	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO HORIZONTE Aprobada por Resolución No 4518 del 22 de noviembre de 2005	GRADO
	PLAN DE APOYO TECNOLOGÍA-INFORMÁTICA-EMPRENDIMIENTO REFUERZO Y RECUPERACIÓN	8°

INSTRUCCIONES:

- Estimado estudiante a continuación encontrarás las respectivas actividades para el cumplimiento del plan de apoyo.
- Entregar el trabajo el día indicado.
- El trabajo debe estar muy bien presentado, con las normas ICONTEC, y no olvide ponerle portada.
- Presentarse a la sustentación y evaluación, el día y la hora indicada.
- Valoración de las actividades: El trabajo escrito: 30 %, sustentación oral: 35 % y evaluación escrita 35 %.

PRIMER PERIODO
INDICADORES DE DESEMPEÑO:

1. Construcción de inventos a escala para mostrar la importancia de su funcionamiento en la sociedad.
2. Conocimiento del escritorio de Windows, su funcionalidad, íconos esenciales, la ayuda y sistema operativo.
3. Análisis adecuado de los problemas o dificultades que se presentan, enlistando algunos obstáculos o restricciones en las posibles soluciones.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR
TECNOLOGÍA: ACTIVIDAD #1: LOS INVENTOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA

1. Escoge tres inventos que consideres los más representativos y di de qué manera transformó la vida del hombre.
2. ¿Por qué la creación de nuevos inventos marca positiva o negativamente la sociedad?
3. Crea tu propio invento que satisfaga una gran necesidad de la sociedad actual:
 - a. Dale un nombre y dibújalo.
 - b. Explica la necesidad que va a satisfacer.
 - c. Explica su funcionamiento.
4. Escribe la historia de la invención del automóvil (Invéntala, que se fabuloso y original).
5. Clasifica los siguientes inventos, en tecnológicos y no tecnológicos:

INVENTOS	TECNOLÓGICOS	NO TECNOLÓGICOS
1. Televisor		
2. Celular		
3. Barco		
4. Computador		
5. Vestidos		
6. Comida		

INFORMÁTICA: ACTIVIDAD #2: RECURSO INFORMÁTICO WINDOWS

1. Explica con tus propias palabras qué es un árbol de carpetas.
2. ¿Cuál es la importancia de saber manejar los árboles de carpetas?
3. Dibuja el árbol de carpetas, en el cual guardarías los trabajos realizados en este refuerzo.


EMPRENDIMIENTO: ACTIVIDAD #3: SOLUCIONANDO PROBLEMAS Y CONFLICTOS

Diligencia la siguiente tabla, con la cual podrás evaluar tu reacción frente a las diferentes situaciones que se presentan a diario en tu vida:

Autodiagnóstico

Criterios	Calificación		
	Marque con una X		
	Si	Algunas veces	No
1. Registro los errores o incidentes críticos de una situación dada.			
2. Analizo los problemas con las partes involucrada.			
3. Identifico y priorizo obstáculos o restricciones para solucionar un problema.			
4. Identifico las alternativas viables para resolver un problema.			
5. Defino un plan de acción para implementar la solución elegida.			
6. Implemento la solución siguiendo el plan de acción.			
7. Facilito la participación de los involucrados en la solución del problema.			
8. Evalúo los resultados obtenidos.			
9. Evito la repetición del problema incluyendo acciones correctivas y preventivas.			

- Explica los aprendizajes que obtuviste frente al tema de solución de problemas y conflictos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO HORIZONTE Aprobada por Resolución No 4518 del 22 de noviembre de 2005	GRADO
	PLAN DE APOYO TECNOLOGÍA-INFORMÁTICA-EMPREDIMIENTO REFUERZO Y RECUPERACIÓN	8°

INSTRUCCIONES:

- Estimado estudiante a continuación encontrarás las respectivas actividades para el cumplimiento del plan de apoyo.
- Entregar el trabajo el día indicado.
- El trabajo debe estar muy bien presentado, con las normas ICONTEC, y no olvide ponerle portada.
- Presentarse a la sustentación y evaluación, el día y la hora indicada.
- Valoración de las actividades: El trabajo escrito: 30 %, sustentación oral: 35 % y evaluación escrita 35 %.

