
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Plan de Mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 8

ASIGNATURA/ÁREA	EMPRENDIMIENTO	GRUPOS	11°-01, 11°-02, 11-03, 11°-04
PERIODO	DOS	AÑO	2024
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			GRUPO

LOGROS/COMPETENCIAS

- ✓ Identifica oportunidades para diseñar proyectos innovadores para la satisfacción de necesidades de grupos y/o comunidades.
- ✓ Plantea y comparte estrategias para un uso y manejo adecuado de bienes y servicios a partir de acciones de sostenibilidad de los recursos naturales.
- ✓ Utiliza herramientas TIC para el registro, análisis, sistematización y difusión de la información.

ORIENTACIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO Y ENTREGA DEL PLAN DE MEJORAMIENTO

1. No es necesario imprimir el plan.
2. Resuelve los apartados que están sombreados de color gris. **¡NO COPIES LOS TEXTOS ORIENTADORES!**
3. Realiza las actividades en hojas tamaño carta, blancas sin línea y con normas APA para trabajos escritos (márgenes, portada, hoja de guarda, etc.).
4. Dibujos, imágenes, organizadores gráficos, etc., elaborados a mano y coloreados.
5. Redacta los textos con tinta negra únicamente, sin errores de ortografía, sin tachones ni enmendaduras.
6. Tanto el acudiente como el estudiante deben firmar el plan como aparece al final del documento.
7. Conserva el plan de mejoramiento manuscrito en carpeta sencilla y con gancho legajador.

1. COMPETENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN

Apoyándose en la imagen al final, analiza el siguiente relato del autor Pedro Pablo Sacristán.

NÓMADAS MODERNOS

Un día cualquiera, la clase de don Ernesto transcurría normalmente mientras explicaba a sus alumnos la historia del hombre. Les contaba que en un principio los hombres fueron nómadas, que no vivían en un lugar fijo porque iban de un lado a otro buscando la comida donde estaba, y cuando se acababa, se marchaban a otro lugar. Les contó cómo el invento de la agricultura y la ganadería fue algo excepcional, porque al aprender a cuidar la tierra y los animales, el hombre pudo tener comida siempre, de mejor calidad, y además vivir en un sitio fijo, lo que facilitaba que se pudieran hacer muchas otras cosas que necesitaban mucho tiempo para hacerse, y a raíz de eso se construyeron los primeros pueblos y ciudades...

Todos escuchaban como encantados aquella historia, hasta que saltó Lucía:

- ¿Y si aquello fue tan importante y mejoró todo tanto, por qué somos nómadas otra vez, don Ernesto?

Don Ernesto se quedó sin decir palabra. Lucía era una niña muy inteligente, conocía a su casa y a sus padres, y estaba seguro de que no eran nómadas; ¿qué quería decir?

- Todos nos hemos vuelto nómadas -siguió Lucía-. El otro día a las afueras de la ciudad estaban talando los bosques, hace poco un pescador me contó cómo pescaban; y con todos era lo mismo: cuando se acababa un bosque, se iban a otro, y cuando se acababan los peces en un sitio, cambiaban de lugar. Eso es lo que hacían los nómadas ¿no?

El maestro asintió pensativo con la cabeza. Realmente, Lucía tenía razón, y los hombres habíamos terminado por convertirnos en nómadas a la hora de conseguir muchas cosas. ¡Menudo atraso! en lugar de cuidar la tierra y sus

recursos para seguir obteniéndolos en el futuro, ¡seguimos exprimiéndolos hasta que se acaban, y luego nos vamos! El resto de la tarde estuvieron hablando sobre qué podían hacer para demostrar lo civilizados que eran...

Al día siguiente, todos fueron a clase llevando una camiseta verde con un mensaje que decía "¡Yo no soy un nómada!", y a partir de entonces, se dedicaron a demostrar a todos que no lo eran; cada vez que sabían que iban a necesitar algo, se preocupaban por asegurarse de que hubiera sido obtenido con cuidado y control: si querían madera o papel, se aseguraban de que fuera de árboles replantados, el pescado lo compraban en piscifactoría, vigilando que no fueran peces pequeñitos; sólo utilizaban productos de animales cuidados y alimentados en granjas... y así, desde su pequeña ciudad, aquellos niños consiguieron dejar de ser nómadas de nuevo, como habían hecho los hombres prehistóricos hacía miles de años.

