
	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRAFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 MAR. 2020	

TECNOLOGIA E INFORMÁTICA

- **NIVEL:** Básica Secundaria. **GRADO:** Octavo. **FECHA:** de 19 al 30 de octubre de 2020

- **No. DE CLASES:** 4 (6 horas) **GUIA 10**

- **OBJETIVO:** Identificar y formular problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.

- **ESTÁNDAR** Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

- **COMPETENCIA:** Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

- **DBA:** Consulta, sintetiza y evalúa la información extraída de diferentes fuentes para realizar un trabajo académico.

- **RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO:**

- A través de historietas identificar y contar problemas del entorno y proponer una solución.
- Ampliar el porcentaje de los estudiantes que prevean temas, contenidos, ideas o enunciados, para producir textos que respondan a diversas necesidades comunicativas.



- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

PROBLEMAS DEL ENTORNO

Un problema es una necesidad a la que se tiene que dar solución, y la solución de un problema es la respuesta de un proceso de innovación que da origen a la creación de un aparato (artefacto) para la solución de aquel problema. Ejemplo en la medicina se han creado diversos aparatos y procesos que han ayudado a solucionar o hacer más llevadera las enfermedades, quimioterapias, radioterapias.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES



	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRAFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 MAR. 2020	

- ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

- Sí le es posible observe el vídeo:
https://www.youtube.com/watch?v=peOmjSut0vl&feature=emb_logo
- Lea con mucha atención y comprensión los Problemas del entorno, copie en el cuaderno el texto.
- Piense en un problema del entorno y Realice una historieta que describa y dé solución al problema.
Puede usar herramientas informáticas como: <https://www.canva.com/>
<https://www.storyboardthat.com/es/comic-maker> ,
<http://elearningmasters.galileo.edu/2018/07/03/herramientas-gratuitas-para-crear-historietas/>
- Comparta o descargue su trabajo y agregue a classroom.
- Participe en las asesorías virtuales de los viernes.

- CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN

- Presentar fotos del trabajo realizado, dónde evidencie que explica un problema del entorno y la solución.
- Enviar al classroom con nombre y grado, código **jdj3vex**. **Plazo 30 de octubre de 2020**
- En caso de **no estar dentro de la clase** envíe un correo con evidencias del trabajo realizado.

- BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA:

<http://tecnologiainformaticablogspotcom.blogspot.com/2012/08/soluciones-de-problemas-propios-de.html>

- DATOS DEL DOCENTE:

8 A: LUZ YADIRA HERRERA DIAZ. luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co

8 B: PABLO CESAR DÍAZ: pablo.diaz@gimnasiograncolombiano.edu.co