



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	6
--------------------------------	--	-------	---

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA DE PERIODO

ÁMBITOS CONCEPTUALES DEL PERIODO	DÍA	ÁREA
Qué es emprendimiento, valores del emprendimiento Artefactos tecnológicos e inventos tecnológicos.	5 de Octubre 2020	TECNOLOGÍA Y EMPRENDIMIENTO

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

Actividad 1: Busca en tu casa los siguientes artefactos y coloca de qué están hechos y para qué sirven.

Artefacto	Qué le sirve al hombre	De qué está hecho.
Nevera	Sirve para conservar los alimentos fríos y que no se deterioren	Hierro, algunas partes plásticas, algunas partes de aluminio.
Equipo de sonido		
Secador de pelo		
Cuchara		
Olla		
Cama		
Tapabocas		
Paraguas		
Mesa del comedor		

EMPRENDIMIENTO

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

Actividad 2: Busca en el diccionario de español ó busca en un diccionario en internet las siguientes palabras:

- Emprendedor
- Emprendimiento
- Empezar
- Empresa
- Empresa de servicios
- Empresa de productos
-

Haz un cuento con estas palabras con la siguiente estructura. Ojo en la historia deben estar cada una de las palabras.

1. Título de la Historia
2. Inicio de la historia donde aparecen los personajes con un problema. (los personajes pueden ser humanos inventados, de la vida real, animales, súper héroes, etc).



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

3. Cuerpo de la historia donde mediante un emprendimiento los personajes resuelven trabajando en equipo la problemática.

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

¿Qué son los artefactos tecnológicos ?

Ve el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=AyzY0Kxlvu4>

LOS ARTEFACTOS TECNOLÓGICOS: Son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos, máquinas que potencian la acción humana.

Los artefactos tecnológicos tecnología que desarrollan estos campos es útil para la sociedad y el hombre. Cada uno de ellos tiene una utilidad distinta. Ejemplo:

Sector (Construcción)--> Artefacto (Puente)

Sector (Música) → Artefacto (Piano)

Sector (Culinario) → Olla

Sector (Culinario) → Cuchara

Para hacerlos se requiere de una procesos que consta de actividades en los que se van agregando elementos y estos elementos se transforman. A este proceso se le llama **técnica**.

Mediante la técnica y el método científico, el hombre crea los nuevos artefactos y **DESCUBRE** nuevos usos, a ese descubrimiento se le llaman **INVENTOS TECNOLÓGICOS**.

Ve el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=nS-th5q9fOc>

Diferencias entre tecnología, técnica, ciencia y arte

A menudo, en el habla cotidiana las palabras *técnica* y *tecnología* se usan indistintamente, pero cuando se tratan de definir las diferencias entre ambas, es común que se considere que la *técnica* es una variedad más simple de la *tecnología*. Sin embargo, como ya se ha visto, la *tecnología* es el campo del conocimiento que estudia la *técnica*.

Al mismo tiempo, también suelen utilizarse los términos *tecnología* y *ciencia* como sinónimos. En sentido estricto, **ciencia** es el conjunto de conocimientos objetivos sobre hechos, objetos o fenómenos, que se basa en leyes comprobables y en un método de investigación propio.

Esta definición sirve para comprender la diferencia fundamental entre la *ciencia* y la *tecnología*. La *ciencia* se fundamenta en el método científico para confirmar sus principios. El **método científico** es un sistema establecido de investigación que consta de tres etapas: planteamiento de una hipótesis, su comprobación o negación y desarrollo de una teoría.

Actividad 3: Realiza la siguiente sopa de letras.



SOPA DE LETRAS DE GRANDES INVENTOS

d	t	a	x	c	l	a	v	o	a	q	n	o	r
w	p	l	g	k	c	u	z	l	n	i	a	n	v
x	d	d	h	l	f	a	q	l	i	n	u	r	i
y	k	a	u	z	t	s	j	i	l	t	t	g	c
p	r	a	d	o	f	s	y	n	i	e	o	e	o
a	l	m	n	i	c	q	v	r	c	r	x	d	s
l	m	i	h	e	c	o	v	o	i	n	y	g	e
a	l	a	m	f	s	i	b	t	n	e	f	s	c
n	n	a	o	p	l	t	r	t	e	t	v	d	h
c	g	p	d	h	r	a	e	t	p	t	i	y	a
a	w	a	s	e	d	e	f	s	c	b	d	v	d
u	e	u	x	i	u	t	n	z	i	e	v	r	o
y	j	m	o	q	i	r	c	t	g	a	l	e	r
z	w	h	n	k	d	f	o	e	a	q	m	e	a

Anestesia	Internet
Auto	Palanca
Clavo	Penicilina
Cosechadora	Radio
Electricidad	Rueda
Imprenta	Tornillo

EMPRENDIMIENTO

Un **emprendedor** es una persona que tiene la capacidad de descubrir e identificar algún tipo de oportunidad de negocios. Así, en base a ello, organiza una serie de recursos con el fin de darle inicio a un proyecto empresarial.

Características de un emprendedor

Existen diversas características que pueden ayudar a definir el carácter o perfil de un emprendedor, como la creatividad, la capacidad de actuación bajo riesgo y el liderazgo.

Para que una persona tenga la capacidad de emprender e iniciar un proyecto, debe afrontar los nuevos retos propios de esta posición ayudándose de energía y entusiasmo. De esta forma, las diferentes actividades, funciones y tareas relativas a su posición podrán ser llevadas a cabo, especialmente, en las primeras etapas del 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

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

Actividad 4: Una veleta es un dispositivo giratorio que consta de una placa que gira libremente, un señalador que indica la dirección del viento y una cruz horizontal que indica los puntos cardinales. La técnica del artefacto de la veleta, se ha usado para molinos de viento, barcos y en la generación de energía eólica.

Realiza una veleta con materiales que tengas en tu casa, bien sea reciclables o materiales de trabajo.



EMPREDIMIENTO

Actividad 5:

Mira el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=bL3tCdzBASE>

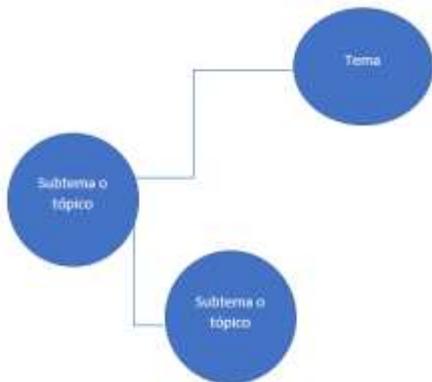
Haz un mapa conceptual de cuál pongas las características de un emprendedor. Con la teoría sobre el emprendedor y el video tienes los elementos. recuerda que un mapa conceptual, tiene los elementos clave.

Ejemplo:



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



EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 16 de Octubre 2020

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

QUE RECIBIR

correo electrónico:

catalina@iefelixdebedoutmoreno.edu.co

- Whatsapp: 3014776407

TECNOLOGÍA

- Foto o evidencia de la actividad 1, actividad 3 y actividad 4

EMPREDIMIENTO

- Foto o evidencia de la actividad 2 y actividad 5

BIBLIOGRAFÍA

<https://economipedia.com/definiciones/emprendedor.html>

https://co.pinterest.com/pin/835417799621267710/?nic_v2=1agPPxeFK

<https://www.youtube.com/watch?v=AyzY0Kxlvu4>

<https://www.youtube.com/watch?v=nS-th5q9fOc>