**TALLER DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DE APOYO**

**PROCESO NIVELATORIO**

**Área:** Tecnología e Informática **Grado**: 4 **Año:** 2024 - 2025

**Nombre del estudiante:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Los estudiantes que al finalizar el año lectivo hayan obtenido valoración de desempeño bajo en dos (2) área del plan de estudios y hayan asistido como mínimo a 75% de las actividades académicas, pueden ser promovidos con programación de actividades complementarias de apoyo, las cuales se presentarán en sesión programada y previamente informada antes de iniciar el año lectivo siguiente y tendrán como plazo máximo para su recuperación el primer periodo académico del mismo.*

**Observaciones Generales:**

Desarrolle el taller correspondiente al área en la cual presentó debilidades académicas, según lo muestra el informe final entregado al acudiente al final del año lectivo.

**Presentación:**

El taller debe presentarse a mano completamente diligenciado con normas A.P.A y ser sustentado el viernes 17 de enero de 2025 a las 7:00 am, donde el estudiante dará cuenta de sus conocimientos y competencias.

**PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS**

¿Cómo la evolución de la tecnología ha mejorado y facilitado la vida al ser humano haciéndolo más productivo?

¿Por qué es importante contar con competencias en la administración de información y el uso de herramientas ofimáticas?

¿Por qué es necesario saber formular un proyecto emprendedor innovador?

¿Qué beneficios nos pueden ofrecer las tecnologías emergentes?

¿De qué manera contribuye el aprendizaje de la realidad virtual, redes y programación en el desarrollo de competencias digitales?

**ACTIVIDADES:**

1. Escribe al frente de cada logotipo, el nombre del sistema operativo al

cuál corresponde:









1. Una de las siguientes tecnologías no hace parte de la cuarta revolución industrial:
   1. Internet de las cosas
   2. Robótica
   3. Realidad virtual
   4. Inteligencia artificial
   5. Video juegos
2. La ubicación correcta de la numeración de página de acuerdo a las normas APA es:



Borde superior derecho

Borde superior izquierdo 

Borde interior derecho 

Borde Inferior izquierdo 

Borde superior centrado

Borde inferior centrado

1. ¿Qué es un virus informático?







1. ¿Qué es un antivirus?
2. Es un programa que nos permite actualizar la base de datos de virus.
3. Es un programa que inspecciona y monitorea los archivos de un pc en busca de virus.
4. Programa para evitar ataques directos de un hacker.
5. Programa para evitar actividades criminales online
6. ¿Qué son las animaciones en PowerPoint?
7. Son similares a las imágenes.
8. Son un tipo de diseño.
9. Son efectos que se le aplican a los elementos de una diapositiva (imágenes, textos y demás).
10. Son decoraciones.
11. Diseña un algoritmo cualitativo para ir al colegio a estudiar, enumera cada uno de los pasos para identificar cuántos necesitas.



**8.**La intersección entre una fila y una columna se le denomina:

1. Fila
2. Columna}
3. Celda
4. Rango

9. Los tipos de realidad virtual son , ,

y .

10. De acuerdo a la siguiente imagen copia el objeto utilizado para dicho formato.

