



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TÉCNICA

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

Nombre completo del estudiante		Grupo	5°
--------------------------------	--	-------	----

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:
¿Cómo a través de los tics adquiero estrategias que contribuyan al mejoramiento de los aprendizajes y al desarrollo de mis competencias en las diferentes áreas del aprendizaje?

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
EL EMPRENDIMIENTO Y EL ESPÍRITU DEL EMPRENDEDOR	AGOSTO 21 - GUÍA 1	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

EXPLORACIÓN
Actividades previas

¡Exploremos nuestros saberes!
Unidad 3º: “LAS PERSONAS QUE SE VALORAN CREAN SUS TRIUNFOS; LAS OTRAS SUFREN LO QUE LES IMPONE EL DESTINO” (Victor de Vigny)
¿Qué sabes del tema?

* Identificar qué es el emprendimiento y cuál es el espíritu del emprendedor.
* Establecer las diferencias de lo que es el emprendimiento y el espíritu emprendedor.



Queridas familias:
 En caso de que las niñas o los niños requieren mayor apoyo en el desarrollo de la actividad, será necesario acompañarlas(os) durante todo el proceso. Tengan en cuenta que tanto ellas como ellos aprenden de distinta manera y a diferente ritmo.

Actividad: Reto 1.

1. Observa la imagen y luego responde en tu cuaderno de Informática y tecnología, las siguientes preguntas:
a. ¿Consideras que tener teléfono celular, tablet, o computador es una necesidad? ¿Por qué?



2. Observa el siguiente video motivacional, el cual nos da una noción del tema que abordaremos el día de hoy.
<https://www.youtube.com/watch?v=DRPz7yRN5ek>



Si tienes alguna dificultad para realizar la actividad, solicita el apoyo de un familiar presente en casa.

3. Realización de la portada del 3º periodo. En esta podrás utilizar la imagen que desees, luego debes escribir la pregunta problematizadora:
¿Cómo a través de los tics adquiero estrategias que contribuyan al mejoramiento de los aprendizajes y al desarrollo de mis competencias en las diferentes áreas del aprendizaje?
Después, debes **tener en cuenta:** tu nombre, grado y asignatura.

4. Escribe en la siguiente hoja, **los ámbitos conceptuales:**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TECNICA

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



(Ver anexo)

b. Escribe, los indicadores:

9. INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA - 5º		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
* Diferencia los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, Bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad. * Identifica las estructuras para resolver un problema de acuerdo a las necesidades tecnológicas en la comunidad. * Explica la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades, accidentes y promueve su cumplimiento. * Identifica las herramientas manuales qué, como extensión de partes de su cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales. * Construye, ensambla y desarma artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas. CÁTEDRA DE PAZ Identifica que es el emprendimiento y cuál es el espíritu del emprendedor.	* Explica artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad. * Hace uso de las herramientas de diseño, construcción y adaptación tecnológica, para solucionar problemas cotidianos. * Concluye sobre las actividades a desarrollar sobre la protección de bienes y servicios para los beneficios sociales. * Analizo artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad. * Identifico y doy ejemplos de herramientas para la construcción de proyectos tecnológicos. * Emplea normas de prevención y seguridad en artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos. CÁTEDRA DE PAZ * Establecer las diferencias de lo que es el emprendimiento y el espíritu del emprendedor.	* Muestra interés por proteger los bienes y servicios de la comunidad y para participar en la solución de problemas. * Valora la importancia de las diapositivas como herramienta útil para ponencias. * Valora la importancia de respetar las normas de prevención y seguridad en el aula de clase de informática. * Indaga sobre las estructuras para resolver un problema de acuerdo a las necesidades en la tecnología.

ESTRUCTURACIÓN

Actividades de construcción conceptual

Momento para aprender.

Debes aprender... ¿QUÉ ES EL EMPRENDIMIENTO Y EL ESPÍRITU DEL EMPRENDEDOR?

EMPRENDER PARA APRENDER

Para dar respuesta a este interrogante, te invito a **observar un video: EMPRENDER PARA APRENDER**, el cual tratará de aclarar algunas dudas:

<https://www.youtube.com/watch?v=w60V-oYfIJY>





INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TECNICA

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

Actividad: Reto 2.

1. Según lo que has observado de los videos, **responde** en tu cuaderno de tecnología e informática la siguiente pregunta:

- ¿Qué es el emprendimiento para ti?
- ¿Qué entiendes por emprendedor?
- ¿Crees que eres creativo?

Se define el emprendimiento como la **competencia** que resulta de la movilización de habilidades y actitudes que conjuntamente posibilitan la creación de iniciativas, la puesta en marcha y el desarrollo de un proyecto o el logro de una meta personal y/o social.

Si entendemos el emprendimiento, en su consideración más amplia, como aquella combinación de valores, habilidades, actitudes y conocimientos de un individuo que vive y se interrelaciona con multitud de agentes de la sociedad.

TRANSFERENCIA
Actividades de aplicación

Ahora manos a la obra!

¿Cuánto has aprendido?



Recuerda: Si tienes alguna dificultad para realizar la actividad, solicita el apoyo de un familiar presente en casa.

Actividad: Reto 3.



1. **Observa** la película de **Charlie y la Fábrica de Chocolate (2005)** y luego responde las siguiente pregunta: <https://granpelis.tv/pelicula/charlie-y-la-fabrica-de-chocolate-2005/>

- Realiza un **corto resumen** de la película anterior.
- Responde en tu cuaderno de informática y tecnología:
 - ¿Qué te parecen las ideas que desarrolla Willy Wonka en sus proyectos? ¿Harías tú lo mismo?
 - ¿De dónde crees que surgen las ideas de Willy Wonka?
 - ¿Consideras que algunos de tus hobbies o sueños pueden permitirte hacer negocios en el futuro?

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: Septiembre 04 del 2020

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO:

Fotos legibles y montadas a la carpeta compartida de cada estudiante 5º2 y el correo: 5º1: aida@iefelixdebedoutmoreno.edu.co

QUE RECIBIR:

Solución de las actividades propuestas en la guía.

BIBLIOGRAFÍA

Youtube: desarrollo espíritu emprendedor. Educar para emprender.

CLIC PARA EL VIDEO ASINCRÓNICO: <https://www.loom.com/share/68ef2483bb92491a8ae7cae13fe7249f>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TECNICA

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



MAPA CONCEPTUAL

APRENDO
en Casa
Educación Primaria

**Unidad 3: "LAS PERSONAS QUE SE VALORAN
CREAN SUS TRIUNFOS; LAS OTRAS SUFREN LO
QUE LES IMPONE EL DESTINO" (Victor de Vigny)**

COMPONENTES

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

- * Las herramientas.
- * El emprendimiento y el espíritu emprendedor.

Solución de problemas con tecnología.

Diseño, construcción, adaptación y reparación de artefactos.

APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA.

- * Necesidades tecnológicas en mi comunidad.
- * Bienes y servicios para los beneficios sociales.

Tecnología y sociedad.

Normas de prevención y seguridad.

Pensamiento Computacional.

Seguridad de artefactos y procesos.