
	COLEGIO FILIPENSE "NUESTRA SEÑORA DE LA ESPERANZA"	CÓDIGO: F.GA.DC.0 4	
	TALLER	VERSIÓN: 2016	

ÁREA: CIENCIAS NATURALES, EDUCACIÓN AMBIENTAL Y TECNOLOGÍA.		ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
DOCENTE:	<i>David Velasco Cadena</i>	GUÍA N°: 04
ESTUDIANTE:		CÓDIGO:
FECHA:		GRADO: 7

### PROPÓSITO GENERAL

Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos en mi comunidad

### APRENDIZAJES ESPERADOS EN LO COGNITIVO

#### 1.1. En el SABER

1.1.1 Identifico el concepto de técnicas, procesos, herramientas y materiales

1.1.2 Reconozco el impacto de diferentes artefactos la solución de problemas y satisfacción de necesidades

#### 1.2 En el HACER

1.2.1 Realizo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos o sistemas tecnológicos

#### 1.3 En el SER

1.3.1 Propongo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.

### APRENDIZAJES ESPERADOS EN FORMACIÓN CIUDADANA

Preveo las consecuencias que pueden tener, sobre mí y sobre los demás, las diversas alternativas de acción propuestas frente a una decisión colectiva.

Reconozco que los seres vivos y el medio ambiente son un recurso único e irrepitible que merece mi respeto y consideración.

### PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué acciones puede realizar mi comunidad para promover comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos?

## MIS COMPROMISOS SON:

### 1.1 ACTIVIDADES DEL SABER.

1.1.1 Identifico el concepto de técnicas, procesos, herramientas y materiales

#### ACTIVIDAD 1

1. Con la ayuda del internet elaborar un cuadro comparativo en Word con las principales características de los siguientes términos, los cuales se relacionan con la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos.



- Técnicas
- Procesos
- Herramientas
- Materiales
- Fabricación

1.1.2 Reconozco el impacto de diferentes artefactos la solución de problemas y satisfacción de necesidades

#### ACTIVIDAD 2

#### COMPETENCIA LENGUAJE: COMUNICACIÓN

Recuperar información explícita en el contenido del texto.

Lee detenidamente el siguiente texto acerca de la Evolución de la Tecnología <https://myprofetecnologia.wordpress.com/2011/02/06/historia-y-evolucion-de-la-tecnologia/>.

1. Elabora una presentación en PowerPoint que contenga cada fase de la evolución de la tecnología, y en cada una de ellas ubica un invento dando sus características, especificar si es el caso, el tipo de técnica, proceso, herramientas, materiales que intervienen en su desarrollo



## 1.2 ACTIVIDADES DEL HACER.

1.2.1 Realizo procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos

### ACTIVIDAD 3

**Innovación** es un cambio que introduce novedades, y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos. La **innovación tecnológica** se basa en los resultados de nuevos desarrollos tecnológicos, nuevas combinaciones de tecnologías existentes o en la utilización de otros conocimientos adquiridos por el establecimiento.



1. Teniendo en cuenta lo anterior realiza un proceso de innovación de 3 artefactos tecnológicos que se encuentren en tu casa o colegio. Crea una presentación en PowerPoint especificando los cambios o mejoras de dichos artefactos.

## 1.3 ACTIVIDADES DEL SER.

1.3.1 Propongo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.

### ACTIVIDAD 4

#### COMPETENCIA MATEMATICA: COMUNICACIÓN

Interpreta representaciones gráficas.

#### Tres de cada cuatro colombianos han sido víctimas de abusos en línea

Al mismo ritmo que avanza la tecnología también lo hacen los crímenes cibernéticos y, a su vez, los riesgos de ser víctima de delitos informáticos. Según el coronel de la Dirección de Investigación Criminal e Interpol (Dijin), William Pardo, la unidad de delitos cibernéticos ha realizado 865 capturas en los últimos tres años y ha recibido en el mismo periodo más de 31.000 demandas relacionadas con estos delitos.

De acuerdo al más reciente índice de civismo digital de Microsoft, de los 23 países analizados, entre los que se encuentran Argentina, Australia, Estados Unidos, Francia y Alemania; Colombia ocupó el tercer lugar con mayor nivel de exposición a riesgos en línea.


“Es importante destacar que, según el estudio, tres de cada cuatro colombianos (77%) ha sido víctima de comportamientos indebidos o acciones ilegales en medios electrónicos, 13 puntos porcentuales más alto que el índice global registrado por la compañía”, explicó Marco Casarín, gerente de Microsoft Colombia.



Según Casarín, de las cuatro categorías de comportamientos indebidos en los que se exponen a riesgo (intrusivos, sexuales, abusivos o reputacionales), el que registró más víctimas fue la categoría de intrusivos y, según los resultados de la compañía estadounidense, 66% de los colombianos han sufrido contactos indeseados, comportamientos misóginos, discriminación, estafas o fraudes en línea.

Sin embargo, aclaró el informe, lo más alarmante es que tres de cada 10 colombianos (33%) han sido estafados en línea, cifra que supera el índice global en este renglón (27%).

Otro resultado del estudio que prendió las alarmas fue el de la categoría de delitos sexuales, pues de acuerdo con Microsoft casi la mitad (48%) de los colombianos reportó riesgo de carácter sexual. Sobre esta categoría, el reporte reveló que 41% de los encuestados aseguró ser víctima de sexting indeseado, como recibir imágenes sexuales no solicitadas, y otro 26% reportó haber sido víctima de solicitudes sexuales a través de la red.

	<p>1. Escribe en Word tus propuestas para promover comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos en internet.</p>
---	--

## GLOSARIO

En el cuaderno, escribe las palabras desconocidas que encuentre en el taller y el concepto de las mismas.

**BIBLIOGRAFÍA O WEB GRAFIA**

“Rostros del Crimen” - Delitos Informáticos TELEVEN. Tomado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=dIFDORNGfMg>

Tres de cada cuatro colombianos han sido víctimas de abusos en línea. Tomado de:

<https://www.asuntoslegales.com.co/actualidad/tres-de-cada-cuatro-colombianos-han-sido-victimas-de-abusos-en-linea-2596898>

Evolución de la Tecnología. Tomado de:

<https://myprofetecnologia.wordpress.com/2011/02/06/historia-y-evolucion-de-la-tecnologia/>.

Tres de cada cuatro colombianos han sido víctimas de abusos en línea. Tomado de:

<https://www.asuntoslegales.com.co/actualidad/tres-de-cada-cuatro-colombianos-han-sido-victimas-de-abusos-en-linea-2596898>

<b>EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE</b>	
<b>Criterio</b>	<b>Valoración</b>
No cumplió con los requerimientos previstos	D. Bajo
Identifica el impacto de diferentes artefactos a la solución de problemas y satisfacción de necesidades, así como las técnicas, procesos, herramientas y materiales que hicieron posible su creación	D. Básico
Realiza procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos o sistemas tecnológicos	D. Alto
Propone y promueve comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.	D. Superior

<b>REALIZADO POR</b>	<b>REVISADO POR</b>	<b>APROBADO POR</b>
DAVID VELASCO CADENA		
<b>DOCENTE</b>	<b>COOR. CIP</b>	<b>COOR. ACADÉMICA</b>