



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

Nombre completo del estudiante		Grupo	8
--------------------------------	--	-------	---

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA DE PERIODO

ÁMBITOS CONCEPTUALES DEL PERIODO	DÍA	ÁREA
<p>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</p> <p>* Soluciones tecnológicas según funcionamiento, costos y eficiencia.</p> <p>* Funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos.</p> <p>* Mantenimiento de artefactos tecnológicos.</p> <p>EMPRENDIMIENTO</p> <p>* Tipos de emprendimiento.</p> <p>* Modelo de Negocio para emprender.</p>	<p>5 de Octubre</p>	<p>TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</p> <p>EMPRENDIMIENTO</p>

EXPLORACIÓN
Actividades previas
(ACTIVIDAD PROPUESTA POR CADA ÁREA QUE PERMITA INICIAR EL TRABAJO DE LA GUÍA DE ACUERDO CON LOS ÁMBITOS CONCEPTUALES A EVALUAR)

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
Actividad en el cuaderno de tecnología

En la siguiente sopa de letras, busca 8 términos relacionados con los ámbitos conceptuales trabajados durante el segundo periodo y luego defínelos.

NOTA: No es necesario dibujar la sopa de letras.



EMPRENDIMIENTO

Actividad 1 - Emprendimiento: Mira el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=JV12xoDBDqg>

desde el punto de vista del video y lo que tu conoces responde:

- Qué es emprender
- Qué oportunidades verías en Medellín para emprender e imagina crear un emprendimiento.
- Haz un dibujo de un aviso publicitario de lo que te imaginas emprendería tu emprendimiento. Recuerda que el aviso tiene: 1. Uno o dos textos convincentes y determinantes 2. Una imagen y/o logo que haga alusión a este negocio y concuerde con el texto. Recordar los colores corporativos que vas a elegir.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUÍA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

ESTRUCTURACIÓN

Actividades de construcción conceptual

(RECORDAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL 2DO PERIODO QUE SON NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS DE APOYO)

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

¿QUÉ ES UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA?

Representa un proceso a través del cual, luego de analizar con una mirada crítica al objeto, se identifica un problema frente al cual se crea una respuesta. Esta respuesta obtenida, se constituye en una solución a un problema tecnológico. La solución tecnológica es una respuesta que pone en juego los recursos disponibles, buscando alcanzar la mayor eficiencia. El método utilizado para dar solución a un problema tecnológico se denomina DISEÑO TECNOLÓGICO.”

SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL

Las nuevas tecnologías son una herramienta que facilita el aprendizaje y ayuda a potenciar el talento y las habilidades de los alumnos.

- **Dispositivos de aprendizaje:** Dispositivos que facilitan el aprendizaje de los alumnos y la misma enseñanza
- **Herramientas de colaboración:** herramientas que permiten crear, producir y consumir conocimiento en el entorno digital. Que ayudan a los alumnos a desarrollar habilidades de comunicación, a ser más productivos y a colaborar en la nube para la resolución de problemas y dudas.
- **Herramientas de gestión:** Herramientas diseñadas para que el profesor, desde su pantalla, pueda compartir contenidos con sus alumnos y, a la vez, garantizarles un entorno en línea seguro.

FUNCIONAMIENTO DE ALGUNOS ARTEFACTOS, PRODUCTOS, SERVICIOS, PROCESOS Y SISTEMAS TECNOLÓGICOS
ARTEFACTO TECNOLÓGICO

- Son los dispositivos concebidos y creados por el hombre de manera deliberada para solventar necesidades o facilitar ciertas tareas, empleando para su construcción y funcionamiento las virtudes de la técnica y la ciencia.
- Suelen ser objetos materiales desplazables, abocados al cumplimiento de una función puntual, que por lo general busca ampliar los límites materiales del cuerpo humano.

PRODUCTO TECNOLÓGICO

Son el resultado de la actividad tecnológica. La Tecnología se concreta en los productos tecnológicos que responden a demandas de la sociedad. Todo procedimiento tecnológico tiende a producir un producto para satisfacer alguna necesidad. Los productos tecnológicos se clasifican en Bienes o Servicios.

