
 <p>Soy calidad Soy Pío XII</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII</p> <p>Pacho, Cundinamarca</p>	
--	---	---

ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	Séptimo
ASIGNATURA	Tecnología	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	1 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	

TEMA SERC: **JUGANDO ANDO CON POWER POINT**

HORAS GUIA: 12 horas

CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

Debemos recordar que la tecnología no solamente hace referencia a los dispositivos que utilizamos a diario, sino que está relacionada con todos los procesos realizados para la búsqueda de soluciones que faciliten la vida del ser humano. En esta guía trabajaremos sobre los pasos del diseño tecnológico y aplicaremos este conocimiento en la solución de problemas o satisfacción de necesidades.

Habilidad a desarrollar

- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.
- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.
- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.

Habilidades específicas

Doy solución a problemas o necesidades académicas y del entorno haciendo uso del proceso tecnológico.

Conocimientos

1. El proceso tecnológico
2. Etapas del proceso tecnológico
3. Solución de problemas o satisfacción de necesidades siguiendo el proceso tecnológico.

Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Saber cuáles son las etapas del proceso tecnológico y ponerlas en práctica.
- Solucionar el problema o necesidad que se propone en la guía haciendo uso del proceso tecnológico.
- Mostrar la solución que propones al problema o necesidad haciendo uso de algún medio tecnológico.

Recursos para el desarrollo del tema:

- Documento: Qué es un Proceso Tecnológico.
- Documento: Hoja de proceso.
- Documentos: Checklist para evaluación de las actividades.
- Documentos: información sobre organizadores gráficos y actividades complementarias.
- Videos: Complemento a las actividades.

ETAPAS DE APRENDIZAJE

Punto de partida

Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué conoces sobre este tema

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.
2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**
 - a. Para solucionar un problema, puede ser un problema matemático ¿qué proceso utilizas?
 - b. Además de los procesos matemáticos que normalmente utilizas ¿qué otro tipo de procesos conoces? O ¿qué otro tipo de procesos se te ocurre que pueden existir? Da ejemplos.
 - c. Plantea una hipótesis, ¿Qué es para ti un proceso?

Ahora debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

Recuerda que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida ____ horas	Investigación ____ horas	Desarrollo de Habilidad ____ horas	Relación ____ horas
Fecha proyectada de entrega:			

Investigación

En esta etapa, tendrás la oportunidad de conocer información relacionada con el presentador multimedia Power Point. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Realiza una grabación de voz donde leas el documento de la carpeta INVESTIGACION que se llama **Qué es un proceso tecnológico**.
2. Con la información del documento del punto anterior realiza un mapa conceptual explicando: qué es el proceso tecnológico y cuáles son las etapas de este proceso. Revisa el video donde se explica qué es un mapa conceptual, sigue las normas para hacer este tipo de organizador y antes de enviarlo a revisión con el analista evalúalo aplicando la checklist de mapas conceptuales.

Desarrollo de la habilidad

En este momento harás uso de la información vista en la etapa de investigación, si requieres ayuda u orientación comunícate con tu analista.

1. Teniendo en cuenta la información que se encuentra en los videos tutoriales de la carpeta Actividades PPT, elige **DOS** de estas actividades, realízalas en PowerPoint y guárdalas en la memoria USB con tu nombre, preséntala al analista.

Relación

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. **Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.**
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

Ahora es el momento de evaluar tu meta:

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?

Título del Tema FRE: G2 JUGANDO ANDO CON POWER POINT					
Área	Tecnología	Asignatura	Tecnología e informática	Grado Grupo	Séptimo
Estudiante					
# Horas	2 horas semanales	Habilidad a desarrollar			
Fecha lograda	Fecha proyectada				



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Inicio	Cierre	Inicio	Cierre				
				-Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía. -Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas. -Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.			
Conocimientos		Etapa		P. Partida	Investigación	D. Habilidad	Relación
1. Reconoce el concepto de presentador multimedia. 2. Conoce los elementos de la ventana del presentador multimedia Power Point. 3. Utiliza las herramientas básicas del presentador de manera adecuada. 4. Crea presentaciones y juegos con el uso de esta herramienta.		# Horas					
		Verificación					