



GUIA	Aplicaciones online para aprendizaje virtual	
ASIGNATURA	Tecnología e informática jt	
GRADO	NOVENO JT	
PERIODO ACADÉMICO	Cuarto Periodo	
DOCENTE	DIANA E ALVAREZ Tecnología e informática jt	Correo tecinvirtualsrijtda@yahoo.com Encuentros virtuales (Aviso oportuno fecha y hora)
DESEMPEÑO DEL PERIODO	Identifica y se apropia de las aplicaciones para desarrollar aprendizaje online, sus recursos como complemento del aprendizaje.	
INDICACIONES GENERALES:	A partir de una guía multimedia reforzar los conocimientos previos y afianzar los nuevos, de internet como herramienta de comunicación, información y aprendizaje utilizando medios informáticos, para el manejo y organización de la información. Recursos: Java https://javadesdecero.es/fundamentos/breve-historia-caracteristicas-y-aplicaciones/ jcllc https://cllc.xtec.cat/legacy/es/jcllc/curs.htm Descarga de la App https://cllc.xtec.cat/legacy/es/jcllc/download.htm	CRONOGRAMA DE ENTREGA DE LAS ACTIVIDADES Actividad 1 20 de septiembre al 5 de octubre Actividad 2 11 al 19 de octubre
EVALUACION Y VALORACIÓN:	SEMANA DEL 6 al 8 de octubre SEMANA DEL 10 al 22 de octubre AUTOEVALUACION	

CONTENIDO

INSTRUCCIONES Acceder a los siguientes enlaces para realizar las actividades propuestas



JCLic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en el lenguaje de programación Java. Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que **funciona** en diversos entornos operativos: GNU/Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.

<https://javadesdecero.es/fundamentos/breve-historia-caracteristicas-y-aplicaciones/>

<https://cllc.xtec.cat/legacy/es/jcllc/curs.htm>

<https://cllc.xtec.cat/legacy/es/jcllc/download.htm>

ACTIVIDAD 1

A) Revisa los enlaces toma apuntes en cada uno

B) Elabora en PREZI una presentación con los siguientes subtemas (Sólo identificate con el nombre y el curso recuerda que ya estás en la red) Buena ortografía y redacción.

- Definición del entorno de jcllc Java
- Definición y características de jcllc
- Define jcllc author, jcllc player, jcllc reports.
- Ventanas de jcllc author (Recuerda aquí se elaboran las actividades)
- Pasos para elaborar un juego didáctico.
- Tipos de juegos didácticos que puedo elaborar con sus elementos multimedia.
- Conclusiones.

Enviar la url del PREZI, al correo tecinvirtualsrjtda@yahoo.com (Curso, Apellido y nombre, actividad)

C) Utiliza el tercer enlace para instalar el programa en tu computador, si no tienes computador utiliza otra aplicación para desarrollar juegos online en el celular o Tablet.

D) Desarrolla los siguientes juegos

-Rompecabezas doble sobre web 2,0, 3,0 4,0.

-Crucigrama sobre prevención en la red.

-Juego de relación con inteligencia Artificial IA.

A la mediateca puedes subir música, sonidos, video, gifs, etc. (Pixabay)



RECUERDA las fechas de entrega de actividad 1 B.D y la forma de presentar las evidencias de tu trabajo. lo puedes realizar en computador o si tienes problemas de equipos lo realizas escrito con excelente orden y con medidas. en hojas blancas tamaño carta, enviar el enlace del Prezi y carpeta comprimida de los juegos o el enlace lo de archivo en la nube.

Los archivos o fotos deben ir debidamente marcados con apellidos nombres y curso (si no está identificado no se evalúa) Enviar al correo de la docente.

Actividad 2

IMPACTO AMBIENTAL DE LA TECNOLOGIA

Algunos conceptos y principios de la tecnología que se aplica en el entorno.

