



COLEGIO JOSÉ MARTÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL
Resolución No. 2117 de 18 de julio de 2002
DANE 11100136769. NIT. 8000111459



PLAN RECUPERACIÓN
PRIMER PERIODO 2026

PLAN DE RECUPERACIÓN PRIMER PERIODO ACADÉMICO 2026		
NOMBRE DOCENTE	ASIGNATURA	FECHA DE EVALUACIÓN
Gustavo Guevara Pedraza	Tecnología e informática	Entre el 19 al 30 de mayo

OBJETIVO DE LA NIVELACIÓN	Reforzar los indicadores de desempeño vistos en el segundo periodo y recuperación para aquellos estudiantes que no alcanzaron los logros mínimos de aprendizaje.
COMPETENCIA POR EVALUAR	Analizar el compromiso frente a la responsabilidad social de Identificar la normatividad y buen uso de las TIC en nuestro contexto tecnológico. Con el fin de aceptar el compromiso de ciudadano a través del uso sano, adecuado, seguro y constructivo de los comportamientos digitales. A partir de representar los comportamientos digitales, netiquetas, TIC y otro.

ACTIVIDADES PROPUESTAS	FECHA DE REVISIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Taller de ejercicios	Entre el 19 y 30 de mayo	las destrezas y habilidades (el hacer) trabajo hecho cuaderno, 70% y evaluación oral ó escrita 30% (conocimiento)

COMPROMISO DEL ESTUDIANTE	
----------------------------------	--

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA



**COLEGIO JOSÉ MARTÍ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL**

Resolución No. 2117 de 18 de julio de 2002
DANE 11100136769. NIT.8000111459



**PLAN RECUPERACIÓN
PRIMER PERIODO 2026**

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 11º UNDECIMO

DESARROLLA LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA SU EVALUACION.

ACTIVIDAD 1 (Actividad 70%, con 30% sustentación). Presentar el cuaderno donde se debe tener registro de la actividad 1.1 (indicadores, normas aula, concepto tecnología e informática), actividad 2.1 (Resumen 120 palabras “Evolución de la”

ACTIVIDAD 2 (Actividad 70%, con 30% sustentación). Realizar la presentación dinámica y de calidad con los 10 comportamientos digitales y netiquetas de 20 divisiones bajo el marco de ciudadano digital nativo. (20 diapositivas, con título, resumen, e imagen que represente cada comportamiento, debe incluir animación,)

Respeto en la interacción, Ejercicio responsable de la libertad, Protección de la identidad, Cuidado de la integridad y la seguridad, Responsabilidad con la intimidad, Uso de las TIC para el desarrollo personal y la autonomía, Promoción de la calidad de vida, Conciencia sobre el cuidado y acompañamiento de menores, Respeto por la ley. Respeto por los derechos de autor.

ACTIVIDAD 3 (Actividad 70%, con 30% sustentación). Realizar un mapa conceptual y mental en Word, referenciando cada nivel jerárquico, bajo el marco; la tecnología en nuestro contexto. Donde la tecnología se inserta, se adapta y se transforma en nuestra realidad.

La tecnología se ha insertado de manera dinámica y a menudo desigual. Por un lado, observamos una creciente adopción de dispositivos móviles e internet, facilitando la comunicación, el acceso a la información y nuevas oportunidades económicas a través del comercio electrónico y el emprendimiento digital. Sin embargo, persiste una marcada brecha digital que limita el acceso y los beneficios de la tecnología a amplios sectores de la población, especialmente en zonas rurales y comunidades de bajos recursos. La infraestructura aún presenta desafíos en términos de conectividad y calidad, lo que impacta directamente en la capacidad de aprovechar plenamente el potencial de las herramientas digitales para la educación, la salud y el desarrollo social.

A pesar de estas limitaciones, la creatividad y la capacidad de adaptación de los colombianos han llevado a la apropiación y resignificación de la tecnología. Vemos cómo las redes sociales se utilizan para la movilización social y la expresión cultural, y cómo las soluciones digitales se adaptan para resolver problemas locales, desde la logística en terrenos difíciles hasta la inclusión financiera a través de billeteras virtuales. El desafío para nuestro contexto radica en implementar políticas públicas efectivas que cierren la brecha digital, promuevan un acceso equitativo a la tecnología y fomenten una cultura de innovación que responda a nuestras necesidades específicas, impulsando así un desarrollo más inclusivo y sostenible.

ACTIVIDAD 4 (Actividad 70%, con 30% sustentación). Realizar un crucigrama o sopa de letras, donde interviene vocabulario de tecnología en la web a saber: **EL GROOMING, CIBERGROOMING, EL CARDING, CYBER- BAITING, HACKER, HAPPYSLAPPING, UN CRACKER, EL PHARMING, EL PHUBBING, PORNREVENGE, SEXPRONDING, HIKIKOMORI, LA SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD, EL TRASHING, TROLLEAR, EL SEXTING, EL MOBBING**