



Nombre completo del estudiante		Grupo	3°
--------------------------------	--	-------	----

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:
¿Cómo influyen las estaciones del año en el estilo de vida de los seres humanos en los diferentes ámbitos en que se desarrollan?

ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA
PROYECTO DE VIDA: ¿QUÉ QUIERO SER CUANDO CREZCA?	AGOSTO 21 - GUIA 1	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

EXPLORACIÓN
Actividades previas

¡Exploremos nuestros saberes!

Unidad 3º: PROYECTO DE VIDA: ¿QUÉ QUIERO SER CUANDO CREZCA?

¿Qué sabes del tema?



- * Identificar las dimensiones de la formación personal.
- * Relacionar las fortalezas y debilidades con las oportunidades para el crecimiento personal.
- * Expresa sus ideas y/o sueños de su proyecto de vida.

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:
 - ¿Por qué se producen las estaciones?
 - ¿En qué estación la noche y el día duran lo mismo?



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

2. Realización de la portada del 3º periodo.

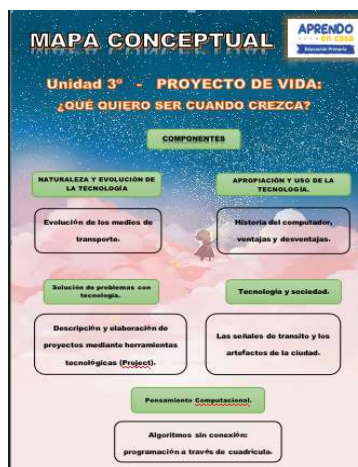
En esta podrás utilizar la imagen que desees, luego debes **escribir** la pregunta problematizadora:

¿Cómo influyen las estaciones del año en el estilo de vida de los seres humanos en los diferentes ámbitos en que se desarrollan?

Después, debes **tener en cuenta:** tu nombre, grado y asignatura.

3. Escribe en la siguiente hoja, **los ámbitos conceptuales** que se te enviaron a tu carpeta compartida:

(Ver anexo)



b. Escribe, los indicadores:



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

9. TECNOLOGÍA		
CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
Identifica cómo ha evolucionado el computador y selecciona entre un conjunto de aplicaciones de Office, la más adecuada para crear textos y animaciones. Identifico y describo la evolución de los medios de transporte, las señales de tránsito y los diferentes artefactos de la ciudad.	Comprende que es un algoritmo utilizando el paso a paso en situaciones de la vida cotidiana, por medio de juegos educativos.	Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos de programación a través de cuadrículas que involucran algunos componentes tecnológicos.

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual

Momento para aprender.

Debes aprender... PROYECTO DE VIDA: ¿QUÉ QUIERO SER DE MAYOR?



Para dar respuesta a este interrogante, te invito a observar un video, el cual tratará de aclarar algunas dudas: https://www.youtube.com/watch?v=n4kHZgkks_c

Actividad: Reto 2.

1. Según el video, **escribe en tu cuaderno de informática y tecnología** las siguientes preguntas:
 - a. ¿Quién soy yo?
 - b. ¿Cómo estoy en mi vida? (espiritual, mental, emocional y físicamente)
 - c. Escribe cuales son tus fortalezas y debilidades.
 - d. ¿De dónde vengo? (gustos desde pequeños, éxitos, fracasos, a quien sigo, momentos que han marcado mi vida).
 - e. ¿A dónde voy? (escribo mis sueños, la fecha en que los cumplire).
 - f. ¿Quiénes son mis padres y mis amigos?

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. **Escribe y aprende** la siguiente canción:
<https://www.youtube.com/watch?v=01CzjpFtYI4>

¿Qué quieres ser tú cuando seas mayor?
 ¿Qué te parece ser científico?
 Puedes ser todo lo que quieras ser
 ¡Y hacer un trabajo magnífico!

Cuando imaginas tu futuro
 ¿Qué es lo que ves primero?
 ¿Eres doctor, maestro, astronauta
 ¿Un veterinario o ingeniero?

¿Qué quieres ser tú cuando seas mayor?
 ¿Qué te parece ser bombero?
 Puedes ser todo lo que quieras ser
 Lo puedes lograr... ¡En serio!





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

*En la escuela siempre pon empeño
¡Trabaja duro a diario!
Y volverás realidad tu sueño
¡El esfuerzo es necesario!*

*¿Qué quieres ser tú cuando seas mayor?
Puedes ser todo lo que quieras ser
¿Qué quieres ser tú cuando seas mayor?
¡Algo que te de felicidad hacer!*

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: *Septiembre del 2020*

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO:

Fotos legibles y montadas a la carpeta compartida de cada estudiante en sus correos aimasanacosta@gmail.com (montados en las carpetas de los estudiantes personalizadas)

QUE RECIBIR:

Solución de las actividades propuestas en la guía.

BIBLIOGRAFÍA

Amory vida. Editorial rei andes. Youtube: ¿qué quieres ser cuando grande?, ¿qué quiero ser de mayor?

CLIC PARA ÉL VIDEO ASINCRÓNICO: <https://www.loom.com/share/e037fafba5cc43bf8182bc16d7b69443>



MAPA CONCEPTUAL



Unidad 3º - PROYECTO DE VIDA: ¿QUÉ QUIERO SER CUANDO CREZCA?

COMPONENTES

NATURALEZA Y EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Evolución de los medios de transporte.

Solución de problemas con tecnología.

Descripción y elaboración de proyectos mediante herramientas tecnológicas (Project).

APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA.

Historia del computador, ventajas y desventajas.

Tecnología y sociedad.

Las señales de tránsito y los artefactos de la ciudad.

Pensamiento Computacional.

Algoritmos sin conexión:
programación a través de cuadrícula.



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