



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 2

DOCENTE: Derly Constanza Fernández González	ÁREAS INTEGRADAS: Cultura Empresarial y Artística	GRADO: OCTAVO – NOVENO
E-mail del docente:	derlygaby2128@gmail.com	Derly Fernández: 314 4824042
Correo Institucional	silvania.gigante@sedhuila.gov.co o reinsilvania@yahoo.es	Celular Institucional: 3162689116 - 3138113141

Nombre del estudiante:	
------------------------	--

Nombre de la Unidad de aprendizaje: La importancia de la creatividad en la persona emprendedora
Fecha de elaboración: 15 de febrero de 2021
DBA O Lineamiento Curricular Música: Identifica los tipos de emprendimiento para crear una empresa
Contenidos de aprendizaje: Emprendimiento - Creatividad – Innovación
Tiempo para el desarrollo de la actividad: 16 horas y hora por grado

Indicadores de desempeño: Despierta la creatividad emprendedora para crear, diseñar una empresa.
--

SALUDO Y MOTIVACIÓN Muy buenos días, queridos padres de familia y estudiantes, por medio de esta guía se busca desarrollar las competencias de forma integral, ahorrando más tiempo y logrando aprendizajes más significativos; esperamos sea de su agrado y la desarrollen con gran motivación las actividades propuestas. <i>“Establecer una meta es el punto de partida de todo logro”. – W. Clement Stone.</i>
BIBLIOGRAFÍA: https://concepto.de/emprendimiento/#ixzz6klyeOg7M

CONCEPTOS:

- Alianza estratégica:** Es una asociación entre dos o más empresas que unen recursos y experiencias para desarrollar una actividad específica
- Análisis:** Estudio minucioso de un asunto
- Emprendedor:** Aquella persona que identifica una oportunidad y organiza los recursos para ponerla en marcha.
- Emprendimiento:** Es la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo.
- Causa:** Origen de una cosa u suceso. Efecto: Resultado de una causa.
- Objetivo:** Un objetivo es algo que nos importa lo suficiente como para esforzarnos en alcanzarlo.
- Empresa:** Es una organización, institución o industria, dedicada a actividades o persecución de fines económicos o comerciales de bienes y servicios.
- Encuesta:** Es un estudio observacional, en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modificada el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa.
- Venta:** Se entiende por venta directa o venta a domicilio la comercialización fuera de un establecimiento comercial de bienes y servicios directamente al consumidor.
- Árbol de problemas:** Técnica participativa que ayuda definir problemas, causas y efectos de manera organizada
- Intangible:** Algo sin propiedades físicas, que no puede verse, tocarse, olerse, oírse o sentirse. Un servicio es considerado un intangible. Ingresos: Son las cantidades que recibe una empresa por la venta de sus productos o servicios.
- Conocimiento:** es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje. Idea: Es una representación mental que surge a partir del razonamiento o de la imaginación de una persona.
- Crear:** Es realizar algo partiendo de sus propias capacidades.
- Consumidor:** Se entiende por consumidor al individuo que requiere satisfacer cierta necesidad a través de la compra u obtención de determinados productos.
- Herramientas:** Son aquellos medios que sirven para facilitar el proceso de aprendizaje. G



ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

RECOMENDACIONES PARA EL TRABAJO EN CASA:

- Busca en tu hogar un lugar con buena iluminación y ventilación, revisa que no haya humedad que pueda dañar tus útiles escolares.
- Pídele el favor a tu familia de mantener el mayor silencio posible para que puedas concentrarte en la lectura.
- Ubica tus útiles escolares en el lugar escogido y empieza a trabajar con mucha concentración.
- No olvides tener el celular a la mano para que llames o escribas mensajes a tu docente cuando encuentres una duda o dificultad.
- Pide ayuda a tus padres o familiares en las actividades que lo requieran.
- Cuando lleves 1 hora de trabajo continuo, realiza una pausa activa de 5 minutos, por ejemplo: estiramiento de piernas, de brazos, cabeza, tomar agua, camina unos minutos o come algo.
- Ya terminado el trabajo, toma fotos claras del desarrollo de las actividades y envíalas al docente por el WhatsApp.
- Cuéntales a tus padres sobre las actividades escolares que desarrollaste hoy.

