
	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	

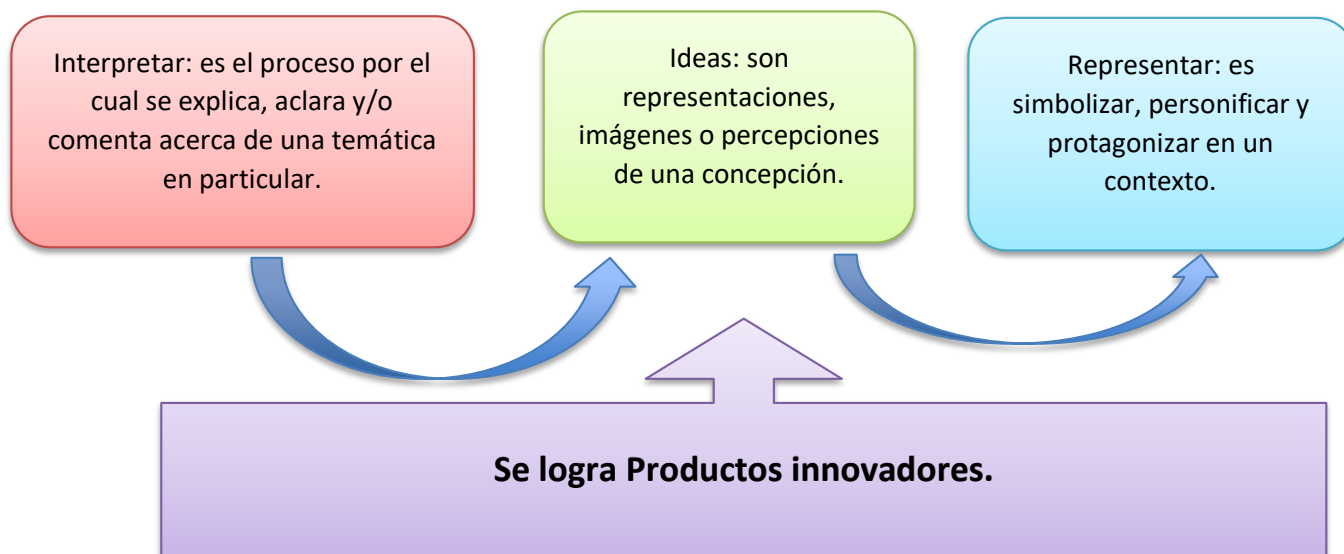
## GUÍA DE TRABAJO NÚMERO 9

Nombre del estudiante \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_



<b>NIVEL:</b> Básica secundaria	<b>GRADO:</b> Décimo	<b>FECHA:</b> 26 de Julio al 6 de agosto de 2021
<b>TEMAS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Problemas de una comunidad.</li> </ul>	<b>OBJETIVOS:</b> Interpretar y representar ideas sobre diseños, innovaciones o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello (cuando sea posible) herramientas informáticas..	<b>ESTÁNDAR:</b> 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.
<b>COMPETENCIA:</b> Resuelvo problemas tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	<b>DBA:</b> Asocia el texto con el contexto en el que se produce, divulga y publica.	<b>RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Presentar ideas innovadoras de soluciones posibles a problemas que afecten la comunidad mediante el uso de herramientas informáticas.  Reorganiza las ideas en un texto atendiendo a un plan de desarrollo.

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

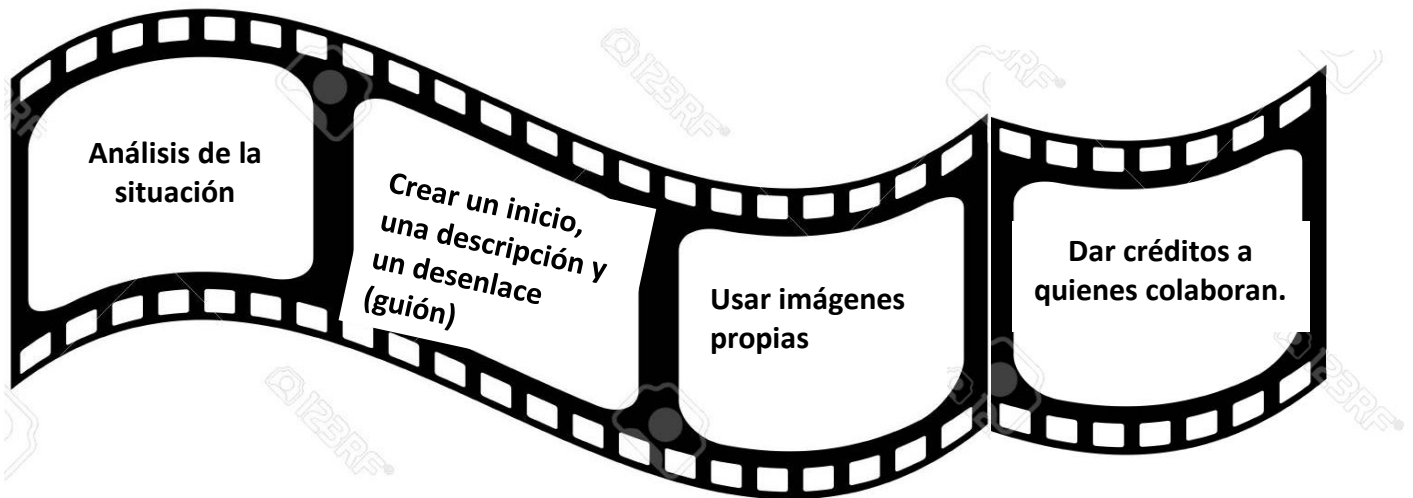
#### PROBLEMAS EN LAS COMUNIDADES:



En las aulas de hoy en día, el alumnado ha dejado de ser un actor pasivo para empezar a convertirse en protagonista de su propio aprendizaje. Una evolución a la que ha contribuido el uso de metodologías activas y la utilización de herramientas tecnológicas innovadoras. El vídeo es un instrumento que conlleva al desarrollo de la creatividad y el

	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTIÓN DE CALIDAD PROCESO DE APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EDUCATIVO	A-BE-GS-2	
	GUÍA DE APRENDIZAJE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	V1 MAR. 2020	

apoyo a fortalecer las competencias interpretativa, propositiva y argumentativa en los estudiantes. El producir un vídeo implica algunos pasos como son:



● **Actividad a desarrollar:**

- ✓ Con la información de la guía anterior y el contenido de los gráficos realice un producto innovador usando herramientas informáticas acorde al grado. (vídeo)
- ✓ Tenga en cuenta los pasos a seguir para que el producto sea satisfactorio. **(Título, Análisis de la situación, Crear un inicio, una descripción y un desenlace (guión), Usar imágenes propias, Dar créditos a quienes colaboran.**
- ✓ Elija herramientas digitales que tenga a su alcance, que sean de fácil utilización y procure involucrar a su familia en este proyecto. Ej. Movie maker, camtasia, filmora, vegas pro, entre otros.

● **Criterios de evaluación:**

- 1- Organice su vídeo con imágenes, que evidencien la comprensión de la temática y envíe al classroom.
- 2- Participe en las asesorías virtuales programadas los martes 8:00 am para 10 A, y martes 11:30 am para 10 B y a través de classroom respectivamente.
- 3- **FECHA de Trabajo: 26 de Julio al 6 de agosto de 2021**

**4- Bibliografía E Infografía:**

<https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/>  
<https://www.wordreference.com/sinonimos/representaci%C3%B3n>

**Datos de la del Docente:**

Docente titular: Luz Yadira Herrera Díaz. [Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co](mailto:Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co)