

PLAN DE APOYO - SEGUNDO PERIODO

Grado: Undécimo (11º) | Área: Tecnología e Informática

Estudiante:		Grupo:	
Documento:		Fecha de entrega:	___/___/___
Docente:	Sebastián Coronel	Fecha de sustentación:	___/___/___
Periodo:	2	Año:	2026

1. Propósito del plan de apoyo

Este plan de apoyo es una ruta de trabajo autónoma e individual para reforzar los aprendizajes del segundo periodo en Tecnología e Informática. Integra el uso de GameCode.me, fundamentos de programación, HTML, JavaScript, control de calidad, normas ISO, diagrama de Ishikawa, flujogramas y uso responsable de recursos tecnológicos. El estudiante debe entregar un portafolio completo con evidencias y sustentar oralmente sus aprendizajes.

2. Pregunta problematizadora

¿Qué importancia tiene el control de calidad en la producción de artefactos tecnológicos?

3. Contenidos y habilidades a reforzar

Naturaleza y evolución de la T&I: conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos.
Uso y apropiación de la T&I: manejo técnico y seguro de herramientas tecnológicas y plataformas digitales.
Solución de problemas con T&I: identificación de problemas a través de procesos tecnológicos.
Tecnología, informática y sociedad: gestión de la información, cultura digital y uso legal y responsable de recursos tecnológicos.
Referentes conceptuales: gestión de calidad total, ISO 9001, ISO 14001, pensamiento algorítmico, diagramas de flujo, automatización de pruebas de calidad, HTML, fundamentos de programación y JavaScript.

4. Diagnóstico rápido (marque lo que debe reforzar)

- [] Puedo ingresar a GameCode.me y mostrar mi perfil o personaje.
- [] Registro mis avances con pantallazos claros y fechados.
- [] Reconozco fundamentos de programación: secuencias, instrucciones, errores y corrección.
- [] Identifico etiquetas básicas de HTML y explico su función.
- [] Reconozco conceptos iniciales de JavaScript: instrucciones, variables, condiciones o eventos.
- [] Explico qué es control de calidad y por qué se aplica a productos tecnológicos.
- [] Comprendo de forma básica qué buscan ISO 9001 e ISO 14001.
- [] Elaboro un diagrama de Ishikawa para encontrar causas de un problema.
- [] Elaboro un flujograma con pasos lógicos para revisar o solucionar un proceso.
- [] Uso recursos tecnológicos de forma legal, respetuosa y responsable.

5. Evidencias obligatorias (lo que debe entregar)

Entregue un portafolio físico o digital impreso con: (a) actividades 1 a 6 resueltas, (b) pantallazos de GameCode.me, (c) registros de aprendizaje, (d) diagrama de Ishikawa, (e) flujograma, (f) reflexión final y (g) sustentación oral. Cada evidencia debe tener título, fecha, nombre y grupo.

6. Actividades autónomas e individuales

Instrucción general: realice las actividades en el orden propuesto. Puede trabajar en casa o en clase. Si no puede imprimir, copie los enunciados en su cuaderno. Debe mantener orden, letra clara, capturas legibles y lenguaje respetuoso. Si consulta información externa, escriba la fuente.

Actividad 1. Registro de avance en GameCode.me	
Objetivo:	Registrar el ingreso a la plataforma y demostrar avances básicos mediante pantallazos y reflexión escrita.
Qué hacer:	A) Ingrese a GameCode.me con su cuenta. B) Tome un pantallazo de su perfil o personaje. C) Tome un pantallazo de los niveles o módulos que ha trabajado. D) Escriba un registro de aprendizaje con tres apartados: 1) qué aprendí sobre programación, 2) qué aprendí sobre HTML, 3) qué aprendí o quiero reforzar sobre JavaScript. Cada apartado debe tener entre 5 y 7 líneas. E) Explique una dificultad que tuvo en la plataforma y cómo la intentó resolver.
Producto:	Pantallazos impresos o pegados en el documento + registro de aprendizaje con tres apartados + explicación de una dificultad superada.
Tiempo estimado:	60-90 min

PLAN DE APOYO - TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA (GRADO 11) - PERIODO 2	
Actividad 2. HTML básico y calidad de una página web	
Objetivo:	Reconocer etiquetas básicas de HTML y relacionar la estructura de una página con la calidad del producto tecnológico.
Qué hacer:	A) Copie y analice este ejemplo: <!DOCTYPE html> <html> <head><title>Calidad tecnológica</title></head> <body> Control de calidad Una página web de calidad debe cargar bien, ser clara y funcionar sin errores. GameCode </body> </html>. B) Identifique la función de las etiquetas html, head, title, body, h1, p y a. C) Escriba su propio código HTML sencillo sobre el tema: "Mi aprendizaje en GameCode.me". Debe incluir título, subtítulo, párrafo, lista de tres aprendizajes y un enlace. D) Explique qué errores de escritura pueden afectar la calidad de una página.
Producto:	Análisis de etiquetas + código HTML propio + explicación de errores que afectan la calidad.
Tiempo estimado:	70-100 min

Actividad 3. Gestión de calidad, ISO 9001 e ISO 14001	
Objetivo:	Comprender la importancia del control de calidad y relacionarlo con estándares internacionales de calidad y gestión ambiental.
Qué hacer:	Lea el texto: El control de calidad permite revisar si un producto o servicio cumple lo prometido, evita errores y mejora la experiencia del usuario. ISO 9001 se relaciona con la gestión de calidad: organizar procesos, revisar resultados y mejorar continuamente. ISO 14001 se relaciona con la gestión ambiental: reducir impactos negativos, usar recursos responsablemente y cuidar el entorno. A partir del texto: A) Defina con sus palabras control de calidad. B) Complete un cuadro comparativo entre ISO 9001 e ISO 14001: qué busca, ejemplo de aplicación y beneficio. C) Escriba un caso en el que una página web o aplicación falle por falta de control de calidad. D) Proponga tres acciones para mejorarla.
Producto:	Definición + cuadro comparativo + caso de falla tecnológica + tres acciones de mejora.
Tiempo estimado:	70-100 min

