



## SECUENCIA DIDÁCTICA POSTPRIMARIA RURAL

I. INFORMACIÓN GENERAL			
NOMBRE DOCENTE: DANIEL FELIPE GUZMAN	SEDE: VALLEDUPAR	GRADO: 6°-9°	PERODO: 3
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	FECHA INICIO: 21 AGOSTO	F. FINALIZACIÓN: 25 AGOSTO	

### COMPONENTE PEDAGÓGICO

<b>Temática</b>	<i>Curso Introdutorio: Solución de problemas</i>		
<b>Competencia</b>	Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.	<b>DBA</b>	<p>6°-7° Presento diversas alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemas tecnológicos e informáticos en diferentes contextos.</p> <p>8°-9° Soluciono problemas tecnológicos e informáticos dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.</p> <p>10°-11° Propongo innovaciones tecnológicas e informáticas para la solución de problemas dando cumplimiento a restricciones, condiciones y especificaciones técnicas y contextuales.</p>
<b>Evidencias de aprendizajes y desempeños esperados</b>	<p>6°-7° Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas.</p> <p>8°-9° Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema según los criterios utilizados y su ponderación.</p> <p>10°-11° Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema de la tecnología o la informática, explicando su origen, ventajas y dificultades.</p>	<b>Justificación</b>	<p>La informática creativa sobre computación. Involucrarse en la creación de artefactos informáticos prepara a los jóvenes para mucho más que carreras como ingeniería informática. Permite que se desarrollen como pensadores computacionales – personas que hacen uso de los conceptos, prácticas y perspectivas computacionales en todos los aspectos de sus vidas, en muchos contextos y para muchas disciplinas.</p>
<b>Elementos didácticos</b>	<i>Tablero, Proyector, PC, Internet, impresora,</i>		
ESTRUCTURA			
ACTIVIDADES INICIALES			
<b>Exploración:</b>	<p>Clase 1:</p> <p>Presentar el siguiente video descargado previamente de una caricatura <a href="#">(24) Happy Tree Friends TV Series Episode 9 (1080p HD) - YouTube</a> en la cual se debe preguntar a los estudiantes que analicen los problemas que se le presentaron a los personajes y si las acciones que éstos realizaron para solucionarlos son las adecuadas y cuales acciones habrían hecho ellos para solucionarlos.</p>		
<b>Estructuración / Transferencia</b>	<p>Clase 1:</p> <p>Socializar la teoría de solución de problemas, la cual tiene una serie de pasos, cada uno de ellos sirve para llegar a dar una solución apropiada a una problemática. Un problema es un asunto o cuestión que se debe solucionar o aclarar, a ese asunto o cuestión se debe darle una solución o varias, las cuales pueden a su vez ser viables cuando dan respuesta a la situación o no ser viables cuando estas no responden totalmente a la necesidad planteada.</p> <p>Definir cada una de las siguientes fases:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el problema.</li> </ol>		

2. Identificar las causas del problema.
3. Establecer las consecuencias del problema.
4. Aplicar soluciones.
5. Analizar la viabilidad de la solución.

Usar el video previamente visto, para dar un ejemplo con un personaje.



Personaje	Problemáticas	Causas	Consecuencias	Solución	Viabilidad
Ardilla	-Necesita salir de la isla.	- El barco se estrelló cerca a la isla.	- Tiene hambre, sed y no puede seguir el viaje.	Construir un bote de palma.	-Si sirvió pues pudo salir de la isla.

**Evaluación Formativa** Verificar que los conceptos de la teoría de solución de problemas estén claros en clase con preguntas aleatorias sobre la teoría de la clase.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

Clase 1: Vamos a realizar el análisis de algunas situaciones problema.