Desde los tiempos prehistóricos las personas han obtenido recursos para cazar, protegerse, resguardarse etc., de los efectos de naturaleza. La naturaleza es capaz de renovar muchos recursos naturales si se consumen a un ritmo adecuado, pero otros recursos no pueden renovarse. Por ejemplo, el petróleo y el carbón tardan en formarse millones de años. Sin embargo, desde la época de la Revolución Industrial, las personas hemos consumido la mayor parte de las reservas mundiales de estos combustibles fósiles.

Durante mucho tiempo las necesidades industriales y tecnológicas se han satisfecho sin prestar atención a los posibles daños causados al medio ambiente. Ahora parece que al menos se conocen estos daños; sólo falta poner los medios a nuestro alcance para evitarlos.

Problemas medioambientales provocados por las actividades tecnológicas

Las actividades humanas, desde la obtención de una materia prima, hasta el desecho de los residuos generados tras la obtención de un producto tecnológico, pueden tener consecuencias nefastas para la conservación del medio ambiente. Algunos ejemplos son la desertización, el impacto medioambiental de las obras tecnológicas, la contaminación producida en la obtención y tratamiento de muchas materias primas o de fuentes de energía y los residuos generados en muchas actividades industriales.

Impacto ambiental directo. La ejecución de obras públicas (carreteras, pantanos, etc.) y las explotaciones mineras modifican el ecosistema en el que habitan muchas especies animales y vegetales. Estas obras pueden separar las poblaciones de ambos lados de la carretera, vía férrea, etc.



Desertización. Cada año aumenta la superficie desértica del planeta. Esto da lugar a un empobrecimiento general del suelo, lo que perjudica las actividades agrícolas y ganaderas de la región afectada.

Contaminación. Quizá sea el efecto más apreciable. El incremento en el consumo de energía ha hecho que aumenten considerablemente las proporciones de determinados gases (dióxido de carbono, óxidos de azufre, etc.) en la atmósfera, sobre todo cerca de las áreas industrializadas. Algunas consecuencias de la contaminación del aire son el calentamiento global del planeta debido al efecto invernadero o la disminución en el grosor de la capa de ozono.

Generación de residuos. Determinadas actividades tecnológicas generan residuos muy contaminantes que resultan difíciles de eliminar, como algunos materiales plásticos o los residuos nucleares.

Los accidentes de petroleros tienen unas consecuencias nefastas para el entorno marino en el que tienen lugar. Las mareas negras producidas pueden dañar considerablemente a las

poblaciones de peces, aves marinas, etc., de la región afectada.

La tecnología al servicio del medio ambiente

La ciencia y la tecnología pueden servir para ayudar a la conservación del medio ambiente. Algunos ejemplos son la predicción de incendios forestales, el reciclaje de determinados materiales o la utilización de fuentes de energía alternativas.

La predicción y la extinción de incendios forestales se lleva a cabo mediante satélites artificiales. Los modernos métodos de detección permiten advertir la presencia de incendios poco tiempo después de producirse.

• El reciclaje de determinados productos, como el vidrio, el papel, etc., puede evitar la sobreexplotación de algunas materias primas (madera, etc.).

• Las fuentes de energía renovables, como la energía solar, la eólica o la geotérmica no se agotan y, en general, contaminan menos que las fuentes no renovables, como el carbón o el petróleo.

• Los **tics** que facilitan la conexión entre empresas, personas, industrias en tiempos de riesgos biológicos y naturales.

Al final solo diremos que si colocar al servicio de la naturaleza toda la tecnología existente, ejm los satélites, podemos realizar una monitorización de nuestra querida madre tierra, y trabajar para protegerla.

La tecnología en muchos aspectos ayuda a mejorar el medio ambiente, utilizamos menos el papel, no necesitamos desplazarnos tanto como lo hacíamos por lo que ahorramos en combustible etc...en fin., nos ayuda a mejorar muchos otros aspectos.

Como es lógico la tecnología no siempre es buena, consumimos más energía eléctrica con todos los equipos: ejemplo de ello es el aumento del índice de calentamiento global por videojuegos.