Actividad 4. Diagrama de Ishikawa: causas de un problema tecnológico	
Objetivo:	Identificar causas posibles de un problema tecnológico mediante un diagrama de causa-efecto.
Qué hacer:	A) Elija uno de estos problemas: una página web no carga, un formulario no guarda respuestas, un computador se bloquea, un nivel de GameCode.me no avanza, una entrega digital no se sube correctamente. B) Escriba el problema en la "cabeza" del diagrama. C) Construya un diagrama de Ishikawa con mínimo cuatro categorías: personas, método, máquina/equipo, recursos, medio digital o medición/pruebas. D) Escriba mínimo dos causas por categoría. E) Señale cuál considera la causa principal y justifique en 8-10 líneas.
Producto:	Diagrama de Ishikawa completo + justificación de la causa principal.
Tiempo estimado:	80-110 min

Actividad 5. Flujograma y pensamiento algorítmico	
Objetivo:	Diseñar una secuencia lógica para revisar, resolver o mejorar un proceso tecnológico.
Qué hacer:	A) Repase los símbolos básicos: óvalo = inicio/fin, rectángulo = proceso, rombo = decisión, paralelogramo = entrada/salida, flecha = dirección del proceso. B) Elija un proceso: revisar la calidad de una página web, crear una cuenta en GameCode.me, resolver un nivel de programación, entregar una actividad digital o corregir un error. C) Escriba primero los pasos en lista. D) Convierta esa lista en un flujograma con mínimo 8 pasos y una decisión con dos caminos: Sí / No. E) Explique en 10 líneas por qué el flujograma ayuda a reducir errores humanos.
Producto:	Lista de pasos + flujograma completo + explicación sobre reducción de errores.
Tiempo estimado:	80-120 min

Actividad 6. Proyecto integrador: calidad, programación y uso responsable	
Objetivo:	Integrar los aprendizajes del periodo en una propuesta de mejora para un problema tecnológico o informático.

PLAN DE APOYO - TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA (GRADO 11) - PERIODO 2

Qué hacer:	A) Seleccione un problema tecnológico o informático real o posible. B) Describa el problema en un párrafo. C) Explique cómo se relaciona con control de calidad. D) Proponga una solución usando pensamiento algorítmico. E) Incluya un pantallazo de GameCode.me como evidencia de su proceso de aprendizaje. F) Escriba una reflexión final de 12-15 líneas sobre cómo usar la tecnología de manera legal, respetuosa y responsable. G) Prepare una explicación oral de 3 a 5 minutos para sustentar su proyecto.
Producto:	Descripción del problema + solución propuesta + evidencia de GameCode.me + reflexión ética + preparación de sustentación.
Tiempo estimado:	100-150 min

8. Criterios para aprobar o reprobar el plan de apoyo

Para aprobar debe cumplir todo lo siguiente:

1) Portafolio con mínimo 5 de 6 actividades completas. 2) Evidencias claras de GameCode.me: perfil/personaje y avance. 3) Diagrama de Ishikawa y flujograma comprensibles. 4) Reflexión ética sobre uso responsable de tecnología. 5) Sustentación oral en la fecha asignada. Si no hay sustentación oral y escrita, no se aprueba.

Se reprueba si falta evidencia obligatoria, hay copia evidente, no se presentan pantallazos propios, los diagramas no corresponden al trabajo del estudiante o no se presenta la sustentación.

9. Rúbricas de evaluación

Criterio	Bajo	Básico	Alto	Superior
Cumplimiento y orden	Incompleto o sin orden.	Presenta evidencias mínimas.	Completo y organizado.	Completo, claro, fechado y muy bien presentado.
GameCode.me	No evidencia ingreso ni avances.	Presenta pantallazos incompletos.	Evidencia perfil y avances claros.	Evidencia avances, explica logros y dificultades.
Programación, HTML y JavaScript	Confunde conceptos básicos.	Reconoce algunas ideas.	Explica conceptos con ejemplos.	Relaciona conceptos con calidad y solución de errores.
Calidad, ISO e impacto	No comprende calidad.	Reconoce ideas generales.	Explica calidad e ISO con ejemplos.	Relaciona calidad, sostenibilidad y mejora continua.
Ishikawa y flujograma	Diagramas ausentes o confusos.	Diagramas básicos con fallas.	Diagramas claros y pertinentes.	Diagramas completos, coherentes y bien aplicados.

Criterio	Bajo	Básico	Alto	Superior
Comprensión	Ideas sueltas o confusas.	Explica lo esencial.	Explica con claridad y ejemplos.	Explica con profundidad y pensamiento crítico.
Expresión oral	Baja fluidez o inseguridad.	Fluidez aceptable.	Buena voz, orden y vocabulario.	Excelente seguridad, precisión y claridad.
Uso de evidencias	No muestra evidencias.	Muestra evidencias sin explicar.	Muestra y explica evidencias.	Integra evidencias y reflexiona sobre su aprendizaje.
Ética tecnológica	No reconoce responsabilidades.	Menciona un cuidado básico.	Propone usos legales y respetuosos.	Analiza riesgos y propone decisiones responsables.

Firmas

Firma del estudiante	Firma del acudiente	Firma del docente