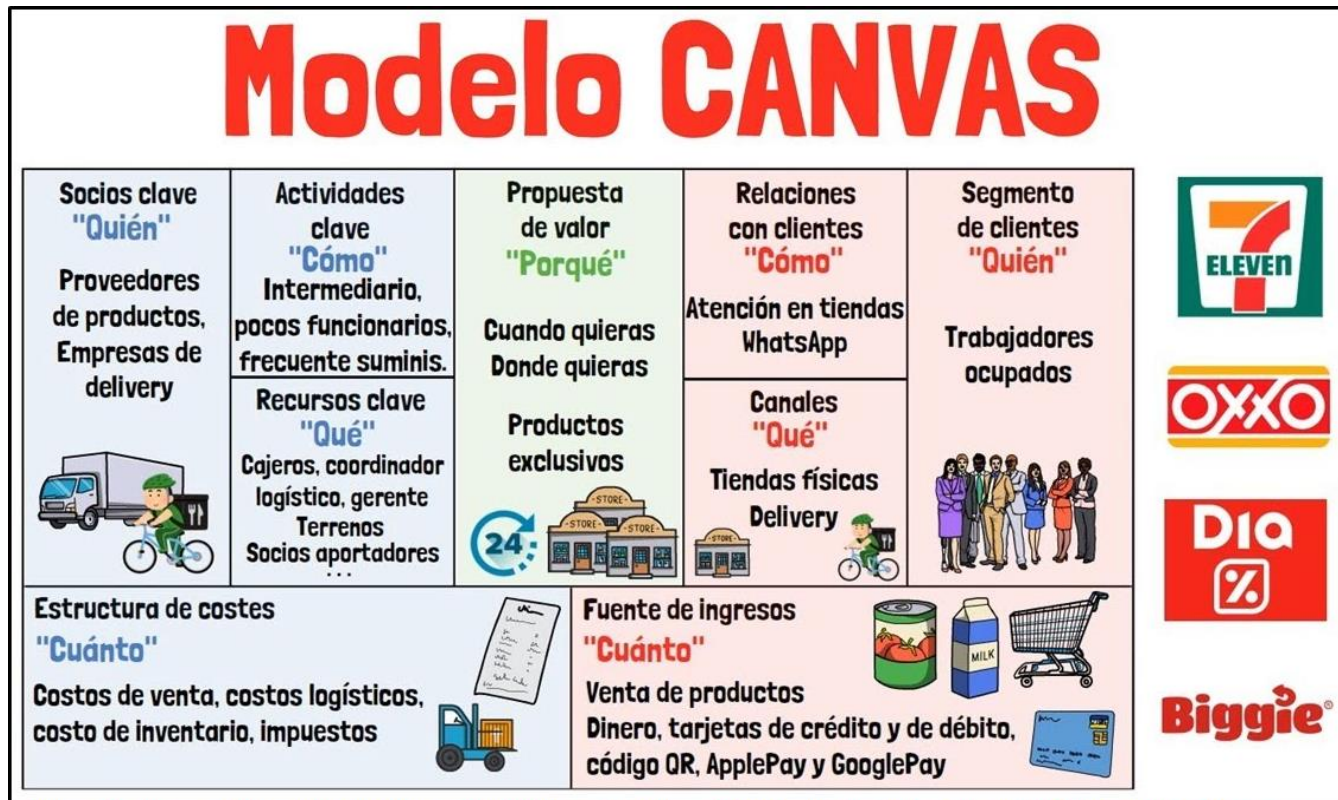


A partir del análisis tanto de la lectura como de la imagen, resuelve las siguientes actividades:

- Elabora una caricatura con seis viñetas para explicar el relato.
- En un organizador gráfico de tu elección, identifica las etapas de las competencias para la investigación que la protagonista del relato propuso a sus compañeros (ten en cuenta la imagen).
- Identifica de forma creativa los aspectos sostenibles y sustentables del cuento.
- En un corto texto, describe cuál es la situación o problema de investigación que se narra en el relato.

