



| | | | |
|---|---|-----------------|---|
|  | 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 | |

Área: Tecnología e Informática **Nivel:** Básica Secundaria. **Grado:** Décimo **Fecha:** _18 al 28 de agosto 2020

Nº de clases: 4 **GUIA 7**

Objetivo: 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.

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 tecnológicos y evalúo las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.

DBA: Asocia el texto con el contexto en el que se produce, divulga y publica.

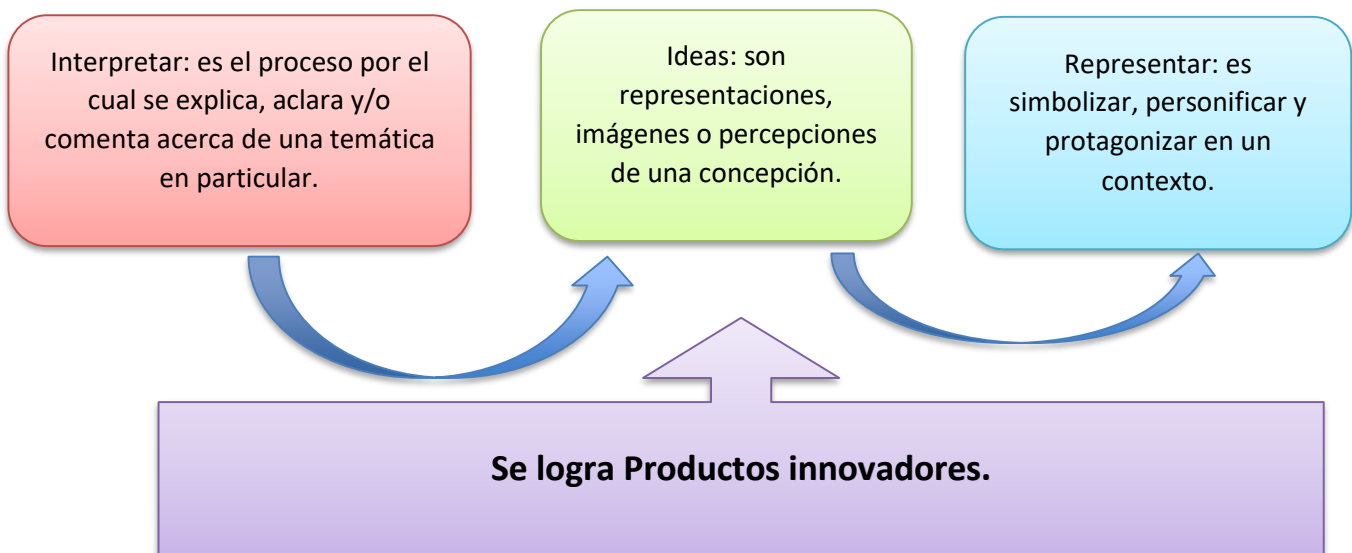
Resultado de aprendizaje esperado:

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

| | | | |
|---|---|-----------------|---|
|  | 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:**

- ✓ 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.
- ✓ 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, qué evidencien la comprensión de la temática y envíe al classroom, en la parte guía 7. En caso de no estar dentro de la clase enviar correo.
- 2- Participe en las asesorías virtuales programadas los lunes 8:00 am para 10 B y jueves 10:00 am para 10 A, a través de classroom respectivamente.
- 3- Pazo: 28 de agosto del 2020

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