- **Bienes:** objetos materiales tangibles, es decir, se pueden tocar. Tienen la característica que primero se producen y luego se usan.
- **Servicios:** acciones o prestaciones inmateriales que se brindan para satisfacer una necesidad. Son intangibles, es decir, no se pueden tocar.

SERVICIOS TECNOLÓGICOS

Conjunto de servicios que Internet pone a disposición de los usuarios, siendo los más conocidos las consultas a páginas Web, el correo electrónico, la transferencia de ficheros (FTP), los chats y conversaciones.

PROCESO TECNOLÓGICO

Conjunto de etapas necesarias para idear, diseñar y producir un bien o servicio que pretenda solucionar un problema o satisfacer una necesidad. Método empleado por las empresas para elaborar productos, que normalmente van destinados a comercializarse. Consta de distintas etapas: abarca desde la identificación del problema o necesidad en cuestión, hasta la producción y difusión de un bien o servicio con que resolverlo o satisfacerla

SISTEMAS TECNOLÓGICOS

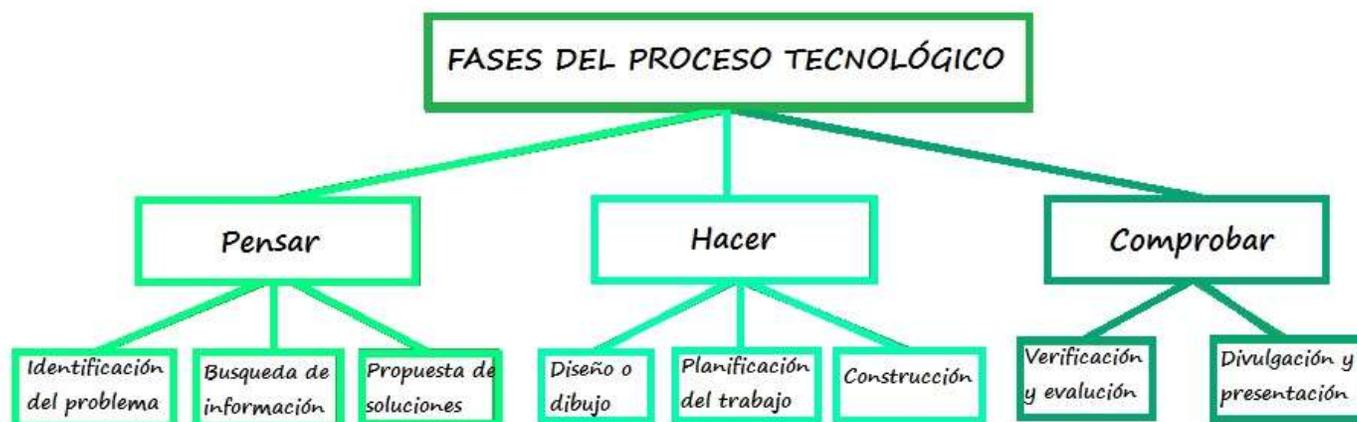
Son técnicas u objetos orientados a la facilitación o disminución del trabajo humano; Conjunto de componentes y variables que contextualizarán la acción técnica humana Para que un sistema sea identificado como tecnológico debe tener dos elementos: un input o materia prima, y un output o producto. Incluyen objetos, recursos naturales, personas



(diseñadores, operadores y clientes), organizaciones, conocimiento científico y técnico, legislaciones y normas culturales y sociales.

FASES DEL PROCESO TECNOLÓGICO

Son los pasos a seguir para crear, diseñar y finalmente construir un proyecto tecnológico totalmente funcional



Los pasos para resolver un problema son prácticamente siempre los mismos:

Pensar

- Planteamiento y análisis de la necesidad o problema: Antes de comenzar un proceso tecnológico hay que identificar perfectamente la necesidad que se desea satisfacer y definir las condiciones que debe cumplir la solución.
- Búsqueda de información: En esta fase se trata de efectuar una búsqueda exhaustiva de información, en diversas fuentes: análisis de las soluciones adoptadas en situaciones similares, libros, catálogos, personas especializadas, Internet, etc.
- Generación y selección de ideas: Una vez analizada toda la información obtenida, llega la fase más creativa, la de las ideas; pero éstas no aparecen por arte de magia, sino que acuden cuando se está trabajando. Evidentemente, no todas las ideas se podrán llevar a la práctica y habrá que decidir cuáles la más adecuada.

