

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA SAN JOSÉ					
	ESTRATEGIAS DE APOYO		COMPLEMENTARIAS	PLAN DE MEJORAMIENTO	X	
DOCENTE	Erika Johana Román Botero					
ÁREA	Tecnología		PERÍODO			3
GRADO	Séptimo	FECHA DE ENVÍO	Noviembre 10/2.025			
<p>Estimado estudiante de Fe y Alegría San José, la actividad programada en este formato deberá ser realizarla pensando en tu formación personal y en el desarrollo de tus competencias. Presentar el taller con los puntos aquí señalados es parte obligatoria del proceso, que consiste en la presentación de un taller equivalente al 30% de la nota final de la estrategia y una evaluación escrita equivalente al 70% restante. La evaluación será programada desde Coordinación.</p>						
ACTIVIDAD	Taller 30%			Evaluación escrita 70 %		
Fecha de entrega	Fecha programada desde Coordinación			Pendiente programación de Coordinación		
TALLER						
<p>TENER EN CUENTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Leer muy bien las indicaciones que se dan y tener muy presente la fecha de entrega El taller se presenta en hojas de block sin rayas, tamaño carta, escrito a mano (del estudiante) y con márgenes de 2.5 cm. La portada debe presentar el título del trabajo – Nombre completo del estudiante – Grado - Área. Ningún punto del taller se resuelve en el formato enviado, todo va en el trabajo escrito. Realizar el taller COMPLETO es requisito para presentar el examen escrito. Para el día del examen escrito: traer el taller y el cuaderno al día La información sobre los temas a desarrollar está en el cuaderno No es transcribir información de Internet, selecciona información precisa de varias páginas web 						

ACTIVIDAD # 1

La innovación es un cambio que introduce novedades, modifica elementos ya existentes con el objetivo de mejorarlo, aunque también es posible la implementación de elementos nuevos en su totalidad. La innovación abarca nuevos productos en el mercado por parte de las empresas, así como la mejora o rediseño de los ya existentes, además del cambio en procesos internos dentro de ellas.

La adopción de nuevas tecnologías, las fusiones culturales y el auge del comercio globalizado han propiciado que los consumidores de todo el mundo cambien de manera constante sus gustos y preferencias. Estos cambios han producido la necesidad del ofrecimiento de nuevos productos y servicios por parte de las empresas. Es aquí donde radica la importancia de la innovación tecnológica en la actualidad.

El libro “La innovación tecnológica: Creación, difusión y adopción de las TIC”, explica que: “Dentro de la idea de innovación, el elemento clave es ‘lo nuevo’”. “Es decir, que se trate de un elemento que no existía, o que si existía se presentaba de una manera notablemente diferente de la que tiene ahora”, añade.

La innovación tecnológica abarca situaciones que tienen como consecuencia el lanzamiento de nuevos productos en el mercado, así como la mejora o rediseño de los ya existentes o el cambio en la industria y sus procesos internos. Este tipo de innovación está relacionada con las partes comerciales, productivas, científicas y financieras del producto.

Algunas de las innovaciones tecnológicas más importantes del siglo pasado son: La radio - El electrocardiógrafo - La fotocopiadora - El tocadiscos - El cohete espacial - La televisión en color - El reactor nuclear - El telégrafo - El transistor - La computadora digital - El microondas

Estudios, explican que los retos sociales, económicos y ambientales del siglo XXI están relacionados con avances tecnológicos. “Nuevas tecnologías serán protagonistas en la búsqueda y la aplicación necesaria para encontrar soluciones globales”, algunas de las tecnologías digitales e innovaciones que se estarán utilizando son:

1. Big Data
2. Inteligencia Artificial
3. Impresión en 3D
4. Cursos masivos en línea
5. Tecnologías para compartir datos
6. Internet de las Cosas
7. Conectividad 5G
8. Realidad virtual y realidad aumentada
9. Modelos financieros digitales emergentes

