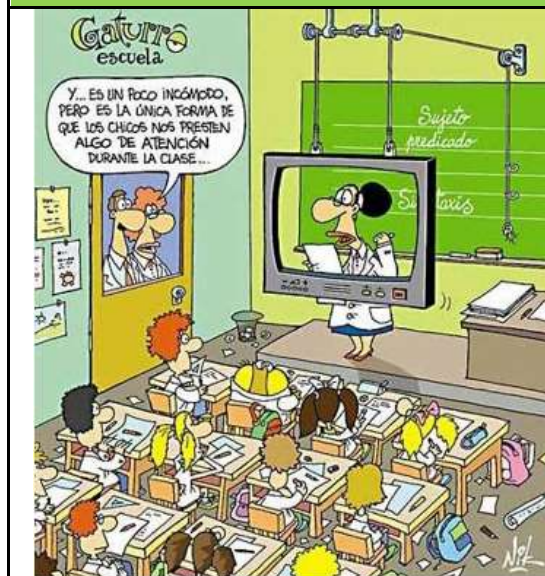
Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

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
* Patente y derechos de autor * Beneficios sociales que genera una empresa del entorno y municipio	6 de noviembre	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO

EXPLORACIÓN
Actividades previas



TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Define con tus propias palabras ¿Qué son los derechos de autor?

EMPRENDIMIENTO

Actividad de emprendimiento 1: Observa la imagen y pon en tus palabras:

1. Qué entiendes de la imagen
2. Cuáles son los medios (software/hardware) que has experimentado en tu colegio tanto antes como en la pandemia y cuenta que ventajas/desventajas has visto en ellas, que te gusta que no te gusta.

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Actividad: Lee atentamente el texto anexo acerca de **PATENTE, DERECHOS DE AUTOR Y MARCA**, elabora un plegable o folleto acerca del tema.

TENGA EN CUENTA:

- Se debe elaborar en una hoja de bloc tamaño carta por ambas caras.
- Se debe elaborar a mano.
- Resume la información encontrada
- Revise la ortografía y redacción de los textos
- Acompañe los textos con imágenes alusivas al tema tratado
- Todos los plegables o folletos, deben estar bien marcados con el nombre de cada estudiante, el que no cumpla con este requisito NO SERÁ EVALUADO



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

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

PATENTE, DERECHOS DE AUTOR Y MARCA

La propiedad intelectual es:

Una obra, trabajo, creación o invención única que se realiza a través de la creatividad de un individuo. Puede ser una película, un libro, un producto, una idea, etc. Puede protegerse, legalmente, a través de marcas registradas, patentes y derechos de autor.

PATENTE

Una patente es un derecho exclusivo que concede el Estado para la protección de una invención, la que proporciona derechos exclusivos que permitirán utilizar y explotar su invención e impedir que terceros la utilicen sin su consentimiento. Si opta por no explotar la patente, puede venderla o ceder los derechos a otra empresa para que la comercialice bajo licencia.

Las patentes, también conocidas con el nombre de patentes de invención, son el medio más generalizado que existe para proteger los derechos de los inventores.

La patente da a su titular el derecho exclusivo a impedir que terceras personas exploten comercialmente la invención protegida durante un período limitado de tiempo, a cambio de revelar la invención al público. Por consiguiente, el propietario de la patente (su titular) puede impedir que otros fabriquen, utilicen, ofrezcan a la venta, vendan o importen la invención patentada sin permiso, y pueden demandar a quien explote la invención patentada sin su permiso.

Existen cuatro tipos principales de patentes, que incluyen:

- Patente de utilidad, que protege las invenciones que cumplen una función específica.
- Patente de diseño, que protege cosas como una estética o forma única de un objeto, básicamente las partes no funcionales de tu invención.
- Patente de plantas, que protege cualquier flor, planta o vegetal que puedas haber creado, descubierto y/o reproducido.

