



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles
de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y
Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798
Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela
Luis Guillermo Echeverri Abad

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA EMERGENCIA SANITARIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ÁNGELA RESTREPO MORENO
GRADO OCTAVO 2020**

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Aprender a aprender

TÍTULO: CONSTRUYENDO SABERES

Los Virus (informáticos, humanos y células)

DURACIÓN: 1 semana -Abril 28 a Mayo 5- (asesoría del docente y trabajo del estudiante con el apoyo de su familia)

ÁREAS O ASIGNATURAS RELACIONADAS: español, Ciencias Naturales, Investigación, Matemáticas, Ciencias sociales, Educación artística, ética y valores, tecnología e informática.

COMPETENCIAS:

- Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para solucionar problemas y satisfacer necesidades.
- Clasifico organismos en grupos taxonómicos de acuerdo con sus características celulares.
- Obtengo nuevos conocimientos para dar solución a problemas o interrogantes de carácter científico y social.

OBJETIVOS:

- Analizar y explicar la influencia de las tecnologías de la información y las comunicaciones en los cambios culturales individuales y sociales así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.
- Comprender la importancia de las estrategias defensivas para la supervivencia de los individuos en una población.



- Registrar hechos o fenómenos de su contexto en distintos tiempos.

MATERIALES O ELEMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Guía de aprendizaje, situaciones reales o ficticias, cuadernos con los registros personales y académicos realizados en las distintas asignaturas, cuaderno de tecnología.

GUÍA DE APRENDIZAJE # 2

CONTEXTUALIZACIÓN: ALGUNOS ELEMENTOS QUE DEBES SABER. (Conocimientos previos)

1. ¿Qué significa la palabra virus, (si le es posible, vea detenidamente los videos: [VIRUS](#) [Estructura de los virus](#)), los cuales le permitirán entender y aclarar aspectos sobre los Virus o en su defecto busque en un diccionario dicha definición y responda las siguientes preguntas:
 - a. ¿De dónde se origina la palabra virus?
 - b. ¿Para qué ha sido usada y por quienes?
 - c. ¿Qué uso tiene en la actualidad?
 - d. ¿Para qué la usan los científicos en investigación?
 - e. ¿Cómo se desarrolla el virus?
 - f. ¿Cuáles son las enfermedades causadas por los virus en los humanos y los animales?
 - g. ¿Cuáles son las características de las anteriores enfermedades?
 - h. ¿Cuáles son los tipos de virus que existen?
 - i. ¿Qué es un virus informático?
 - j. ¿Qué puede hacer un virus informático?
 - k. ¿Cómo se cura un virus informático?
 - l. ¿Conoces el nombre de virus informáticos? Escribe 10 con su respectiva explicación



- m. ¿Cómo se utiliza la tecnología en los virus?
- n. ¿Qué avances tecnológicos se utilizan para los virus?
- o. ¿Qué es pandemia?
- p. ¿Qué otras pandemias han afectado a la humanidad?
- q. ¿Qué efectos y consecuencias tiene la pandemia del covid 19 en tu familia?
- r. ¿Cómo crees que se se podría curar y evitar la contaminación del virus(coronavirus) utilizando la tecnología?

2. Con tus padres, adultos mayores y otros familiares, pregúntales:

- a. ¿Qué enfermedades virales han sufrido ellos o entre vecinos o comunidad?,
- b. ¿con qué y cómo las han tratado?,
- c. ¿Qué consecuencias les ha dejado?
- d. ¿Qué otros nombres populares les han dado a las enfermedades virales?
- e. ¿Qué historias, mitos o anécdotas vivieron al estar enfermos con dichas afecciones?
- f. ¿Qué tipos de recursos crees que deberías tener tú, tu familia, la comunidad en la que vives y el país para estar preparado para una situación igual o similar a la vivida?
- g. ¿Qué campañas crees se hacen necesarias entre tu comunidad para mejorar situaciones que impiden la convivencia y el buen ambiente?