La sociedad ahora empieza a tener conciencia de los problemas actuales del medio ambiente por lo que está empezando a premiar a las compañías que intentan evitar esta contaminación.

A. Resuelve

- 1) Que acciones propones para conservar el medio ambiente en tiempos de pandemia?
 - 2) Cual es el impacto de la tecnología en el medio ambiente?
 - 3) Como ayuda la tecnología al servicio del medio ambiente en diferentes aspectos?
 - 4) Que recomendaciones les harías a las personas para obtener el equilibrio entre tecnología y medio ambiente?
 - 5) Que acciones propones para el proceso de protección del medio ambiente con IA. Elabora un ensayo crítico de este tema.
- 🔊 **RECUERDA** las fechas de entrega de actividad 2 A. y la forma de presentar las evidencias de tu trabajo. lo puedes realizar en computador o si tienes problemas de equipos lo realizas escrito con excelente orden y con medidas. en hojas blancas tamaño carta.
- 🔊 En clase virtual se realizará el debate de los temas: fundamentado con sus actividades.

Los archivos o fotos deben ir debidamente marcados con apellidos nombres y curso (si no está identificado no se evalúa) Enviar al correo de la docente.

AUTO-EVALUACIÓN

ESTUDIANTE: _____ BIMESTRE: _____ GRADO: _____ FECHA: _____
 PROFESOR: _____ ASIGNATURA: _____

USE LOS PUNTAJES DE ACUERDO A SU DESEMPEÑO					
DESEMPEÑO		AVANZADO 100 -90	ALTO 89-80	BÁSICO 79-60	BAJO 59-20
COMPETENCIA COGNITIVA		30%			
1	Me apropio de los diferentes elementos o materiales de trabajo virtual que me brinda el docente en el desarrollo de la asignatura (documentos, videos, encuentros y otros).				
2	Preparo mis evaluaciones y pregunto mis dudas con el docente.				
3	Hago uso de las competencias adquiridas para continuar con el proceso de aprendizaje. Complementando los contenidos aprendidos con lecturas y materiales alternativos de manera autónoma y responsable.				
4	Realizo mis tareas, trabajos y talleres.				
COMPETENCIA PROCEDIMENTAL		40%			
5	Busco estrategias para estar en contacto con el docente y así poder entregar las actividades asignadas.				
6	Tengo en cuenta las instrucciones dadas por el docente al desarrollar las actividades.				
7	Establezco un horario para desarrollar mis actividades.				
8	Presento mis trabajos, talleres, tareas y otros con alta calidad.				
9	Entrego mis trabajos asignados teniendo en cuenta el tiempo establecido por el docente.				
10	Tengo en presente la retroalimentación hecha por el docente para desarrollar otras actividades.				
COMPETENCIA ACTITUDINAL		30%			
11	Doy uso correcto a los recursos virtuales propuestos por el docente.				
12	Siempre estoy atento a la plataforma y contenidos publicados por el docente.				
13	Asumo una actitud de respeto, cordialidad y disposición para participar en los encuentros y diversos tipos de comunicación virtuales propuestos en la asignatura, reconociendo lo que me favorece en la apropiación del conocimiento.				
	Comparto mis saberes con mis compañeros, valorando las ideas de los demás, cumpliendo con las normas de netiqueta.				
14	No copio, ni plagio las actividades de mis compañeros.				
PUNTAJE TOTAL					

ESTANDAR DE EVALUACIÓN	CONCEPTO	VALOR
AUTO EVALUACIÓN 15%	Auto crítica del estudiante a su proceso de aprendizaje con el fin de buscar estrategias que fortalezcan y mejoren la autorregulación, autoevaluación, autocontrol y autoestima permitiendo un progreso en el logro de la autonomía.	
HETEROEVALUACIÓN 15%	Evaluación hecha por el profesor al proceso de aprendizaje de los estudiantes con respecto a su trabajo, desempeño y otros.	

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PROFESOR