

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

ASIGNATURA/ÁREA	Tecnología e Informática	GRADO	NOVENO
PERIODO	I	AÑO	2024
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			GRUPOS 9°2, 9°3, 9°4

### PLAN DE MEJORAMIENTO

#### DESEMPEÑOS/COMPETENCIAS:

- Explica algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establece relaciones con algunos eventos históricos.
- Compara tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explica sus cambios y posibles tendencias.
- Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarse con otros en el mundo
- Identifica y formula problemas propios del entorno, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en la tecnología.
- Analiza y explica la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.

#### ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN

**1. Diseña una plantilla en Word Canva 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, tus sueños, tus proyectos. 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 realízalas, 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

- Elabora el Taller de imágenes (Alojado en la plataforma Classroom)

### 3. Competencias para el manejo de Información

Efectos del Bluetooth en la salud humana

**Responde en el cuaderno, las siguientes preguntas**

1. ¿Cómo sé si una fuente es confiable y no está promoviendo noticias falsas?. Visita el enlace, observa el vídeo atentamente y utiliza los tips para evaluar las fuentes que consultes para responder las siguientes preguntas. Además, recuerda que también puedes filtrar por fecha la información consultada, qué otros filtros puedes hacer desde la opción herramientas en la barra de búsqueda del navegador?
2. Para cada una de las siguientes búsquedas, utiliza mínimo 3 fuentes y escribe por qué selecciones la información que te dicen allí?
3. ¿Cuál es el origen del Bluetooth?, ¿Por qué tiene ese nombre?
4. ¿Qué es el Bluetooth?
5. ¿Cómo ha evolucionado el Bluetooth desde su origen?
6. ¿Qué efectos puede generar el bluetooth en tu salud?
7. Escribe las URL de las páginas donde consultaste la información

### 4. Historia y evolución del computador:

A partir del siguiente vídeo, extrae las fechas y datos más importantes de cada acontecimiento que marcaron el origen y evolución del computador. <https://www.youtube.com/watch?v=a8Q2xpI7hbs>. Posteriormente, elabora una línea de tiempo en Canva con los periodos históricos, los desarrollos tecnológicos e informáticos que ubicaste en el punto anterior y las transformaciones en la vida del hombre a nivel social, político, religioso, cultural, de alimentación, comunicación, transporte. Etc.

### 5. Elabora las siguientes actividades de realimentación:

- ✓ Arma el siguiente rompecabezas: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=30b27b9c3395>, dibuja en tu cuaderno los artefactos que aparecen en la imagen completa y de acuerdo con la siguiente imagen asígnale el nombre y la fecha en que se desarrolló.
- ✓ Resuelve el siguiente emparejamiento sobre el Bluetooth: [https://es.educaplay.com/juego/14084237-actividad\\_evaluativa\\_1.html](https://es.educaplay.com/juego/14084237-actividad_evaluativa_1.html), recorta la imagen con el puntaje final y pégalo aquí.
- ✓ Desarrolla la siguiente actividad de concéntrese sobre la historia del computador: [https://es.educaplay.com/juego/12385502-historia\\_del\\_computador.html](https://es.educaplay.com/juego/12385502-historia_del_computador.html), recorta la imagen con el puntaje final y pégalo aquí.

### 6. Taller de imágenes

Elabora el taller de imágenes que se encuentra alojado en Classroom , en la opción Trabajo en clase \_ Taller de Imágenes

### 7. Proyecto de Investigación

**7.1** 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. Lee las propuestas temáticas relacionadas con cada uno de los siguientes ejes:

**Temática Ambiental** : En este texto encontrarás 23 enfoques relacionados con problemáticas ambientales

**Tecnología y salud**: Vas a acercarte a temas relacionados con el impacto tecnológico en la alimentación, la salud mental de los adolescentes y los efectos del plástico en la salud.

**Temática Social**: Bajo este eje podrás encontrar temas sociales que visibilizamos en nuestro país, como lo son la drogadicción, el desempleo, la pobreza, la delincuencia común, entre otros.

### 7.2 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.

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

### 7.4 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:

## Estructura de la pregunta de investigación

<b>Pregunta base</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cómo</li><li>• Cuál</li><li>• De qué manera</li><li>• Qué</li><li>• ...</li></ul>	<b>Variables</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Números</li><li>• Características</li><li>• Emociones</li><li>• Opiniones</li><li>• ...</li></ul>	<b>Unidad de análisis</b> <p>Qué o quién se desea investigar</p>
<b>Ejemplo</b> <p>¿Cómo influyen las <b>clases virtuales</b> en el <b>ritmo de aprendizaje de las matemáticas</b> en <b>los estudiantes de 5to de primaria</b> de la <b>institución educativa Gabriela Mistral</b> durante <b>la contingencia</b>?</p>		<b>Dimensión temporal</b> <p>Tiempo en el que se enmarca el estudio</p>
		<b>Dimensión espacial</b> <p>Lugar donde se desarrolla el estudio</p> 

8. **Formulación del objetivo general**: en esta parte, debes tener en cuenta la pregunta de investigación para plantear una forma de resolverla a través de un objetivo. En la redacción del

objetivo, debes tener en cuenta que debe iniciar con un verbo en infinitivo y además contener una unidad de estudio y un contexto. Observa la siguiente imagen



### Ejemplos

#### Versión 1

- Promover una campaña de concientización sobre las diferentes formas de violencia sobre la mujer en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez

#### Versión 2

- Concientizar a los estudiantes de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez sobre las diferentes formas de violencia sobre la mujer, a través de una estrategia de sensibilización sobre la equidad de género.

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.

#### BIBLIOGRAFIA:

González, F. [DigiMENTE]. (2021, 15 de marzo). Módulo # 1 - Evaluar contenidos críticamente [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=A60mSh6n30c>

#### 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 /2024

#### FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN

Semanas 1 y 2 del periodo II /2024

<b>NOMBRE DEL EDUCADOR(A)</b> Yazmín Eliana Cifuentes Osorio	<b>FIRMA DEL EDUCADOR(A)</b>
<b>FIRMA DEL ESTUDIANTE</b>	<b>FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA</b>