SEGUNDO PERIODO

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

1. Conceptualización de la energía, sus clases e importancia en la sociedad a través de la historia.
2. Elaboración de material didáctico en programas informáticos, a través de herramientas colaborativas.
3. Identificación de pensamientos, sentimientos y actitudes que facilitan o dificultan plantear soluciones frente a situaciones y alcanzar lo que se desea.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

TECNOLOGÍA: ACTIVIDAD #1: LA ENERGÍA Y SUS CLASES DE FUENTES

En la gráfica anterior, se encuentran las clases de fuentes de energía:

1. Define con tus propias palabras lo que es energía y da dos ejemplos.
2. ¿Cuáles son las clases de fuentes de energía? Define cada una.
3. ¿Cuáles son las fuentes de energía renovable y no renovable? Explica.
4. En la época actual, ¿Cuál sería la mejor fuente de energía alternativa? Explica tu respuesta.
5. Realiza un invento que funcione con una fuente de energía verde. Explica sus funciones y las necesidades que satisface. (Es de tu propia invención).
6. ¿Por qué la creación de nuevos inventos marca positiva o negativamente la sociedad?


INFORMÁTICA: ACTIVIDAD #2: TRABAJO COLABORATIVO

1. ¿Qué es Google Drive?
2. ¿Qué tipo de archivos podemos realizar en esta herramienta?
3. ¿Cuáles son los pasos que se deben seguir para realizar una presentación compartida con mis compañeros?
4. ¿Qué es trabajo colaborativo?
5. ¿Por qué es importante realizar trabajo colaborativo?

EMPREDIMIENTO: ACTIVIDAD #3: PROBLEMAS Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Identifica dos problemas de tu entorno y diligencia los siguientes cuadros: Traza un cuadro para cada uno de los problemas

Problema 1:		
Alternativa de solución 1:		
¿Por qué creemos que funcionaría esta alternativa?	Debilidades de la alternativa	Fortalezas de la alternativa
¿La alternativa ataca al problema? Explique:		
Alternativa de solución 2:		
¿Por qué creemos que funcionaría esta alternativa?	Debilidades de la alternativa	Fortalezas de la alternativa
¿La alternativa ataca al problema? Explique:		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO HORIZONTE Aprobada por Resolución No 4518 del 22 de noviembre de 2005	GRADO
	PLAN DE APOYO TECNOLOGÍA-INFORMÁTICA-EMPREDIMIENTO REFUERZO Y RECUPERACIÓN	8°

INSTRUCCIONES:

- Estimado estudiante a continuación encontrarás las respectivas actividades para el cumplimiento del plan de apoyo.
- Entregar el trabajo el día indicado.
- El trabajo debe estar muy bien presentado, con las normas ICONTEC, y no olvide ponerle portada.
- Presentarse a la sustentación y evaluación, el día y la hora indicada.
- Valoración de las actividades: El trabajo escrito: 30 %, sustentación oral: 35 % y evaluación escrita 35 %.

TERCER PERIODO

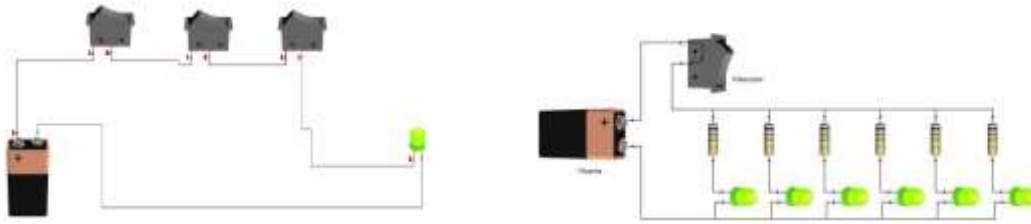
INDICADORES DE DESEMPEÑO:

1. Explicación de lo que es la energía eléctrica, usos e importancia (nuevas fuentes de energía).
2. Uso adecuado de algunas herramientas informáticas tales como VOKI, GOANIMATE, SCRATCH.
3. Identificación de las fortalezas y debilidades en el momento de aprender.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

TECNOLOGÍA: ACTIVIDAD #1: LA ENERGÍA ELÉCTRICA Y LOS CIRCUITOS

1. Realiza los siguientes tres circuitos en el simulador (serie, paralelo y mixto), luego de que funcionen dibújalos y explica que sucede en cada uno.



Con los dos circuitos anteriores, construye un circuito mixto.

INFORMÁTICA: ACTIVIDAD #2: HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

1. Explica qué es Voki, GO! Animate y Scratch, además di cómo se trabaja en estas herramientas.
2. Realiza un Voki, este debe explicar qué son circuitos eléctricos.

EMPREDIMIENTO: ACTIVIDAD #3: PROBLEMAS Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Para desarrollar la actividad:

Nos reunimos en equipos con igual número de integrantes. Cada uno debe tener mínimo cinco participantes y máximo, el número que sea necesario para alcanzar la igualdad de condiciones en el juego. Posteriormente asignamos los roles que aparecen en los recuadros.

El juez

Sus funciones son: acompañar al equipo que le sea asignado, verificar el cumplimiento exacto de las normas establecidas, además de controlar los tiempos de planeación y ejecución, según lo estimado.