2. PROYECTOS EMPRENDEDORES
2.1. LA PLANEACIÓN

En la imagen se muestra un ejemplo de modelo Canva para tiendas de oportunidad:



Recuperado de Kotaro en español. 2023. Modelo CANVAS - ejemplo Tiendas de Conveniencia - Explicado para principiantes! Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=StJwM0mikWA>

Analiza el siguiente caso:

La satisfacción de necesidades tanto materiales (ej.: comida) como inmateriales (ej.: salud) por parte de la sociedad va a obligar a sus miembros a llevar a cabo determinadas actividades, de tipo productivo (actividades productivas). Haciendo esas actividades obtenemos bienes y servicios.

A la hora de comprar un nuevo electrodoméstico como una nevera, una lavadora o un lavavajillas, es posible escoger entre aquellos aparatos que necesitan mayor cantidad de electricidad para funcionar u otros que pueden hacerlo con menor consumo energético. Los electrodomésticos de bajo consumo son más caros, pero el ahorro en las futuras facturas de la luz lo compensa a la larga. La misma idea puede aplicarse a las bombillas de bajo consumo o LED.

Es posible conseguir grandes ahorros de electricidad en el hogar simplemente cambiando muchas de las cosas que hacemos por costumbre sin pensarlas demasiado: poner la lavadora o el lavavajillas solo cuando estén llenos, utilizar en estos electrodomésticos los programas que no usan agua muy caliente cuando la vajilla o la ropa no estén demasiado sucias, apagar del todo aparatos como el televisor o el computador cuando no los estemos utilizando, no dejar la luz encendida en las habitaciones en las que no hay nadie, ir algo más abrigados por casa para poder bajar la temperatura de la calefacción, etc.

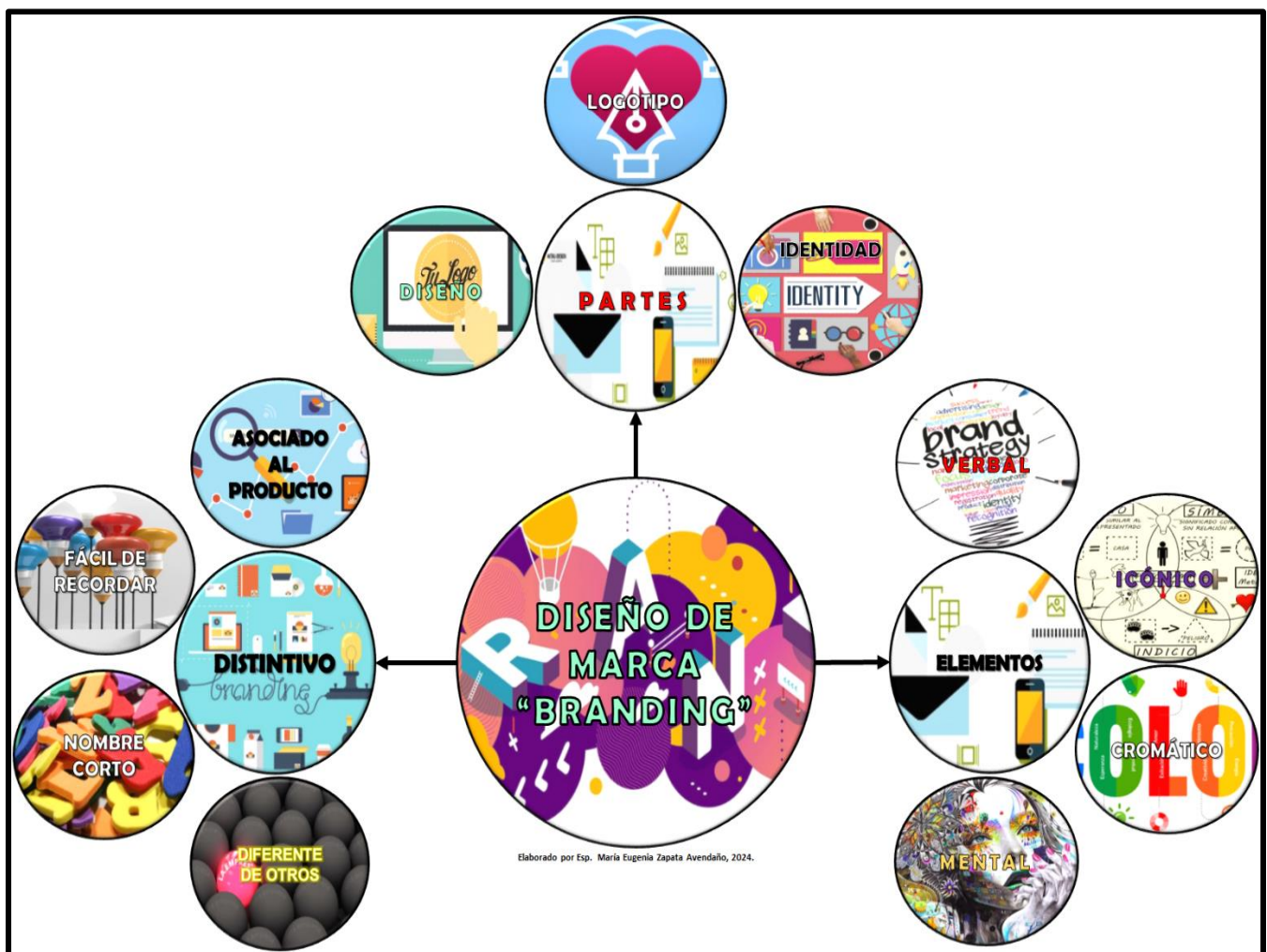
La forma en la que se construyen las casas puede marcar la diferencia en el consumo de energía de nuestros hogares. Aunque quizás no podamos hacer nada respecto a cómo se han hecho las paredes de nuestra casa, sí podemos por