DERECHOS DE AUTOR

El derecho de autor protege obras creativas publicadas, realizadas o impresas. Las personas que producen trabajos artísticos o musicales buscan proteger su "derecho" a evitar que otros "copien" su producción. La protección del derecho de autor protege obras creativas originales de autores, como:

- a) obras de arte (de 2 o 3 dimensiones),
- b) fotografías, dibujos y diseños, así como otras formas de creatividad;
- c) canciones, música y grabaciones de sonido de todo tipo;
- d) libros, manuscritos, publicaciones y otras obras escritas; y
- e) obras de teatro, películas, espectáculos y otras artes escénicas.

MARCA

Una marca registrada protege palabras, frases, símbolos o dibujos que identifican la fuente de los productos o de los servicios de una parte y los individualiza como distintas de los productos o servicios de otra parte.

A diferencia de los derechos de autor, una marca registrada protege “palabras, nombres, símbolos, sonidos o colores” que distinguen un producto de los que fabrican y venden otras empresas.

Puedes usar una marca registrada para proteger el nombre, logotipo y eslogan de tu empresa, marca o producto. Para conseguir una marca registrada, primero debes hacer una búsqueda para asegurarte de que nadie más tenga haya registrado el nombre de tu empresa u otras cosas que desees proteger. Es posible que incluso quieras consultar con un abogado para solicitudes de marcas, ya que a veces el proceso puede complicarse y tener áreas grises.



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

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

EMPREDIMIENTO

Ve el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=5IOyNbrfCU8>

Cuáles son las ventajas y desventajas de los factores del entorno económico

El entorno económico describe una diversidad de factores que influyen en el desempeño de una economía. Estos factores influyen tanto la macroeconomía a nivel nacional y mundial y la microeconomía al nivel de los hogares y las empresas. Algunos de los factores del entorno económico son las tasas de interés, la inflación y la deflación, la riqueza y el ingreso, así como las políticas monetarias y fiscales del gobierno. Estos factores tienen efectos favorables y desfavorables en el entorno económico de una nación o de los negocios.

VENTAJAS DE LAS EMPRESAS EN SU ENTORNO

Las ventajas de las empresas en su entorno entre ellas están:

- El desarrollo y crecimiento económico
- La generación de empleo
- El fortalecimiento de la calidad de vida

Diferencia entre crecimiento y desarrollo económico

El crecimiento y desarrollo económico están relacionados estrechamente pero no son sinónimos. El crecimiento económico puede existir independiente del estado de desarrollo económico. De igual manera, el desarrollo económico puede existir independiente del crecimiento económico. La distinción a menudo es una de tiempo. El desarrollo económico es esencialmente la inversión en una economía; el crecimiento económico es una mayor producción en una economía.

Crecimiento económico

El crecimiento económico es una medida de una mayor productividad; la productividad, a su vez, se mide por el valor en dólares de bienes y servicios producidos. Nacionalmente, el crecimiento económico a menudo se mide en términos del Producto Nacional Bruto (PNB). Como el crecimiento económico busca medir la productividad mostrando el total de dólares pagados por bienes y servicios, el PNB, o la productividad total, suele elevarse debido a la inflación, así que el crecimiento económico se ajusta por la inflación. (MÁS EMPRESAS Y CRECIMIENTO DE LAS MISMAS)

Desarrollo económico

El desarrollo económico es el proceso de invertir en una economía de manera anticipada al crecimiento económico. Los ejemplos de desarrollo económico varían, desde construir caminos y puentes para el comercio hasta apoyar a las universidades para investigación e innovación. El desarrollo económico generalmente está enfocado hacia ayudar a las empresas a comenzar, crecer o reubicarse en una zona específica. (NUEVAS EMPRESAS Y NUEVA INVERSIÓN NUEVA O EXTRANJERA)

QUE HACE QUE LAS EMPRESAS DESAPAREZCAN O SE MODIFIQUEN??

Las empresas y las economías siempre han estado sujetas a los ciclos económicos. Los economistas no entienden por completo por qué ocurren los ciclos de negocios, pero estos son predecibles. Los productos tienen un ciclo de vida. Las cosas entran y salen de moda. El equipo capital, como edificios y maquinaria, se desgastan. La tecnología y la propiedad intelectual se vuelven obsoletas. Una economía puede estar teniendo un enorme pico en crecimiento (ingreso) mientras que hay poca o ninguna inversión en la renovación de la economía.