3. Indaga, consulta y define un personaje que a partir de la relación entre su enfermedad y la creación artística ha profundizado en su vida y su obra. Puede ser un músico, pintor, actor, literato, político entre otros. utiliza tu creatividad y las herramientas disponibles para presentar este punto.



(Puede ser un audio a manera de noticia tipo farándula, un video, un juego, una canción, una pintura).

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA (Nuevos aprendizajes): Complementa y profundiza el tema del virus con este otro video:

[Lo que no sabías de los virus informáticos](#), o utilizando como referencia diccionarios o libros (enciclopedia).

1. Ahora realiza un escrito con los conceptos más importantes de los videos o consultas:
 - Colocando la fecha en que lo realizó
 - escribe en forma detallada los aprendizajes,
 - las inquietudes o dudas que tenga,
 - 4 aspectos que consideres importantes, relacionados con el tema (Virus)

2. Ver video:Tecnología contra la pandemia:

[Tecnología contra la pandemia: propuestas y reflexiones de 18 expertos](#)

- a. ¿Qué observé?
- b. ¿Qué aprendí?
- c. ¿Qué dudas tengo?

3. Escribir con tus propias palabras (resúmenes, mapa conceptual, imágenes o dibujos, sopas de letras).

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN:

Son algunos hechos o fenómenos que vas a observar y de los cuales realizarás escritos de distintas situaciones o eventos:

1. Qué enfermedades provocan los virus y las vacunas que las previenen. (4 Ejemplos)
2. Por qué es importante la vacunación en la infancia.



Aprenderás a trabajar en equipo (familia) y a exponer tus ideas, en concreto:

3. Desarrolle actitudes reflexivas, de diálogo con tu familia y escribirás la conclusión de ésta.
4. Valorarás críticamente el trabajo de tus padres de mantenerte en casa. (escribe las razones y los beneficios).
5. Serás capaz de registrar tus ideas, en el cuaderno de tecnología, respetando las opiniones de los demás.
6. Realizarás historietas, posters en el cuaderno y el computador (goanimate, photostory, glogster) ver tutorial en español de los programas,
7. Crearás sopa letras sobre los virus (kokolikoko),
8. Elaborarás mapa mental virus informático (coogle) ver tutorial en español del programa,
9. Describirás las características principales de los virus informáticos.

Sabrás cómo usar tu equipo y conexión a Internet para ayudarte con tu estudio:

Utilizarás Internet como fuente de consulta.

Utilizarás programas de presentaciones online en lo posible y con precaución (Powtoon, canva, prezzi, slideshare, kizoa) ver tutorial en español de los programas.

RESULTADO (Evidencias del trabajo)

Transcribir en el cuaderno de Tecnología la guía y entregar el informe por medio de un trabajo escrito puede ser virtual o en fotografías del cuaderno al correo o al WhatsApp del docente director de grupo.



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles
de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1º a 5º, Ciclo Secundaria grados 6º a 9º y
Media Académica grados 10º y 11º
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798
Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela
Luis Guillermo Echeverri Abad

Sitios sugeridos con situaciones de aprendizaje para profundizar tus conocimientos:

Cuentos infantiles y juveniles:

https://www.youtube.com/channel/UCYsjFncH_MP61gUIVUPQ8fQ/featured

Una nueva forma de aprender

Audiolibros

<https://weeblebooks.com/es/audiolibros/>

<https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/contenidos>

<https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/contenidos>

Fecha de entrega: Martes 5 de mayo de 2020

HORA: 7:00 A.M. A 1:00 P.M.

Revisado, adaptado y complementado por los profesores:

David Cristobal Ochoa 8.1

david.ochoa@ieangelarestrepomoreno.edu.co

Luis Fernando España 8.2

luis.espana@ieangelarestrepomoreno.edu.co

Milton Mesa 8.2

milton.mesa@ieangelarestrepomoreno.edu.co

Luz Stella Mena Ibargüen: Líder TIC

stella.mena@ieangelarestrepomoreno.edu.co