El juez puede invalidar toda acción que vaya en contra de las instrucciones de juego y obligar al equipo a regresar al punto de partida.

El guardián

Su función es custodiar el elemento oculto por su equipo. Esta misión debe llevarla a cabo completamente serio, en posición de estatua y con la mirada fija en los integrantes del grupo que vendrán en busca del "tesoro escondido".

Si el guardián es desarmado (se ríe o se mueve), el equipo puede hacerle tres preguntas para adivinar la parte del cuerpo en la que se usa el objeto oculto. El guardián sólo puede responder sí o no a las mismas.

- Con las respuestas, el equipo define la parte del cuerpo que recibirá el objeto y comunica esta decisión al juez.
- El guardián entrega el objeto con las manos y un miembro del equipo debe recibirlo con la parte del cuerpo escogida.
- Si la parte del cuerpo no corresponde al objeto, el guardián puede conservarlo.

Los caza fortunas


Su misión es esconder el elemento preciado de su equipo y, posteriormente, buscar el tesoro de los otros grupos.

Además, los caza fortunas deben establecer la ruta de acceso a su tesoro y entregársela a otro grupo para que éste la siga.

Si los caza fortunas logran hacer reír o mover al guardián, pueden formular tres preguntas que les permitan obtener definitivamente el "tesoro".

- Formulamos una estrategia para alcanzar la meta del juego: defender el objeto oculto y robar el tesoro de los otros equipos.
- Desarrollamos un listado de 10 pistas que le faciliten a los otros equipos encontrar el "tesoro escondido" y plantear las tres preguntas para adivinar la parte del cuerpo con la cual deben recibir el "tesoro". Para elaborar el plan y las pistas tenemos 20 minutos.
- Ejecutamos la estrategia de juego formulada. Para ello tenemos 20 minutos.

Una vez finalizado el juego, nos reunimos en plenaria y expresamos los aspectos que permitieron el resultado de la prueba. Nos centramos especialmente en las actitudes positivas y negativas, tanto propias como del equipo de trabajo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO HORIZONTE Aprobada por Resolución No 4518 del 22 de noviembre de 2005	GRADO
	PLAN DE APOYO TECNOLOGÍA-INFORMÁTICA-EMPREDIMIENTO REFUERZO Y RECUPERACIÓN	8°

INSTRUCCIONES:

- Estimado estudiante a continuación encontrarás las respectivas actividades para el cumplimiento del plan de apoyo.
- Entregar el trabajo el día indicado.
- El trabajo debe estar muy bien presentado, con las normas ICONTEC, y no olvide ponerle portada.
- Presentarse a la sustentación y evaluación, el día y la hora indicada.
- Valoración de las actividades: El trabajo escrito: 30 %, sustentación oral: 35 % y evaluación escrita 35 %.

CUARTO PERIODO

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

1. Adquisición de conceptos acerca de semillas empresariales.
2. Uso adecuado de la herramienta informática Powtoon, en el diseño de material didáctico.
3. Utilización adecuada de recursos teniendo en cuenta la situación y parámetros establecidos.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

TECNOLOGÍA: ACTIVIDAD #1: LAS EMPRESAS

1. Define con tus propias palabras que entiendes por empresa.
2. Según las definiciones anteriores, menciona 2 empresas que conoces.
3. ¿Por qué las empresas son tan importantes en la sociedad?
4. ¿Para qué le sirven las empresas a sus clientes?
5. Según la historia de la compañía Éxito, ¿por qué se convirtió en una de las empresas más importantes de Colombia?
6. Llena el siguiente cuadro:

EMPRESA	PRODUCTOS QUE VENDE	NECESIDAD QUE SATISFACE
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

INFORMÁTICA: ACTIVIDAD #1: CONOZCAMOS LA HERRAMIENTA POWTOON

1. ¿Qué es Powtoon?
2. ¿Para qué sirve Powtoon?
3. Realiza una pequeña presentación de tu barrio en la herramienta Powtoon?

EMPREDIMIENTO: ACTIVIDAD #2: USO ADECUADO DE RECURSOS

Para esta actividad, necesitaremos los siguientes materiales:

- Dos globos medianos
- Cinta para pegar
- Tijeras
- Colbón
- Un rollo de lana
- Mireya de colores
- Un vasija pequeña
- Dos botones negros
- Un pedazo de tela para hacer una bufanda.
- Un pedazo de cartulina negra para hacer el gorro del muñeco.

Elaboraremos un muñeco de nieve pequeño

Procedimiento: Se inflan los dos globos, uno más grande que el otro, se pegan con la cinta para dar la forma del muñeco de nieve. Se mezcla el Colbón con agua y se humedece la lana, luego se enrolla la lana sobre los globos y se deja secar muy bien. Se desinflan los globos y se decora el muñeco.