TRANSFERENCIA

Actividades de aplicación

MOMENTO PARA PRACTICAR



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

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Las diferencias entre derechos de autor, marcas registradas o patentes tienen sutiles matices, pero es importante diferenciarlos para proteger tu propiedad intelectual. Teniendo en cuenta el texto de la actividad de conceptualización y consultas que hagas, completa el siguiente cuadro con las diferencias entre derechos de autor, marca registrada y patente, en cada uno de los aspectos mencionados:

	Derechos de autor	Marca registrada	Patente
¿Qué protege?			
Ejemplos de trabajos protegidos			
¿Cuánto dura			

EMPRENDIMIENTO:

Actividad 2 de emprendimiento: veo el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=MBcfJLox0EE&list=RDCMUcNkka8pYQ9FeUxazEPGki6g&index=14>



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

CAUSAS DEL CRECIMIENTO

Podemos aumentar las posibilidades de producción de dos maneras:



Basado en las causas de crecimiento económico, responde como el siguiente ejemplo de esta empresa puede contribuir en todos los aspectos posibles la siguiente empresa:

Confecciones Arias

Luis Arias tiene una empresa de confecciones de ropa deportiva, él y su familia con mucho esfuerzo consiguieron 6 máquinas de coser y una máquina cortadora de tela. Trabajan en el segundo piso de su casa, por lo que ahí también tienen la bodega de la ropa que se va produciendo. Tienen 6 trabajadores, 3 costureras, 1 cortador, 1 vendedor y 1 administrador del dinero y la parte administrativa de la empresa. Sus clientes son algunos almacenes de ropa importantes en Medellín y algunos otros almacenes ubicados en varios pueblos de antioquia. No venden en más pueblos ni en más ciudades, pues como solo tienen un vendedor, él no tiene tiempo de ir a más sitios. Además, la locación que tienen para la fábrica es pequeña, pues si vendieran más tendrían que producir con más máquinas y tener más espacio para éstas y para más bodega.

Esta empresa quiere contribuir con el crecimiento económico del país. ¿Qué ideas se te ocurren con respecto a los aspectos antes vistos? Utiliza la siguiente tabla para ayudar a colocar tus ideas



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

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

Aumento de factores productivos (CANTIDAD)	Nuevos Recursos naturales (materias primas ó servicios)	
	Aumento de trabajadores	
	Mas capital físico	
Aumentar la productividad (CALIDAD)	Formación de trabajadores	
	Progreso técnico (mejora de tecnología)	

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 20 DE NOVIEMBRE

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO	QUE RECIBIR
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 Correo electrónico: catalina@iefelixdebedoutmoreno.edu.co Clase de Edmodo Whatsapp: 3014776407 - horarios de atención toda la semana. Asesoría: Martes 3:00 p.m.	En la medida de lo posible pega en un documento de word o en un pdf la evidencia de cada una de las actividades. TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA • Imagen con la respuesta a la preguntas de exploración • Imagen o folleto acerca de Patente, derechos de autor y marca registrada. • Imagen con el cuadro acerca de las diferencias entre patente, derechos de autor y marca registrada. EMPRENDIMIENTO • Foto o evidencia de la respuesta de las preguntas en la actividad de exploración. (actividad 1 de emprendimiento) • Foto o evidencia de la respuesta de las preguntas en la actividad de transferencia. (actividad 2 de emprendimiento)

BIBLIOGRAFÍA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

- <https://www.inapi.cl/portal/institucional/600/w3-article-744.html>
- <https://trademark.marcaria.com/hc/es/articles/211141086--Cu%C3%A1l-es-la-diferencia-entre-marca-patente-y-derechos-de-autor-copyright->
- <https://www.caminofinancial.com/es/derechos-de-autor-marca-registrada-o-patente-cual-necesitas/>

EMPRENDIMIENTO



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

<https://www.youtube.com/watch?v=5lOyNbrfCUs>

<https://www.youtube.com/watch?v=MBcfJLox0EE&list=RDCMUcNkGka8pYQ9FeUxazEPGki6g&index=14>

<https://www.geniolandia.com/13093590/cuales-son-las-ventajas-y-desventajas-de-los-factores-del-entorno-economico>