



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

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

Nombre completo del estudiante		Grupo	Octavo
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo influye el fenómeno de la pandemia a nivel mundial en el ámbito social, económico, cultural, científico, tecnológico y político?			
ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA	
EMPRENDIMIENTO TECNOLOGIA E INFORMATICA Funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos	JUNIO 11 ENTREGA HASTA JUNIO 25	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
EXPLORACIÓN Actividades previas			
Observa el vídeo “La escuela está abierta”: https://www.youtube.com/watch?v=jR2ZjSEpmvo Tecnología e informática Actividad en el cuaderno de tecnología: ¿Cómo crees que los productos, artefactos y/o productos tecnológicos pueden contribuir a que la escuela esté abierta en una situación como una pandemia? Emprendimiento como emprendedor cómo puedo contribuir a que la escuela esté abierta ?			
ESTRUCTURACIÓN Actividades de construcción conceptual			
MOMENTO PARA APRENDER: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA Actividades en el cuaderno de tecnología: 1. Realiza un resumen de los conceptos de procesos tecnológico y sus fases. 2. Se ha fundido la lámpara de la habitación que comparten Teresa y Ana. Para resolver el problema, cada una ha actuado del siguiente modo:			



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

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

Solución de Teresa	Solución de Ana
Al ver que la lámpara estaba fundida, Teresa ha salido inmediatamente de casa y ha recorrido el barrio hasta encontrar una tienda de repuestos eléctricos. Al pedir una lámpara, el dependiente le ha preguntado por el voltaje, la potencia y el tipo de rosca que necesitaba. Como Teresa ignoraba todos estos datos, ha comprado la más parecida a las que tenía en casa. Al volver, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva y, como había suficiente luz del día, no se ha molestado en encenderla. Muy satisfecha, se ha dicho a sí misma: “Ya has resuelto el problema”.	Lo primero que ha hecho Ana es averiguar el voltaje de la instalación (220V), la potencia de la lámpara fundida (40KW) y el tipo de rosca (grande). A continuación, ha localizado en el listín telefónico la dirección de la tienda de repuestos más próxima a su casa y se ha dirigido a ella. Allí ha adquirido una lámpara de las mismas características que la que se había fundido. Al llegar a casa, ha sustituido la lámpara fundida por la nueva, ha accionado el interruptor y ha comprobado su correcto funcionamiento. Inmediatamente lo ha comunicado a su madre.

- A. ¿Cuál de las 2 soluciones te parece que resuelve mejor el problema? ¿Por qué?
- B. Identifica en el texto los pasos que ha dado Ana para resolver el problema y relacionalos con las diferentes fases del proceso tecnológico.

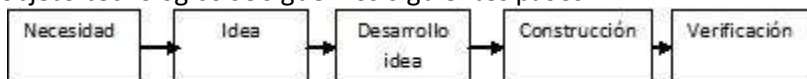
FASES	ETAPAS	ACTIVIDADES
PENSAR	Identificar el Problema	
	Búsqueda Información	
	Idea	
HACER	Construcción	
COMPROBAR	Evaluar	

EL PROCESO TECNOLÓGICO.

Un problema tecnológico se distingue de otros tipos de problemas en que pretende resolver necesidades humanas, no tiene solución única y se precisa de conocimientos muy variados para resolverlo.

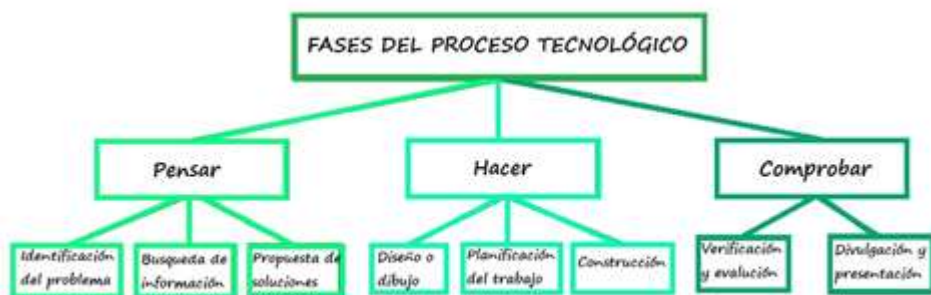
Al aplicar la tecnología, no se actúa de forma improvisada, sino que se procede de manera meditada y ordenada, es decir, siguiendo un determinado método de trabajo. Este método de trabajo se llama proceso tecnológico o método de proyectos.

Para desarrollar un objeto tecnológico se siguen los siguientes pasos:



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:

o 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.

o 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.

o 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 cuál es la más adecuada.

o 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.

o 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.

o 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.

o 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.

o 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.

EMPRENDIMIENTO

PUBLICIDAD :

DEFINICIÓN La publicidad es una forma de COMUNICACIÓN que intenta incrementar el consumo de un producto o servicio, insertar una nueva marca o producto dentro del mercado de consumo, mejorar la imagen de una marca o reposicionar un producto o marca en la mente de un consumidor. Esto se lleva a



cabo mediante campañas publicitarias que se difunden en los medios de comunicación siguiendo un plan de comunicación preestablecido.

