



Institución Educativa  
**RAFAEL GARCÍA HERREROS**  
**"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"**

Nit: 811039001-9 - Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.  
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

### GUÍA DE APRENDIZAJE

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE:**

<b>FECHA DE ENTREGA</b>	<b>FECHA DE RECIBO:</b>	<b>GRADO: 10°</b>	<b>ÁREAS QUE SE INTEGRAN:</b> Tecnología e informática
-------------------------	-------------------------	-------------------	---

<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b>	Martha Beatriz Castillo Galindo
----------------------------	---------------------------------

<b>CORREO ELECTRÓNICO:</b>	martha.castillo@ierafaelgarciaherreros.edu.co
----------------------------	---

<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE:</b>	Reconoce las ventajas de la tecnología, además de identificar sus beneficios.
---------------------------------	---

<b>COMPETENCIAS</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>
---------------------	----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"><li>● Identificar</li><li>● Indagar</li><li>● Explicar</li><li>● Comunicación</li><li>● Argumentación y razonamiento</li><li>● Resolución</li></ul> <p><b>Competencias del siglo XXI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Maneras de pensar</li><li>● Herramientas para trabajar</li></ul>	Manifiesta interés en aprender sobre las ventajas de la tecnología y las implementa en su quehacer diario.
--	--

#### INTRODUCCIÓN:

¿Es conveniente entonces alejar a los jóvenes del mundo de la tecnología? Hay múltiples ventajas que pueden animar a los más jóvenes para que se adentren en los nuevos medios tecnológicos y así tener un futuro más prometedor. La tecnología desarrolla el crecimiento personal, desarrollo de habilidades y oportunidades para conseguir un buen trabajo. La tecnología de equilibrio asegura que los niños absorban todo lo que se considera bueno y los protejan de lo que podría volverse malo con el uso excesivo.

#### 1° EXPLORACIÓN

¿Cuáles serían las ventajas de la tecnología en su entorno social, económico y educativo?

#### 2° ESTRUCTURACIÓN

##### La tecnología permite la creatividad y la libertad de expresión

Los niños y jóvenes tienen una gran imaginación. En el pasado tenían lápices de colores y rotuladores para expresar esas ideas. Ahora tienen ordenadores, tabletas y mucho más para ayudarles a convertir esos pensamientos en realidad. Además, hoy en día se puede crear una animación en 3D e incluso enviar esa animación a una impresora 3D para permitir que tome una forma física.

Quién sabe su creación podría ser el prototipo de un negocio de facturación millonaria. Los beneficios de la tecnología son muchos. La codificación es una habilidad, pero programar un videojuego o una aplicación móvil es la expresión a esas ideas.

##### Ayudas tecnológicas en la socialización y la construcción de relaciones

Posibilita la interacción con otras personas. Los videojuegos, las redes sociales y las aplicaciones móviles: todos estos son pasatiempos e intereses, como deportes, lectura y más. La oportunidad de la socialización con la tecnología aumenta.

La tecnología permite la independencia y el empoderamiento

Ayuda a preparar el terreno e investigar sobre un tema o idea. Después comienzas a poner en marcha la idea a la realidad.

Con la tecnología, los niños y jóvenes pueden llevar a cabo ese proceso por sí mismos. Sin



Institución Educativa  
**RAFAEL GARCÍA HERREROS**  
**“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”**

Nit: 811039001-9 - Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.  
 para los niveles de: Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

tecnología, ¿quién sabe hasta dónde llegarían? No es solo el acto de crear y hacer, lo cual es genial, sino ese sentimiento de independencia y empoderamiento. Puede ser increíblemente poderoso; más allá de lo que las palabras pueden transmitir.

**La tecnología mejora la resolución de problemas y la perseverancia**

Se puede decir que con los videojuegos se puede mejorar la resolución de problemas y la perseverancia, y hacerles pensar en todas las otras oportunidades que existen. Con la tecnología viene la libertad de expresión, y con esa libertad viene la posibilidad de que los niños sean más independientes y tengan que conseguir algún objetivo. Al hacerlo, enfrentan bloqueos y desafíos que deben superarse para alcanzar sus objetivos

**La tecnología ayuda a inculcar un espíritu emprendedor.**

Recapitulemos hasta este punto: expresión creativa, construcción de relaciones, empoderamiento y perseverancia. Todo ello hace que los jóvenes se involucren en proyectos nuevos y novedosos. Además, ayuda a tener un espíritu emprendedor y establecer objetivos y retos que les ayuden a tener la suficiente capacidad para crear historias o proyectos que les sirvan para agudizar sus destrezas.

**La tecnología mejora el aprendizaje**

Si bien las habilidades como la creatividad e independencia mencionadas anteriormente pueden hacer que uno sea un mejor aprendiz, este es un ejemplo de una aplicación más directa de cómo la tecnología puede mejorar la experiencia de aprendizaje.

¿Qué elementos se asocian generalmente con los términos de aprendizaje? Hace años eran principalmente libros, escuelas y bibliotecas. El ordenador introdujo una nueva forma de aprender. El uso de la tecnología realmente abrió las compuertas de aprendizaje. Considere ahora lo que las realidades virtuales y aumentadas podrían lograr. En lugar de leer acerca de cómo se construyeron las pirámides, los niños pueden entrar en una realidad virtual y experimentar lo que les gusta, como por ejemplo estar presente cuando las estructuras fueron erigidas. Podrían pararse debajo y observar las enormes piedras arrastradas hasta su lugar, dejándoles vivencias en lugar de palabras en las páginas. ¡Las oportunidades son infinitas! Todo lo que una vez fue escrito e ilustrado en libros para que nuestros ojos lo lean, ahora o en el futuro puede ser construido en una realidad alternativa, para que podamos ver, tocar, interactuar y experimentar en un nivel mucho más profundo.

**Los empleos en tecnología está en gran demanda**

Uno de los mayores beneficios de exponer a los niños y jóvenes a la tecnología es el hecho de que estarán bien preparados para lanzarse a un grupo de puestos de trabajo técnicos disponibles y con altos sueldos. Parte de la tecnología actual será la tecnología del mañana, y parte de la tecnología del mañana será completamente nueva y algo que nuestro mundo nunca ha visto antes. ¿Quién estará mejor preparado para ocupar esos puestos? Los que comienzan a aprender ahora.

**3° PRACTICA**

Realice un ensayo sobre los beneficios de la tecnología, exprese su opinión personal, el escrito debe tener mínimo de 3 hojas. Enviar al correo o presentar en hojas blancas.

**4° TRANSFERENCIA**

En clase se dará un espacio para socializar los diferentes puntos de vistas, respecto a las ventajas de la tecnología.

**5° VALORACIÓN**

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		



Institución Educativa  
**RAFAEL GARCÍA HERREROS**  
***"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"***

Nit: 811039001-9 - Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.  
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

**RECURSOS COMPLEMENTARIOS**

Bibliografía corta que le permita al estudiante desarrollar la guía de aprendizaje, profundizar o buscar mayor comprensión.