ESTRATEGIAS:

La guía # 1 está centrada en el trabajo activo y autónomo del estudiante de forma tal que, a partir de distintas recomendaciones, sea él quien desarrolle las temáticas de acuerdo con sus condiciones y necesidades. Por esto, se hace una presentación general de los conceptos y estrategia que se plantean las actividades, las cuales el estudiante debe realizar. Esta guía privilegia el aprendizaje en casa con el apoyo del padre de familia o cuidador; no deseamos convertir al estudiante en un erudito conocedor de las distintas temáticas abordadas en las áreas, sino que desarrollen habilidades y destrezas en las competencias de emprendimiento, innovación y creación, competencias de lecto-escritora, bajo un ambiente dual: (virtual y trabajo en casa) que garantice el bienestar socioemocional de los estudiantes, sus familias y cuidadores. Como parte de la estrategia metodológica se incluyen talleres de análisis e interpretación de lecturas e imágenes, dentro del contexto del autoaprendizaje.

PARA TENER EN CUENTA...

- No debemos limitar la idea de los estudiantes, sino motivarlos y encaminarlos
- Motivar a los estudiantes para que vayan creando un **proyecto de vida**.
- Motivarlos para que realicen un emprendimiento de alto impacto: conocimientos e innovación.
- Desarrollar en los estudiantes las **habilidades blandas**: en liderazgo, resiliencia, trabajo en equipo, habilidades como la comunicativa, la numérica...
- No todo emprendedor es empresario, ni todo empresario es un buen emprendedor



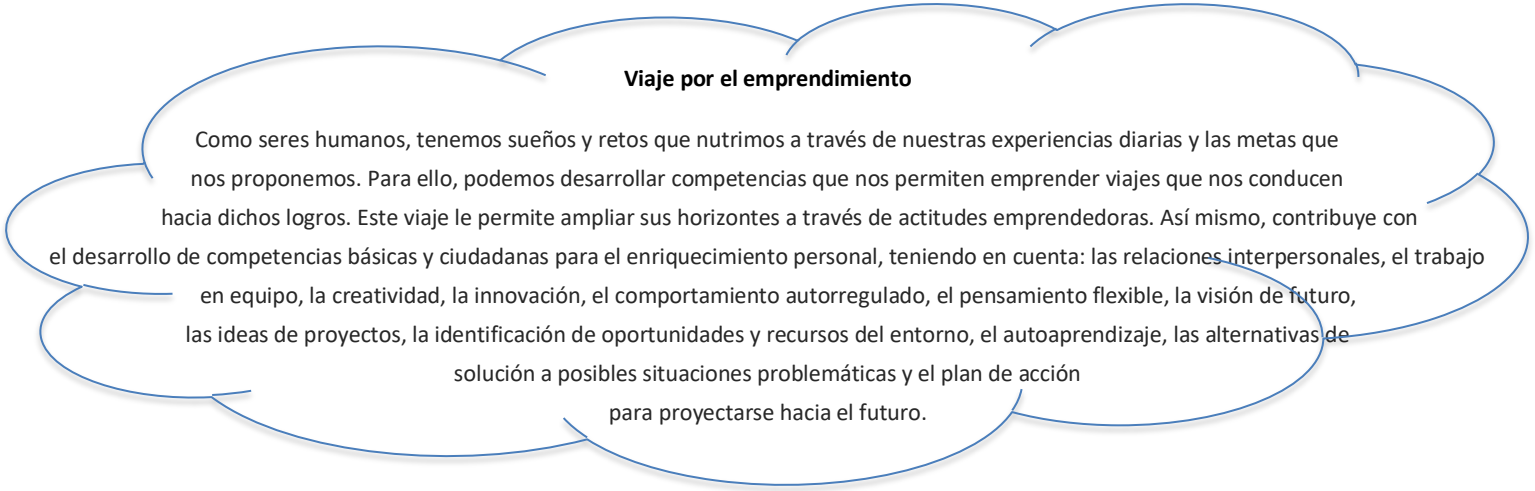
Cultura Empresarial: Cada estudiante copia en su cuaderno los conceptos que se presentan en la guía y el desarrollo de cada una de las preguntas planteadas en la guía también deben ir en el cuaderno

ACTIVIDAD 1: Definir de manera clara y precisa la empresa que se pretende crear con la idea de negocio. ¿Qué empresa quiere crear?

- ¿Dónde ubicará la empresa? Municipio: _____ Corregimiento: _____ Vereda: _____
- ¿Por qué la quiere crear? o (Qué lo motiva)
- Sector al que pertenecerá la empresa: Industrial___ Comercial___ Servicios___ Mixto___
- Actividad económica a la que pertenecerá su idea de negocio (Marque con una X)

Actividades culturales y deportivas		Fabricación productos caucho y plástico	
Agropecuario		Hoteles, restaurantes, bares, y similares	
Alimentos y Bebidas		Industrias manufactureras	
Artesanías		Maquinaria, equipos tecnología	
Comercio		Marroquinería	
Construcción		Servicios de salud	
Educación		Telecomunicaciones y mensajería	
Fabricación productos químicos		Textil y confección	
Otra. ¿Cuál?			

- Describa la experiencia que tiene en las actividades que quiere crear (Experiencia laboral, académica o de otro tipo).
- ¿Qué productos o servicios quiere vender?
- ¿Cuál será el impacto ambiental que tendrá tu idea de negocio?
- ¿Qué deseo alcanzar en la vida?
- ¿Qué quiero construir?
- ¿Qué deseas obtener?
- ¿Haciendo qué estarías realizado?
- ¿Cómo serías feliz?
- ¿Qué va a ser diferente de tu situación actual cuando logres tu meta? Junto con ello, debemos preguntarnos:
- ¿Qué tengo que hacer para conseguirlo?
- ¿Qué tengo que aprender para lograrlo?
- ¿Cómo lo voy a conseguir?
- ¿Cuándo lo voy a conseguir?
- ¿Qué necesito para alcanzar mi objetivo?
- ¿Qué estás dispuesto a invertir en el logro de tu visión?
- ¿Qué hábitos debo adquirir para alcanzar los objetivos?
- ¿Qué debo desaprender?
- ¿Qué debo dejar de realizar?
- ¿Quién me puede ayudar?
- ¿Cómo me puede ayudar?





INTERPRETAR, ARGUMENTAR Y DIBUJAR

Lee el siguiente texto y responde:

La inteligencia La Naturaleza no deja jamás de sorprender a los hombres, sean estos trabajadores intelectuales o manuales. Hay animales, a los que consideramos inferiores, que ejecutan actos inteligentes: por ejemplo, utilizan el plasma de su cuerpo para protegerse. La ameba segrega cal por la superficie de su cuerpo y se convierte en un forámifero; pero, para aliviar el peso de tal caparazón, lo llena de orificios y por ellos inyecta rayos plásticos, convirtiéndose en un heliozoos. El cuerpo de los insectos es una completa maravilla de construcción: la diminuta hormiga lo tiene cubierto con quitina, una sustancia dura y resistente que es una verdadera coraza. Hay insectos con unos ojos para ver de lejos y otros para ver de cerca; otros insectos, poseen una cánula para picar y chupar tan perfecta y eficaz como no existe otra igual en el instrumental de un cirujano y, por último, los insectos, como los pájaros, vuelan. Pero, la creación más importante del animal ha sido su cerebro. Desde los primates, el cerebro se desarrolló en una constante y creciente evolución hasta alcanzar el grado que le permitió al primate concebir y utilizar herramientas (probablemente, la primera herramienta fue la maza). A medida que mejoraba estas herramientas, curiosamente, se producía la atrofia de los órganos cuyas funciones reemplazaban, pero el primate en su propósito de perfeccionarlas o de crear nuevas, debía utilizar su cerebro cada vez más, obligándolo a desarrollarse. Otros animales, aunque no muchos, también emplean procedimientos inteligentes. El quebrantahuesos, por ejemplo, se remonta por los aires con un hueso demasiado grande para tragárselo y, desde lo alto, lo deja caer sobre las rocas de la montaña para que se troce en tamaños más factibles para ser ingeridos por él. El cangrejo introduce piedras en los bivalvos para que no puedan cerrar su concha, y comérselos. Los monos de Abisinia, si sospechan que un leopardo se acerca, cauteloso y en silencio, echan a rodar piedras montaña abajo para hacerle huir y, por su parte, el orangután, usa una hoja como sombrilla y se abanica con ella para espantar las moscas. Sin embargo, estos comportamientos esporádicos no se transforman en costumbre de toda la especie ni perfeccionan su técnica. En cambio, los animales que viven en conglomerados sociales como las termitas, las hormigas y las abejas, sí desarrollan técnicas de grupo: el cultivo de hongos, la ordeña de pulgones de los rosales, encerrados en sus nidos, o el hacer fermentar granos. También merece citarse el comportamiento de los castores que construyen sus presas derribando árboles; los destrozan para utilizar su madera y construir sus diques, es decir, hacen casi lo mismo que los hombres: talan los árboles de las selvas, sin preocuparse de reponerlos. Tampoco los habitantes de nuestro planeta toman en cuenta el proceso de fotosíntesis de las plantas verdes, gracias al cual se renueva la provisión de oxígeno del aire, sin el cual no existiría la vida en la Tierra. Con relación a la lectura:

- **INTERPRETA:** ¿Que seres crees tú que posean inteligencia?
- **ARGUMENTA:** ¿Por qué crees que los animales desarrollan tantas capacidades?
- Dibuja en un 1/8 de cartulina lo que entendiste del texto, esta actividad la debes realizar con hojas secas

EVALUACIÓN ESCOLAR

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN

- El desarrollo de esta guía deben realizarlo en tu cuaderno.
- La elaboración de la guía debe desarrollarse durante el mes de febrero, enviando a la docente a través del WhatsApp o correo electrónico el miércoles 24 de febrero de 2021
- El trabajo debe desarrollarse con la colaboración de los padres.
- Las actividades deben realizarse con lapicero de tinta negra, sólo títulos con color diferente, letra legible y hacer uso de las reglas ortográficas (signos de puntuación, conectores); en los dibujos deben utilizar colores y deben ser imágenes grandes.
- El trabajo debe estar totalmente limpio y ordenado y realizarse a mano.
- Deben enviar fotos o videos donde se observe el proceso de realización del trabajo con la colaboración de los padres.
- Deben enviar fotos claras donde se observe perfectamente cada una de las actividades del trabajo

CRITERIOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Los estudiantes que no cuentan con WhatsApp en su celular deben llevar el cuaderno con el desarrollo de la presente guía, en el tiempo estipulado, a la señora Mireya Perdomo, bibliotecaria de la institución, para que ella tome las fotos y videos y los envíe a la docente del área

En la evaluación de esta guía se tendrá en cuenta lo siguiente: la nota será de 1 a 5 para todos los componentes de la evaluación.

80% Heteroevaluación: -40% de la nota si cumple con los criterios de presentación.

-40% de la nota si realiza correctamente el desarrollo de cada una de las actividades como se indica en la guía.

10% autoevaluación: esta nota la envía el estudiante al finalizar cada periodo académico teniendo en cuenta los siguientes criterios:

CRITERIOS PARA AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN:

1. Desarrollo correcto de las guías.
2. Puntualidad y responsabilidad en la entrega del desarrollo de las guías.
3. Constante comunicación con cada una de las docentes para resolver dudas sobre las actividades de las guías.
4. Orden, limpieza y letra legible en el desarrollo de las guías.



GOBERNACIÓN DEL HUILA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVANIA / MUNICIPIO DE GIGANTE
Decreto de Creación de la Institución 1505 del 26 de noviembre de 2002
Aprobación de Estudios Resolución 1795 de L. 06 de marzo de 2020 Asociando mediante Nit. 813002490 – 4 DANE: 241306000150

