

|   |                               |
|---|-------------------------------|
|  <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID</b><br><i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i>  | CÓDIGO:<br>GA-EC-F-06         |
|   | Versión: 4                    |
|   | Fecha vigencia:<br>07/02/2022 |
| <b>TALLER</b>   |                               |
| Página: 1 de 5  |                               |

|                       |                                     |            |                |                          |
|-----------------------|-------------------------------------|------------|----------------|--------------------------|
| PLAN DE APOYO         | <input checked="" type="checkbox"/> | AUSENCIA   | PLAN DE MEJORA | RECUPERACIÓN             |
| FECHA                 |                                     | PERIODO    |                | TERCER                   |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE |                                     |            |                |                          |
| GRADO                 | NOVENO                              | GRUPO      |                | 9-1, 9-2                 |
| DOCENTE               | MONICA LOPERA OSSA                  | ASIGNATURA |                | TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA |

Propósito: Fortalecer los conocimientos y reflexiones sobre el papel de la tecnología en la vida cotidiana, el uso responsable de las redes y la comprensión crítica del entorno digital.

#### I. COMPETENCIA

Comprender y realizar las actividades propuestas durante el periodo

**NOTA: LEA ATENTAMENTE LAS CONDICIONES DE ENTREGA**

#### II. ACTIVIDADES:

Realizar las actividades de acuerdo con las lecturas

#### III. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

#### IV. COMPETENCIA

Comprender y realizar las actividades propuestas durante el periodo

**NOTA: LEA ATENTAMENTE LAS CONDICIONES DE ENTREGA**

#### V. ACTIVIDADES:

Realizar las actividades de acuerdo con las lecturas

#### VI. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
|  <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID</b><br><i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i>  | <b>CÓDIGO:</b><br>GA-EC-F-06         |
|   | <b>Versión:</b> 4                    |
|   | <b>Fecha vigencia:</b><br>07/02/2022 |
| <b>TALLER</b>   | <b>Página:</b> 2 de 5                |

## ACTIVIDAD 1

### **LA TECNOLOGÍA EN LA VIDA COTIDIANA DE LOS JÓVENES UN DÍA CONECTADO"**

Competencia: Reconoce la influencia de la tecnología en la vida diaria, analizando sus ventajas, desventajas y su impacto en los hábitos personales y sociales.

Actividad:

- Describe cómo usas la tecnología durante un día común (celular, computador, redes, plataformas, etc.).
- Clasifica esos usos como: educativos, recreativos o comunicativos.
- Reflexiona: ¿Qué pasaría si no tuvieras acceso a esos recursos tecnológicos por una semana?
- Escribe una breve conclusión sobre el equilibrio entre el uso útil y el uso excesivo de la tecnología.

## ACTIVIDAD 2

### **EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA 2000-2025 "DEL CD AL CHATGPT"**

Competencia: Analiza los principales avances tecnológicos entre los años 2000 y 2025, comprendiendo cómo han transformado la educación, la comunicación y la vida cotidiana.

Actividad:

- Elabora una línea del tiempo con 10 hitos tecnológicos importantes entre 2000 y 2025.
- Incluye el año, el invento o avance, y su impacto en la sociedad.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
|  <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID</b><br><i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i>  | <b>CÓDIGO:</b><br>GA-EC-F-06         |
|   | <b>Versión:</b> 4                    |
|   | <b>Fecha vigencia:</b><br>07/02/2022 |
| <b>TALLER</b>   | <b>Página:</b> 3 de 5                |

- Concluye: ¿Cuál consideras el avance más influyente para tu generación y por qué?

## ACTIVIDAD 3

### **REDES SOCIALES E IDENTIDAD DIGITAL** **"LO QUE PUBLICO, ME REPRESENTA"**

Competencial: Comprende la relación entre redes sociales e identidad digital, valorando la importancia de proyectar una imagen responsable y auténtica en el entorno virtual.

Actividad:

- Analiza tu propio perfil en una red social (sin compartirlo).
- Responde: ¿Qué imagen proyectas de ti? ¿Esa imagen corresponde con tu identidad real?
- Propón tres reglas personales para mejorar tu presencia digital.
- Diseña un cartel o infografía digital sobre el "uso responsable de redes sociales".

## ACTIVIDAD 4

### **CIBERSEGURIDAD Y AUTOCUIDADO EN LÍNEA** **"PROTEGE TU HUELLA DIGITAL"**

Competencia: Aplica medidas de seguridad digital para proteger su información personal y prevenir riesgos en línea.

Actividad:

- Investiga qué es una contraseña segura y crea un ejemplo.
  - Identifica tres amenazas comunes en Internet (phishing, malware, suplantación de identidad, etc.) y cómo prevenirlas.
  - Escribe un decálogo de buenas prácticas de seguridad digital.
-

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
|  <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID</b><br><i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i>  | <b>CÓDIGO:</b><br>GA-EC-F-06         |
|   | <b>Versión:</b> 4                    |
|   | <b>Fecha vigencia:</b><br>07/02/2022 |
| <b>TALLER</b>   | <b>Página:</b> 4 de 5                |

## ACTIVIDAD 5

### **INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SU IMPACTO EN LOS JÓVENES ¿ALIADO O AMENAZA?"**

Competencia: Comprende qué es la inteligencia artificial y reflexiona sobre su impacto en la educación, el empleo y la vida social de los jóvenes.

Nombre de la actividad: “

Actividad:

- Escribe en tus palabras qué entiendes por Inteligencia Artificial (IA).
- Menciona tres ejemplos de IA que usas en tu vida cotidiana.
- Analiza: ¿Cómo puede la IA ayudarte a aprender mejor? ¿Qué riesgos puede tener su mal uso?
- Redacta una opinión personal sobre cómo debería enseñarse la IA en las escuelas.

## ACTIVIDAD 6

### **CIUDADANÍA DIGITAL RESPONSABLE**

Competencia: Demuestra actitudes éticas y responsables al interactuar en entornos digitales, comprendiendo sus derechos y deberes como ciudadano digital.

Nombre de la actividad: “Huella digital consciente”

Actividad:

- Lee y comenta los siguientes principios de ciudadanía digital: respeto, responsabilidad, empatía y seguridad.
- Crea un código de conducta digital con 5 normas personales para usar Internet de manera ética.
- Diseña un eslogan que motive a otros estudiantes a ser ciudadanos digitales responsables.

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
|  <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN NEPOMUCENO CADAVID</b><br><i>"Trazando rutas de inclusión con calidad, esfuerzo y compromiso"</i>  | <b>CÓDIGO:</b><br>GA-EC-F-06         |
|   | <b>Versión:</b> 4                    |
|   | <b>Fecha vigencia:</b><br>07/02/2022 |
| <b>TALLER</b>   | <b>Página:</b> 5 de 5                |

#### VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Los planes de apoyo se entregan en las fechas acordadas por la institución,

#### VIII. PORCENTAJE DE VALORACIÓN.

Los refuerzos se con la nota máxima de 3.0

#### IX. CONDICIONES DE ENTREGA AL DOCENTE.

Las actividades propuestas se entregan en hojas de bloc, las actividades se entregan ordenadas

1. Realiza portada: **PLAN DE APOYO TERCER PERIODO**
2. Realiza cada una de las actividades propuestas
3. Recuerda la buena presentación de las actividades.