Medios de comunicación

“La publicidad llega al **público** mediante los **soportes publicitarios**, que pueden ser medios de comunicación masiva o bien medios alternativos. Los **medios de comunicación** emiten los anuncios a cambio de una contraprestación previamente fijada para adquirir espacios en un **contrato de compraventa** por la agencia de publicidad y el medio. Por ejemplo, en televisión, una cadena emite el anuncio en sus retransmisiones durante un horario previamente fijado por la agencia (tarea que se conoce como **planificación de medios**); este contrato es denominado **contrato de emisión** o **de difusión**.”

JUAN QUIERO VENDER
ESTE PRODUCTO
AYÚDAME A DISEÑAR LA
PUBLICIDAD

TU COMO PUBLICISTA
SABES COMO PODEMOS
LANZARLO AL MERCADO ,
QUIERO VENDERLO EN EL
COLEGIO Y EN LOS
COLEGIOS DEL BARRIO

TE MANDO LA IMAGEN
CORPORATIVA Y TU ME
HACES LA PUBLICIDAD



ACTIVIDAD 1 CONSULTAR

- PUBLICISTA
- MEDIOS DE PUBLICIDAD
- MERCADE

ACTIVIDAD 2. Explicar cuál es la importancia entre la imagen corporativa y la publicidad.



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

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

MOMENTO PARA PRACTICAR
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Actividad en el cuaderno de tecnología

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
PENSAR	Identificar el problema	<u>Describe el problema o necesidad a solucionar</u>
	Búsqueda información	<u>Busca que soluciones a problemas o necesidades similares (Mínimo 3), describe el nombre, características y funcionamiento.</u> 1. 2. 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> <i>NOTA: Usa solo materiales reciclables con los que cuentes en casa.</i>
COMPROBAR	Evaluar	

2. Graba un video corto haciendo una explicación de todo el proceso tecnológico que desarrollaste para plantear tu prototipo.
3. Comparte tu vídeo en el siguiente muro colaborativo <https://padlet.com/leidy8/rw58rgakcoesju48>

NOTA: Cuando subas el vídeo en el muro colaborativo, busca el grado al que perteneces y no olvides colocar tu nombre completo.

4. Actividad evaluativa:

Opción 1: Los estudiantes que tienen conectividad, se programa encuentro síncrono (Video conferencia) para el 23 de junio y se resuelve juego evaluativo a través de la plataforma educativa.

Opción 2: Los estudiantes que no tienen conectividad deben preparar un escrito de por lo menos una página del que responda a la pregunta ¿Cómo están participando los artefactos, productos, procesos y/o sistemas tecnológicos en la pandemia?

EMPREDIMIENTO

ACTIVIDAD 3. Elaborar un plegable con la publicidad de el producto que has inventado o crear un producto o servicio nuevo . enviar la foto del pegable y mandarlo . el plegable debe tener la imagen corporativa.

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 25 de junio

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Plataforma Edmodo

Correo electrónico

leidy@iefelixdebedoutmoreno.edu.co

Whatsapp en los horarios establecidos

HORARIO: jueves 12:30 m – 5:00 p.m

EMPREDIMIENTO

En edmodo

QUE RECIBIR

NOTA: Recuerda que todas las actividades de tecnología se deben entregar a la docente Leidy Giraldo a través de edmodo o el correo electrónico y las de emprendimiento a la docente Adriana Pérez.

Actividad exploración

- Foto o imagen de la pregunta de exploración

Actividad de estructuración



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

Correo electrónico adriana@iefelixdebedoutmoreno.edu.co Whatsapp 3053368194 solo para los que no tengan edmodo.	• Foto o imagen del resumen acerca del proceso tecnológico. • Foto o imagen de las dos preguntas de la actividad de estructuración Actividad de transferencia • Foto o imagen del proceso tecnológico • Vídeo compartido en el muro colaborativo NOTA: en la medida de lo posible pegar todas las fotos o imágenes en un documento de Word.
	EMPRENDIMIENTO consultas en el cuaderno el plegable en hojas de block de ser posible o en hojas de cuaderno . enviar fotos del trabajo en forma organizada y legible.

BIBLIOGRAFÍA

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

- <https://sites.google.com/site/luisamayateacher/los-sistemas-tecnologicos-electricos-mecanicos-hid>
- <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxiZW5hcmFiaXRIY25vbG9naWFzMWVzb3xneDozNWNiNGQ3ZjFkYmExZTBh>
- <https://sites.google.com/site/benarabitecnologias1eso/unidad-1>

EMPRENDIMIENTO

<https://es.wikipedia.org/wiki/Publicidad>

https://www.google.com/search?q=manillas+tejidas&rlz=1C1RLNS_esCO901CO901&oq=MANILLAS&aqs=chrome.4.69i57j0l7.14385j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8