Luego de leer comprensivamente el texto, realiza lo siguiente:

1. Elabora 3 conclusiones coherentes y precisas sobre lo que más te haya llamado la atención sobre la innovación
2. Crees que la innovación es un proceso necesario para mejorar la calidad de vida de las personas, sustenta tu respuesta.
3. Selecciona tres de las tecnologías digitales y consulta en qué consiste cada una de ellas.
4. Consideras que en estos últimos 5 años, has logrado ver innovaciones que han cambiado tu estilo de vida, argumenta tu respuesta
5. Describe las innovaciones que ha tenido tu barrio o lugar donde vives (pídele ayuda a los adultos)

ACTIVIDAD # 2

1. Describe una innovación que haya tenido cada uno de los siguientes inventos: La radio - El electrocardiógrafo - La fotocopiadora - El tocadiscos - El cohete espacial - La televisión - El reactor nuclear - El telégrafo - El transistor - La computadora digital - El microondas
2. Enuncia un ejemplo de innovación tecnológica en los siguientes aspectos de la vida del ser humano

A. Financiero	B. Social	C. Educación	D. Comunicación
E. Salud	F. Alimentación	G. Vivienda	H. Recreación
I. Laboral	J. Transporte		

ACTIVIDAD # 3

1. Elabora un folleto tipo revista donde presentes información sobre cada uno de los siguientes tipos de innovaciones
 - A. Tipos de innovación según su objeto
 - Innovación de productos
 - Innovación de servicios
 - Innovación en el modelo de negocio
 - Innovación en procesos y tecnología
 - Innovación organizacional
 - Innovación social
 - Innovación ambiental
 - B. Tipos de innovación según el alcance del cambio
 - Innovaciones radicales
 - Innovaciones incrementales
 - C. Tipos de innovación según la novedad
 - Innovaciones sostenidas
 - Innovaciones disruptivas
 - D. Tipos de innovación según el impulso del mercado
 - Innovaciones de atracción
 - Innovaciones tecnológicas
 - E. Tipos de innovación según la gestión
 - Innovación cerrada
 - Innovación abierta

A TENER EN CUENTA: DEBES SER BIEN CREATIVO Y USAR IMÁGENES RELACIONADAS AL TEMA.

2. Describe un ejemplo concreto y preciso para cada uno de los tipos de innovación vistos en clase

ACTIVIDAD # 4

1. Selecciona un producto de tu interés y plantea una innovación ambiental
2. Selecciona un servicio que te llame la atención y planteale una innovación social

ACTIVIDAD # 5

Luego de observar el video <https://www.youtube.com/watch?v=bn7mjglxqn4> . Responde

1. Razones por las cuales siempre va a ser necesario que seamos innovadores

2. ¿Cuál fue la primera innovación que se dio según el video?
3. Has una línea de tiempo con las innovaciones planteadas en el video
4. ¿Por qué se mide la innovación?
5. ¿De qué depende la innovación?
6. ¿Porque es tan difícil innovar hoy?
7. Enuncia los cuatro momentos que fueron revolucionarios para la innovación

ACTIVIDAD # 6

1. Plantea un ejemplo donde se evidencie las ventajas de la innovaciones que se presentan en el cuadro
2. Plantea un ejemplo para evidenciar cada una de las siguientes desventajas dadas por las innovaciones

VENTAJA	DESVENTAJA
Contribuye a la eficiencia del sector financiero	Disociación de la realidad
Estimula habilidades técnicas	Menor seguridad para la sociedad
Ofertas para el entretenimiento	Aprendizaje superficial
Impulsa el emprendimiento	La sobreinformación
Nuevas opciones de trabajo	Desempleo

3. Consulta en qué consisten las siguientes tendencias en innovación:

- ✓ Computación cuántica
- ✓ Tecnologías de economía circular
- ✓ Autenticación biométrica y privacidad
- ✓ Informática neuromórfica
- ✓ Aplicaciones inteligentes
- ