

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Plan de Mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 6

ASIGNATURA/ÁREA	EMPRENDIMIENTO	GRUPOS	9°-01, 9°-02, 9-03
PERIODO	DOS	AÑO	2024
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			GRUPO

LOGROS/COMPETENCIAS

- ✓ Desarrolla y aplica acciones para fomentar la creación de equipos de alto desempeño.
- ✓ Identifica mínimamente oportunidades para crear o proveer bienes o servicios, a partir del uso sostenible de los recursos naturales.
- ✓ Utiliza herramientas TIC para el registro, análisis y sistematización 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. CARACTERÍSTICAS PERSONALES PARA LA INVESTIGACIÓN

Analiza el siguiente relato del autor Pedro Pablo Sacristán y la imagen que acompaña el texto.

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 querría 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.
- Identifica las competencias personales para la investigación de la protagonista del relato en un organizador gráfico de tu elección (ten en cuenta la imagen).
- 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

Analiza el siguiente caso:

ENERGY PANEL

Antes de crear su propia empresa, Antonio Marín, como muchos de sus paisanos en su pueblo natal, Lucena (España), se había dedicado profesionalmente al mundo de la fabricación de muebles. Según él mismo ha confesado en alguna ocasión, en su decisión de dejar su anterior ocupación y fundar Energy Panel pesó mucho la noticia que un día le dio su hija anunciándole que iba a ser abuelo. Antonio pensó entonces que su nueva empresa, dedicada al diseño, fabricación, instalación y mantenimiento de sistemas de calefacción basados en el uso de la energía solar, debería tener entre sus objetivos el colaborar a crear un mundo mejor para su nieto. Es probable que de ese deseo provenga en parte la inquietud ecológica de Antonio por ser capaz de crear sistemas de calefacción cada vez más eficientes a la hora de aprovechar energías limpias y sostenibles.

Pero también de ese deseo para el futuro de su nieto nació seguramente la firme decisión de emprender sin que por ello tuviera que dejar su Lucena natal.

Energy Panel tiene su sede y fábrica en esta población de poco más de cuarenta mil habitantes y situada en el centro geográfico de Andalucía. Ello supone quizás no contar con las ventajas de una gran ciudad como la cercanía a grandes vías de comunicación, acceso a otro tipo de infraestructuras o teóricos elementos de atracción de los profesionales requeridos. Y, sin embargo, todas estas teóricas barreras no han supuesto impedimento alguno para que hoy Energy Panel exporte sus productos a más de diecisiete países, incluidos mercados tan alejados como Australia. Además, la fuerte apuesta de Energy Panel por la investigación (el 50% del presupuesto de la compañía) hace que parte de los puestos de trabajo creados por la empresa en Lucena sean para profesionales altamente cualificados.

Plantea un modelo CANVA resumido para la empresa Energy Panel, basándote en la imagen a continuación y explicando cada uno de los aspectos:



2.2. EL DISEÑO DE MARCA

La imagen muestra el diseño de la marca de la empresa Energy Panel:



Basándote en la información que proporciona la siguiente imagen, define el tipo de marca de la empresa.



Diseña otra marca diferente para la empresa, teniendo en cuenta el mini Canva del punto anterior. Define a cuál tipo pertenece y explica cada aspecto de tu nuevo 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.

En un corto escrito y apoyándote en la imagen:

- Explica cuál fue la pregunta de investigación que se planteó el señor Antonio Marín, propietario de la empresa Energy Panel.
- Identifica a cuál o cuáles Objetivos de Desarrollo Sostenible se orienta dicha empresa. Explica tu selección.
- Argumenta cómo las energías limpias aportan a la sostenibilidad y la sustentabilidad de los ecosistemas, tanto acuáticos como terrestres.

Teniendo en cuenta el siguiente planteamiento y la imagen ilustrativa, resuelve los cuestionamientos.

“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”.

Estructura de la pregunta de investigación

Pregunta base

- Cómo
- Cuál
- De qué manera
- Qué
- ...

Variables

- Números
- Características
- Emociones
- Opiniones
- ...

Unidad de análisis

Qué o quién se desea investigar

Dimensión temporal

Tiempo en el que se enmarca el estudio

Dimensión espacial

Lugar donde se desarrolla el estudio

Ejemplo

¿**Cómo** influyen las **clases virtuales** en el **ritmo de aprendizaje de las matemáticas** en **los estudiantes de 5to de primaria** de la **institución educativa Gabriela Mistral** durante **la contingencia**?

Adaptado de Retos EXPLORA, 2022

- 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 mini 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 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.

- ¿Qué aprendí?
- ¿Cómo lo aprendí?
- ¿Para qué me sirve lo que aprendí?
- Lo que ya sabía ...
- Me pareció fácil....
- Fue difícil para mí...

5. DESARROLLO DE LAS HABILIDADES LÓGICO-MATEMÁTICAS

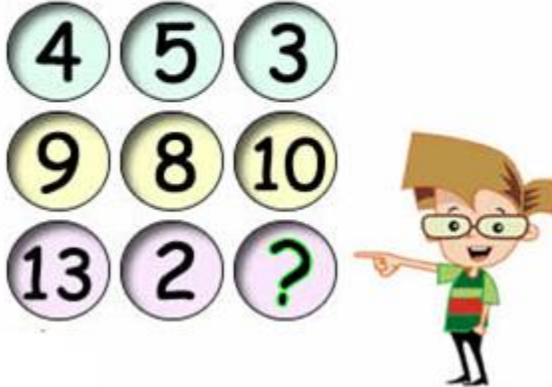
Resuelve los siguientes acertijos. En cada caso justifica tu respuesta.

Valor de x en la ecuación

$$4(x-5)-2x = -12$$


Descubre el número que falta

4	5	3
9	8	10
13	2	?



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