Hacer

- Diseño de la idea: Para llevar a término la solución escogida, habrá que hacer el diseño del objeto ideado, dibujar las diferentes partes que lo componen, especificando dimensiones, materiales, coste, funcionamiento, etc. Haremos bocetos, croquis y planos.
- Planificación del trabajo: Hoja de procesos. En esta parte del proceso hay que efectuar una serie de acciones previamente planificadas y ajustadas al diseño realizado. Por consiguiente, antes de comenzar la fase de ejecución, se debe confeccionar un plan de trabajo en el que se concretarán las tareas que hay que realizar y los medios necesarios para ello.
- Presupuesto de fabricación: El presupuesto de un objeto sirve para calcular su coste (precio) de modo bastante aproximado y con antelación. Así podemos decidir si resulta rentable su construcción o si sería mejor elegir otros materiales, modelos. Para elaborar el presupuesto, debemos conocer el precio y la cantidad de los materiales que vamos a utilizar.
- Construcción: Por lo general, primero se fabrican las partes de mayor tamaño y que sirven de soporte a las demás. Es muy importante ahorrar material colocando bien las piezas sobre él.

Comprobar



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

- Evaluación: La evaluación nos permite determinar si el problema ha sido resuelto. Si esto no es así, se ha de repetir todo el proceso tecnológico introduciendo las modificaciones necesarias. Para dejar constancia del proceso seguido y del resultado obtenido, se elabora una documentación escrita que se conoce con el nombre de memoria.

MANTENIMIENTO

Acciones que tienen como objetivo preservar un artículo o restaurarlo a un estado en el cual pueda llevar a cabo alguna función requerida. Estas acciones incluyen la combinación de las acciones técnicas y administrativas correspondientes.

TIPOS DE MANTENIMIENTO

En las operaciones de mantenimiento pueden diferenciarse las siguientes definiciones:

MANTENIMIENTO DE CONSERVACIÓN: Está destinado a compensar el deterioro de equipos sufrido por el uso, de acuerdo a las condiciones físicas y químicas a las que fue sometido. En el mantenimiento de conservación pueden diferenciarse:

1. Mantenimiento correctivo: Es el encargado de corregir fallas o desperfectos observados.
 - Mantenimiento correctivo inmediato: Es el que se realiza inmediatamente después de aparecer el desperfecto o falla, con los medios disponibles, destinados a ese fin.
 - Mantenimiento correctivo diferido: Al momento de producirse el desperfecto o falla, se produce un paro de la instalación o equipamiento de que se trate, para posteriormente afrontar la reparación, solicitándolo los medios para ese fin.
2. Mantenimiento preventivo: Dicho mantenimiento está destinado a garantizar la fiabilidad de equipos en funcionamiento antes de que pueda producirse un accidente o daño por algún deterioro
 - Mantenimiento programado: Realizado por programa de revisiones, por tiempo de funcionamiento, kilometraje, etc.
 - Mantenimiento predictivo: Es aquel que realiza las intervenciones prediciendo el momento que el equipo quedará fuera de servicio mediante un seguimiento de su funcionamiento determinando su evolución, y por tanto el momento en el que las reparaciones deben efectuarse.
 - Mantenimiento de oportunidad: Es el que aprovecha las paradas o periodos de no uso de los equipos para realizar las operaciones de mantenimiento, realizando las revisiones o reparaciones necesarias para garantizar el buen funcionamiento de los equipos en el nuevo periodo de utilización.

MANTENIMIENTO DE ACTUALIZACIÓN: Tiene como propósito compensar la obsolescencia tecnológica o las nuevas exigencias que en el momento de construcción no existían o no fueron tomadas en cuenta pero que en la actualidad sí deben serlo.

EMPRENDIMIENTO

Emprender: Emprender es una actitud, comenzar un proyecto, labor, con esfuerzo y disciplina con el fin de mejorar mi vida y la de los demás.

Tipos de emprendedores:

- **Visionario:** El emprendedor visionario se adelanta a las tendencias del momento y pone su esfuerzo y negocio en sectores o productos que serán la clave en un futuro.
- **Inversionista:** El emprendedor inversionista busca rentabilizar su dinero con proyectos novedosos. Tienen el papel de un socio capitalista, cuyo riesgo e implicación suele ser de asesoramiento y de aportar capital.
- **Especialista:** El emprendedor especialista suele tener un perfil más técnico. Y aunque empieza un proyecto empresarial, sus conocimientos están muy centrados en el sector donde se centra.
- **Persuasivo:** El emprendedor persuasivo es la punta de lanza de un proyecto. Quien arrastra y convence. Es una figura que suele liderar más que desarrollar el producto o servicio. Se encarga de mantener la convicción en su equipo.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

- **Intuitivo:** el emprendedor intuitivo sabe donde está el negocio. Y lo sabe porque es un empresario nato. Y emprender es parte de su pasión que son los negocios.
- **Emprendedor-empresario:** este emprendedor ya sabe del mundo de la empresa. Nada le es nuevo. El empresario emprendedor asume el riesgo de emprender pero a diferencia del intuitivo o el visionario, le gusta consolidar los proyectos, más que emprender.
- **Emprendedor-oportunista:** este emprendedor ve la ocasión y se lanza. Sabe detectar las oportunidades de negocio y los pasos que debe seguir. Conoce el mercado, sus claves y las explota.
- **Emprendedor-vocacional:** emprender por emprender. Todos los perfiles de emprendedores tienen algo de este. Estos emprendedores seguramente cuando consiga posicionar su producto, marca o servicio, se vaya en busca de nuevas aventuras.

Modelo negocio del emprendedor

El modelo de negocio es aquel plan y visión que el emprendedor tiene para tener una razón de ser del emprendimiento. Además su objetivo es concebir el mercado objetivo al que el emprendimiento va a apuntarle. Un modelo de negocio. Se usa el modelo de negocio un formato sencillo pero que ayuda al emprendedor a realizar las actividades con la siguiente estructura:

Objetivo de la Empresa	Visión de la Empresa	Mercado Objetivo	Factor diferenciador de mercado	Clientes
¿Qué hará mi la empresa?	¿¿Cuál es el beneficio de mi bien o servicio??	¿Quiénes son mis clientes? Género Estrato social Ciudad- sector Gustos Etc.	¿Por qué los clientes me eligen a mi por encima de los competidores??	¿¿Quiénes son mis clientes??
¿Cuáles serán mis aliados y/o proveedores?	Misión de la Empresa	Competidores	Operación de Negocio	Fidelización de Clientes
¿Quiénes serán mis proveedores? ¿Quiénes serán mis aliados estratégicos?	¿¿Qué va a hacer mi empresa hacia futuro? ¿Cómo se ve en 5 años?	¿Quiénes son mis competidores??	¿¿Cómo voy a ejecutar mi negocio?? Como opero, local, carro móvil, servicio a domicilio etc. Qué capital tengo (dinero, bienes, maquinaria) ¿Qué financiamiento requiero? (préstamos, leasing etc.)	¿Cómo fidelizo mis clientes? Estrategias de publicidad y mercadeo.

Actividad 2- Emprendimiento: Completa la siguiente sopa de letras sobre el emprendimiento y su modelo de negocio.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

<p>S K O S Y E U U X L I X R N T X F K G O W H K E M G Q N Y J D S S N P U U W R X Q M E D C N V A T V M I W K D O N L S T Y W S R Y E H C G E P H P P I S C L W S A C F O V F R Y B T D S K G Q O I I O A B Q U D V J T A V Q I C G P I S O Y I N O K E E V X K S J N F D Q T L R N I R I G X R D F S O E G S E I N Y X U A T A U O X Z N I P N R I B R F D N M C M T S Q G V O E U Q S P Q R E E B O U E I Q E A U X A R O U H M Q G N R H F B R E V R M C C M P D B H E Y D C E P K Y E N J P L C I Y M S G Q S Y J I N Y L X M T E M Q O L R E E M I G J P A C G C L P O W E L E M P R E N D E D O R I I S R R E I Y T M A Q U I N A S O V I A U U B E V V J Y M V A Q X O L H K N R R G V Q S B J E B M E R C A D O X C G W S S N A A D Q R E Y V M Q Q H Q E M P R E S A R I O C J R T T C V C A W D E C I S I O N I V O K W</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. FUNCIONAMIENTO 2. EMPRENDEDOR 3. EMPRENDEDOR 4. DIFERENCIA 5. EMPRESARIO 6. EMPRESARIO 7. DIFERENCIA 8. RECURSOS 9. DECISION 10. ESFUERZO 11. MAQUINAS 12. MAQUINAS 13. EMPRESA 14. EMPRESA 15. MERCADO
---	--

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación
(SE PROPONEN EJERCICIOS QUE LE PERMITAN AL ESTUDIANTE LA APLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS APRENDIDOS Y AL DOCENTE HACER SEGUIMIENTO A LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE)

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

1. Teniendo en cuenta los anteriores conceptos acerca de soluciones tecnológicas aplicadas en el aprendizaje y lo que estás viviendo a nivel de aprendizaje por la pandemia, completa el siguiente cuadro con ejemplos de soluciones tecnológicas aplicadas en la educación según sus tipos:

TIPO DE SOLUCIÓN	NOMBRE SOLUCIÓN TECNOLÓGICA	FUNCIONAMIENTO	EFICIENCIA (Capacidad para realizar o cumplir adecuadamente una función)
Dispositivo de aprendizaje			
Herramienta de colaboración			
Herramienta de gestión			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

2. Después de realizar el resumen del tema “Funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos”, del punto anterior; realiza la siguiente tabla en tu cuaderno y marca con una X según corresponda

	Artefacto tecnológico	Producto tecnológico	Servicio tecnológico	Proceso tecnológico	Sistema tecnológico
Producción teléfono celular					
Licadora					
Televisor					
Microondas					
Producción de automóviles					
Transporte					
Palanca					
Timbre					
Manta térmica					

3. Identifica un problema o necesidad (Que pueda ser solucionada con tecnología) en tu hogar, sector o barrio; sigue cada una de las fases del proceso tecnológico para plantear, diseñar y construir una solución. Plasma todo el proceso en un cuadro como el siguiente:

FASES	ETAPAS	ACTIVIDADES
	Identificar el problema	<u>Describe el problema o necesidad a solucionar</u>
	Búsqueda información	<u>Busca soluciones a problemas o necesidades similares (Mínimo 3), describe el nombre, características y funcionamiento.</u> 1. 2.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

PENSAR		3.
	Idea	<u>Diseño del objeto ideado, dibujar las diferentes partes que lo componen, especificando dimensiones, materiales</u>
HACER	Construcción	<u>Construye un prototipo a escala del diseño del objetivo ideado, teniendo en cuenta la etapa anterior.</u> <u>NOTA: Usar solo materiales reciclables con los que cuentes en casa.</u>
COMPROBAR	Evaluar	

La **HISTORIETA**: narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.

Características: Es de carácter narrativo, representada en un lenguaje visual y verbal, cumple con la finalidad de entretener

Elementos: se distribuye en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas, los textos van encerrados en globos o bocadillos como pensamiento de los personajes, dibujo o ambiente donde se desarrolla la historia (escenario), los carteles que son los mensajes que dice el narrador y apoya la historia y la onomatopeya que es la representación del sonido y puede ir dentro o fuera del globo

Adaptado de: <https://creacionliteraria.net/2012/03/ques-la-historieta/>



4. Después de haber desarrollado las 4 guías del periodo, construye una infografía comparativa en una hoja de bloc que debe ir pegada y marcada en el cuaderno de tecnología (Tenga en cuenta los ejemplos dados en la parte superior de la guía) que dé respuesta a la pregunta problematizadora: *¿Cómo influye el fenómeno de la pandemia a nivel mundial en el ámbito **social, económico, cultural, científico, tecnológico y político?***

Opción 1: Usando un PC con conexión a internet, usar uno de las dos opciones web

- <https://www.storyboardthat.com/>
- https://www.canva.com/es_co/crear/comics/

Opción 2: Usando un PC pero que no tiene conexión a internet, usar las tablas, autoformas e imágenes de las que dispone Word.

Opción 3: Usando un celular, descargar una app que te sirva para este fin como Creador de historietas de dibujos animados, Comic & Meme Creador.

Opción 4: Si No cuentas con ningún tipo de recurso tecnológico, en una hoja de block diseña tu propia historieta

Características:

- **Revise la ortografía y redacción de los textos**
- **La historieta debe tener mínimo 6 viñetas o recuadros.**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

- Todas las caricaturas deben estar marcadas con el nombre completo del estudiante.

EMPRENDIMIENTO

Actividad 3- Emprendimiento: Para el emprendimiento que te imaginaste en el paso 1, completa el cuadro del modelo de negocio contestandote las posibles respuestas a las preguntas de cada sección. **Ejemplo:**

1. **Objetivo de la Empresa: ¿Qué hará mi la empresa?:** R/ **Vender zapatos deportivos de marca Nike**
2. **¿Cuáles serán mis aliados y/o proveedores?: ¿Quiénes serán mis proveedores? ¿Quiénes serán mis aliados estratégicos?:** R/ **Mis proveedores serán los directos distribuidores para Nike en Colombia, tendré de aliado estratégico lo comerciantes del hueco en Medellín.**
3. Y así para cada parte del cuadro:

Objetivo de la Empresa	Visión de la Empresa	Mercado Objetivo	Factor diferenciador de mercado	Clientes
¿Qué hará mi la empresa?	¿¿Cuál es el beneficio de mi bien o servicio??	¿Quiénes son mis clientes? Género Estrato social Ciudad- sector Gustos Etc.	¿Por qué los clientes me eligen a mi por encima de los competidores??	¿¿Quiénes son mis clientes??
¿Cuáles serán mis aliados y/o proveedores?	Misión de la Empresa	Competidores	Operación de Negocio	Fidelización de Clientes
¿Quiénes serán mis proveedores? ¿Quiénes serán mis aliados estratégicos?	¿¿Qué va a hacer mi empresa hacia futuro? ¿Cómo se ve en 5 años?	¿Quiénes son mis competidores??	¿¿Cómo voy a ejecutar mi negocio?? Como opero, local, carro móvil, servicio a domicilio etc. Qué capital tengo (dinero, bienes, maquinaria) ¿Qué financiamiento requiero? (préstamos, leasing etc.)	¿Cómo fidelizo mis clientes? Estrategias de publicidad y mercadeo.

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 16 DE OCTUBRE

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

TECNOLOGÍA
 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

QUE RECIBIR

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
Actividad exploración

- Los 8 términos encontrados en la sopa de letras con su definición.

Actividad de transferencia

- Cuadro con los ejemplos de soluciones tecnológicas asociadas al aprendizaje
- Cuadro de clasificación de artefactos, productos, servicios, procesos o sistemas tecnológicos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

- **Whatsapp: 3014776407**

- Cuadro con las fases del proceso tecnológico para un problema o necesidad del hogar
- Historieta que dé respuesta a la pregunta problematizadora del periodo: *¿Cómo influye el fenómeno de la pandemia a nivel mundial en el ámbito **social, económico, cultural, científico, tecnológico y político?***

EMPRENDIMIENTO

- Foto o evidencia de la actividad de emprendimiento 1, actividad de emprendimiento 2 y actividad de emprendimiento 3

BIBLIOGRAFÍA

Tecnología e informática

<https://lawebtecnologica.wordpress.com/%C2%BFques-es-una-solucion-tecnologica/>
<https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-artefactos-tecnologicos/#ixzz6NpgNOWjb>
[http://contenidosdigitales.ulp.edu.ar/exe/educaciontecnologia/definicion de tecnologa.html](http://contenidosdigitales.ulp.edu.ar/exe/educaciontecnologia/definicion%20de%20tecnologia.html)
https://www.eustat.eus/documentos/opt_0/tema_133/elem_3468/definicion.html
[https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso tecnol%C3%B3gico](https://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_tecnol%C3%B3gico)
<https://www.lifeder.com/sistemas-tecnologicos/>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Mantenimiento>

Emprendimiento

<https://www.emprendepyme.net/tipos-de-emprendedores.html>
<http://emprendimientolucumi.blogspot.com/p/empresario-emprendedor.html>