1. Observar los videos de caricaturas previamente descargados.

<https://www.youtube.com/watch?v=0fYd9UYSTAg>

[LA PANTERA ROSA ♦ Control de Plagas Rosa ♦ Audio Español Latino - YouTube](#)

2. Analizar de los personajes, las problemáticas que tienen y registrarlas en el cuadro según modelo del punto 4.
3. Proponer las soluciones a dichas problemáticas que tienen los personajes, indicando si las soluciones son efectivas o no, justificandola razón.
4. Realizar el cuadro y diligenciarlo con la herramienta tablas de Word.

Personaje	Problemáticas	Causas	Consecuencias	Solución	Viabilidad

Cada una de las respuestas debe ser justificada y el cuadro correctamente diligenciado.

**Evaluación Formativa** Verificar que se apropia del proceso de construcción de tablas en el procesador de texto durante esta actividad y el análisis de cada sección de la problemática.

Práctica /  
Ejecución

**T**  
Technology  
Tecnología

### ACTIVIDADES DE CIERRE

Evaluación



**TAREA 1:**

Don Nelson tiene una finca en las afueras del municipio de El Paujil, tiene 300 cabezas de ganado cebú en un potrero de 10 hectáreas desde hace 15 días; hace poco fue a ver el ganado y se encontró con que algunos animales se encuentran bajos de peso y con afecciones en la piel, como se muestra en la foto.



Como problema adicional Don Nelson se ha percatado que las vacas han bajado la producción de leche, se ven algo sonas y delgadas, según estas situaciones realice las siguientes actividades:

- Realice el cuadro de análisis de problemas, causas, consecuencias, soluciones y viabilidad visto en las actividades anteriores en clase, buscando posibles causas, consecuencias, proponiendo soluciones, analizando cuales de ellas podría ser la más viable respecto a la inversión de recursos, tiempo y efectividad.
- Acompañe las soluciones con un dibujo representativo de la solución que a su parecer sea más efectiva para dar solución a estas problemáticas.

**TAREA 2:**

Don Miguel tiene vacas paridas en su finca, todos los días va por la tarde al potrero a contar los animales para hacer el control y asegurarse de que todo están bien y completos; pero cuando fue a buscar los terneros para contarlos no encontró varias de las crías, por lo debió irse a caballo por el terreno buscando con mucha atención a sus animales.

Ya adentrado en el terreno se encontró con la situación presentada en la siguiente imagen, encontrando que los animales perdidos estaban entre el follaje alto que se asentaba junto a una fuente de agua.



- Realice el cuadro de análisis de problemas visto en las actividades en clase, buscando posibles causas, consecuencias, proponiendo soluciones analizando cuales de ellas podría ser la más viable respecto a la inversión de recursos y tiempo.
- Acompañe las soluciones con un dibujo representativo de la solución que a su parecer sea más efectiva para dar solución a estas problemáticas.

# Evaluación Formativa

Objetivo de aprendizaje: Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

CRITERIO	Valoración		
	ALTO	MEDIO	BAJO
DESEMPEÑO			
Conocimiento de la teoría de resolución de problemas, sus fases y aplica las fases de resolución de problemas a situaciones reales.	Conoce la teoría de resolución de problemas y sus fases, haciendo un análisis óptimo de situación problema presentadas. <b>2PT</b>	Conoce la teoría de resolución de problemas, pero no se presenta un análisis óptimo de situación problema presentadas. <b>1.5PT</b>	No presenta trabajo. <b>0 PT</b>
Identifica problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones propias.	Asume una actitud crítica respecto a las problemáticas del contexto que le rodea y las posibles soluciones. <b>1.5PT</b>	Identifica medianamente los problemas de su entorno y no propone soluciones viables para los mismos. <b>0.5PT</b>	No presenta trabajo. <b>0 PT</b>
Conocimiento y utilización de herramientas en el procesador de texto para la construcción de organizadores gráficos.	Construye organizadores gráficos en el procesador de texto con las herramientas de diseño adecuadas y avanzadas. <b>1.5PT</b>	Construye organizadores gráficos sin el uso de las herramientas ideales para representar la información. <b>1 PT</b>	No presenta trabajo. <b>0 PT</b>