

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: Planes de Mejoramiento		Versión 01	Página 1 de 4

ASIGNATURA/ÁREA	Tecnología e Informática	GRADO	DÉCIMO
PERIODO	I	AÑO	2025
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			GRUPOS 10°1, 10°2, 10°3 Y 10°4

PLAN DE MEJORAMIENTO

DESEMPEÑOS/COMPETENCIAS:

- Utiliza adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas. Compara tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico sus cambios y posibles tendencias.
- Reconozco la pertinencia y uso de las licencias de artefactos tecnológicos analógicos y digitales, plataformas y los derechos de autor, de tipo moral y patrimonial.
- Participo en deliberaciones argumentadas, relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en diversos campos.
- Argumenta a favor y en contra sobre el impacto que los desarrollos tecnológicos e informáticos tienen en la sociedad, el medio ambiente y las personas

ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN

1. Diseña una plantilla en Word con la siguiente información:

Nombre y edad, lugar de residencia y personas con quien vives, las preferencias, gustos, intereses, las actividades que realiza en su tiempo libre, tu comida favorita, tus materias favoritas, tus materias no favoritas, lo que quieres ser cuando seas grande. También debes completar la siguiente frase: "Me encanta cuando en las clases...". La plantilla debe ser publicada en el tablón de Classroom, con el asunto Plan de mejoramiento: Plantilla sobre mí.

2. Elige las plantillas de tres compañeros realiméntalas, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Diseño: utiliza fondos y diversas formas para enriquecer la parte visual
- Composición: tiene armonía en la combinación de colores de formas, fondos y textos
- Contiene toda la información requerida en la tarea
- Creatividad: la plantilla es novedosa y de elaboración propia

3. Historia y evolución de la T & I y sus manifestaciones

Elabora una línea de tiempo que contenga la historia y evolución de los desarrollos tecnológicos e informáticos más sobresalientes en la historia de la humanidad. Además, debes incluir los periodos de la historia del hombre con sus respectivas fechas y acontecimientos. Utiliza una de las siguientes aplicaciones: Time Line, Canva, Word o Power Point.

4. Taller de conceptos básicos para interactuar con el mundo
5. **Elabora un emparejamiento de 10 ideas con profundidad**, que expongan la relación entre los desarrollos tecnológicos y la transformación de las sociedades (tener en cuenta aspectos políticos, económicos, culturales, religiosos, entre otros). Juego de emparejamiento en Educaplay.
6. **Elabora un texto de análisis de una página en Word**, donde expongas la Influencia de los saberes y conocimientos de base T&I en el desarrollo de las sociedades y las culturas, a partir de los siguientes textos:
 - La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
 - Tecnología y Sociedad: una mirada desde la educación en tecnología. <https://rieoei.org/RIE/article/view/1094>

7. Taller de conceptos básicos para interactuar con el mundo (Classroom)

8. Taller de Excel (Classroom)

9. Proyecto de Investigación

4.1 En tu grupo de Classroom, se encuentran alojados los temas para que elijas el de mayor interés y puedas iniciar la elaboración del proyecto de investigación.

4.2 Planteamiento del problema:

En tu cuaderno debes elaborar la descripción del problema, la cual consiste en la descripción detallada de la situación que se está presentando en relación con el tema que elegiste. La redacción del planteamiento del problema, es similar a una historia cuya trama está guiada por las respuestas a las preguntas ¿qué está pasando y desde hace cuánto?, ¿dónde está pasando?, ¿cuáles son las causas?, ¿cuáles son las consecuencias?, ¿a quiénes afecta?. La extensión de este texto es de 3 páginas en el cuaderno, **NO** se debe utilizar la palabra *problema* en la redacción, tampoco se escriben las soluciones al problema.

4.3. Investiga un dato curioso sobre la situación problema que expusiste en el apartado anterior y plantea un **¿sabías qué?**, para divulgarlo en redes sociales.

4.4 Formulación de la pregunta de investigación.

Formulación de la pregunta de investigación. Una vez realizada la descripción del problema, te vas a preguntar qué quisieras hacer respecto a esa situación, luego, a esa intención le das la forma de pregunta, de acuerdo a la siguiente guía:

BIBLIOGRAFIA:

- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Ángel. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 847 - 870.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Acevedo, G. (1998). Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la educación en tecnología. *Revista Iberoamericana de Educación* 18, 107 –144.
Hernández, J., Ortiz, R. y Uribe, A. (2013). Innovación y conocimiento tecnológico en la sociedad del siglo XXI: la revolución de las TIC'S. *Nueva Época* 13
<https://rieoei.org/RIE/article/view/1094>
- González, F. [DigiMENTE]. (2021, 15 de marzo). Módulo # 1 - Evaluar contenidos críticaMENTE [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=A60mSh6n30c>

Todas las actividades se encuentran alojadas en Classroom, plataforma en la que deben subir el plan de mejoramiento completo. Asimismo, allí se encuentran las referencias de los sitios de apoyo y los enlaces de las actividades.

METODOLOGÍA DE LA EVALUACIÓN

- ✓ El (la) estudiante desarrollará este plan de mejoramiento y subirá en la plataforma Classroom, todas las evidencias solicitadas en cada apartado.
- ✓ Para los puntos que requieren el uso de aplicaciones en línea se debe insertar el enlace de Internet correspondiente en el punto respectivo.
- ✓ Se deben incluir las fuentes de consulta.

RECURSOS

- ✓ Sesiones de clases semanas 1 a 13
- ✓ Publicaciones realizadas por la profesora y los compañeros del grado
- ✓ Cuaderno del estudiante
- ✓ Interacciones del estudiante en las diferentes plataformas digitales
- ✓ Productos en aplicaciones y cuentas en línea del estudiante

OBSERVACIONES

Taller desarrollado: 50%

Sustentación: 50%.

FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

Semanas 1 y 2 del periodo II /2025

FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN

Semanas 1 y 2 del periodo II/2025

NOMBRE DEL EDUCADOR(A)

Yazmín Eliana Cifuentes Osorio

FIRMA DEL EDUCADOR(A)

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

--	--