ejemplo pintarlas de colores claros para aprovechar mejor la luz natural. En este apartado podemos incluir soluciones como detectores de presencia que desactivan la luz de las habitaciones de forma automática cuando no hay nadie en ellas, o contadores de luz de última generación que nos indican lo que gasta cada electrodoméstico día a día e incluso hora a hora.

- Escribe un nombre para un proyecto basado en la información del texto anterior.
- Plantea un modelo CANVA para el caso que se plantea en el texto, basándote en la imagen y explicando cada uno de los aspectos.
- Diseña un organizador gráfico para el proyecto en el que consideres aspectos de sustentabilidad y sostenibilidad.

2.2. EL DISEÑO DE MARCA

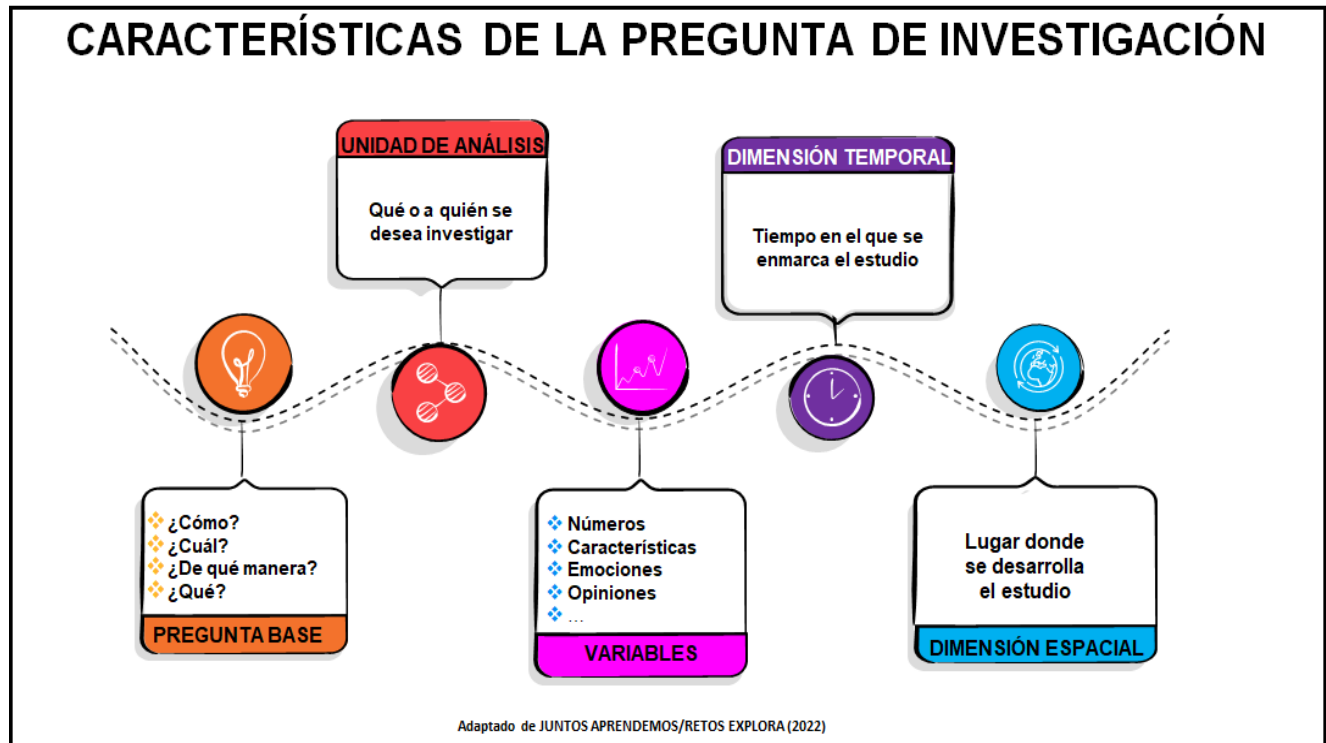
Analiza las imágenes a continuación.





Diseña una marca para el producto o servicio del caso anterior, teniendo en cuenta el modelo Canva que propusiste. Define a cuál tipo pertenece y explica cada aspecto de tu diseño.

3. LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN



Lee atentamente la siguiente información.

Una vez que se ha elegido y revisado un tema a investigar, el paso que viene es la formulación de una pregunta que oriente el proceso investigativo. Muchas preguntas inspiran la curiosidad científica, pero sólo algunas se consideran investigables. La pregunta de investigación debe ser clara, precisa y factible.

Para partir, se puede estimular la formulación de preguntas simples y generales y luego agregar información que las conviertan en una pregunta de investigación, que:

- permita generar datos
- permita plantear una hipótesis
- haga referencia a la variable dependiente e independiente
- no se responda sólo con un sí o un no.

Analiza comprensivamente los siguientes textos:

Caso 1:

Un estudiante al caminar por las riberas de un río, observa y descubre que es casi imposible encontrar charcochas¹ en el agua del río. Al instante él se hace una pregunta ¿qué factores son los que determinan la ausencia de charcochas en el río? Tratando de dar respuesta a su pregunta, el estudiante formula una serie de posibles respuestas como son:

- a. La presencia de charcochas es mínima porque no es época de abundancia.*
- b. Los desechos que las fábricas vierten al río son los responsables de la ausencia de charcochas.*

Al darse cuenta de que muchas podrían ser las respuestas decide investigar como un científico, llevando a cabo los demás pasos del método científico. Empieza descartando hipótesis. Revisó bibliografías referentes al ciclo biológico de las charcochas y constató que sí era época de abundancia.

Tomó muestras del agua del río. La primera la recogió antes de que el agua del río entrara en contacto con los desagües de la fábrica, la segunda cuando el agua del río había hecho mezcla con los desagües de las industrias. Dichas muestras son vaciadas en acuarios separados que contenían peces y los deja que transcurra un día.

Transcurrido un día observa que los peces que se encontraban en aguas contaminadas por los desagües de las industrias habían muerto. Siguió investigando el por qué habían muerto, entonces se le ocurre llevar la muestra de agua a un laboratorio de análisis de agua. Le entregaron como resultado la presencia de cromo. Recurrió a la bibliografía y encontró que el cromo es un elemento tóxico y pesado que tiende a matar a las bacterias (desintegradores del material orgánico). Si mueren éstas no habrá minerales inorgánicos útiles para el fitoplancton, organismos que fotosintetizan y liberan oxígeno. En consecuencia, los principales productores de oxígeno para los peces no existirían en esas aguas y como consecuencia morirá cualquier forma de vida que requiera oxígeno; las charcochas morirán por asfixia.

- **Identifica el problema de investigación.**
- **Redacta una pregunta para dicho planteamiento teniendo en cuenta la estructura que debe tener.**

¹ Pez comestible de agua dulce, muy común en el Perú.

- Escribe un título para un proyecto que pueda ayudar a tus compañeros de la institución a entender la importancia de los recursos hídricos y su influencia en los ecosistemas.
- Utilizando la plantilla Canva, diseña un producto o servicio para garantizar el cuidado sostenible y sustentable de los ecosistemas.

Caso 2:

“Hasta ahora, los dispositivos adaptados se parecían más a una calculadora que a un verdadero teléfono, pero ya existen modelos y aplicaciones para que los adultos mayores se manejen con uno más convencional. Quieren que sus nietos les envíen fotos y hablar por WhatsApp con sus amigos. Hay gente que aún piensa que "el abuelo no se entera de nada", pero puede que solo le falte experiencia en esto de las nuevas tecnologías y le sobre el miedo a meter la pata. Las personas mayores tienen que hacer un esfuerzo aun mayor que el resto de la sociedad para adaptarse y evolucionar al mismo ritmo que la tecnología. Deben formar parte del presente de una manera más activa y visible”.

- Identifica el problema de investigación.
- Redacta una pregunta para dicho planteamiento teniendo en cuenta la estructura que debe tener.
- Escribe un título para un proyecto que pueda ayudar a tus compañeros de la institución a entender la importancia de la tecnología para los adultos mayores.
- Utilizando la plantilla Canva, diseña un producto o servicio para garantizar el acceso a la tecnología para las personas de la tercera edad.

4. AUTOEVALUACIÓN: ESCALERA METACOGNITIVA

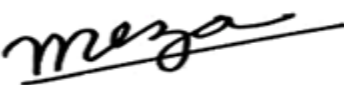
La metacognición es la capacidad de una persona para reflexionar, comprender y regular su propio aprendizaje. La escalera de metacognición es el **proceso de aprendizaje** que permite al alumno reflexionar sobre lo aprendido en clase y cómo lo ha aprendido. A continuación, vamos a ver las distintas fases del proceso:

- Ser consciente de qué se ha aprendido.
- Recordar el procedimiento de cómo se ha aprendido.
- Reflexionar de qué sirve lo que se ha aprendido.
- Ser capaz de utilizar lo aprendido en otras situaciones.

La escalera metacognitiva es una herramienta que propicia la reflexión en los estudiantes sobre su propio pensamiento. A través de esta, los estudiantes reflexionan sobre lo que han aprendido, cómo lo han hecho, qué les ha parecido más fácil o más difícil y para qué les sirve. Los alumnos deberán realizarse distintas preguntas para poner en marcha su propio camino en la escalera de metacognición

- ✓ ¿Qué he aprendido?
- ✓ ¿Cómo lo he aprendido?
- ✓ ¿Para qué me sirve?
- ✓ ¿Dónde puedo aplicarlo?
- ✓ ¿Qué habilidades he mejorado?
- ✓ ¿Qué dificultades he tenido?

Elabora un diseño y responde reflexivamente las preguntas de la escalera metacognitiva; en cada caso justifica tu respuesta dentro del mismo organizador gráfico. Puedes buscar diseños en internet, pero no olvides incluir las fuentes de consulta.

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN Seguir las orientaciones que aparecen al inicio del documento.	
RECURSOS Clases semanas 14-26	
OBSERVACIONES Taller desarrollado: 50%; Sustentación: 50%.	
FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO Según programación institucional	FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN Según programación institucional.
NOMBRE DEL EDUCADOR(A) María Eugenia Zapata Avendaño	FIRMA DEL EDUCADOR(A) 
FIRMA DEL ESTUDIANTE	FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA