

**PLAN DE CLASE DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA 2025**

DOCENTE: MSc. Edward Alexander Benavides Córdoba				PERÍODO: 3
AREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	Once	GUIA No. 8
GRUPO: 11-2	FECHA DE INICIO	13 de julio de 2025	FECHA LIMITE DE ENTREGA	13 de julio de 2025
GRUPO: 11-3	FECHA DE INICIO	12 de julio de 2025	FECHA LIMITE DE ENTREGA	12 de julio de 2025
COMPONENTE:	Tecnología, Informática y Sociedad			
COMPETENCIA:	Actúo críticamente y de forma argumentada frente a las implicaciones éticas, sociales y ambientales del desarrollo, implementación, uso y disposición final de los productos tecnológicos.			
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:	Tomo decisiones éticas relacionadas con las implicaciones que los productos tecnológicos analógicos y digitales tienen y tendrán sobre los contextos sociales y ambientales.			
CONTENIDO:	Cultura de la originalidad.			
RECURSOS:	Útiles Escolares, Equipos y sistemas Tecnológicos, plataformas virtuales y de comunicación.			

**Guía 8.
Cultura de la originalidad.**

La cultura de la originalidad es un valor fundamental en el ámbito académico y profesional, que promueve la creación de ideas propias, la expresión auténtica del pensamiento y el respeto por el trabajo intelectual de los demás. En un mundo interconectado, donde la información está al alcance de un clic, la capacidad de producir contenido genuino y aportar perspectivas únicas se convierte en una competencia clave para el desarrollo personal y colectivo.



Fomentar la originalidad no significa ignorar las ideas ajenas, sino reconocer su valor, aprender de ellas y transformarlas con creatividad, dándoles un sello personal. Este principio no solo fortalece la ética y la honestidad académica, sino que prepara a los estudiantes para enfrentar con integridad los retos de la educación superior y del mundo laboral. En este contexto, la lucha contra el plagio es inseparable de la cultura de la originalidad, pues ambas buscan garantizar que el conocimiento avance a través de la innovación, el pensamiento crítico y el respeto mutuo.



ACTIVIDAD 1

1. En tu cuaderno de Tecnología e informática pon el título "Cultura de la originalidad."
2. Copia el componente, la competencia y las evidencias de aprendizaje de esta guía.
3. Consulta y escribe en tu cuaderno:
 - ¿Qué es y para qué sirve la herramienta en línea Turnitin?
 - ¿Qué es una base de datos académica?

En un trabajo académico, los derechos que protegen la producción intelectual están regulados por la Ley 23 de 1982 y la Decisión Andina 351 de 1993, además de tratados internacionales como el Convenio de Berna. Estos derechos se dividen principalmente en dos grandes categorías: derechos morales y derechos patrimoniales.

ACTIVIDAD 2. Practica

3. Crea un informe con normas APA, donde se incluya portada, introducción, palabras clave, desarrollo y bibliografía donde respondas las siguientes preguntas:
 - Incluye 5 citas bibliográficas con su correspondiente referencia bibliográfica en tu informe.
 - a) ¿Qué entiendes por cultura de la originalidad en el contexto académico y cómo se diferencia del simple hecho de "no copiar"?
 - b) ¿Cuáles crees que son las consecuencias a corto y largo plazo de cometer plagio en la universidad, tanto en lo académico como en lo personal y profesional?
 - c) ¿Qué estrategias y herramientas digitales puedes usar para asegurarte de que tu trabajo es original y correctamente citado?
 - d) ¿Qué son los derechos morales y los derechos patrimoniales frente a un trabajo académico?

Envía el informe en formato PDF al correo:

tecnologiateresiano@gmail.com

¡Muchos éxitos!



CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA GUÍA.

SABER Y HACER	Se evidencia la correcta realización de las actividades, demostrando interés y apropiación del tema. Demuestra dedicación y esmero presentando todo lo solicitado con buena calidad. 2.5 puntos	Se evidencian errores en la realización de algunas actividades o se presentan incompletas, Demuestra el dominio básico del tema y se presenta con calidad aceptable. 2 puntos	No realizó las actividades solicitadas. 0.5 puntos
SER	Se entregan las actividades antes o en la fecha estipulada, con orden, pulcritud y siguiendo los criterios establecidos. 2.5 puntos	Se entregan las actividades por fuera de la fecha estipulada y/o sin seguir los criterios establecidos. 1 puntos	No se entregan actividades. 0.5 puntos
	INDISCIPLINA EN CLASE Primer Llamado de Atención: Calificación Normal de La Guía.	INDISCIPLINA EN CLASE Segundo Llamado de Atención: Se califica la guía sobre 3.5	INDISCIPLINA EN CLASE Tercer Llamado de Atención: Se califica la guía sobre 1.0 sin derecho a Nivelar

[Enlace Office](#)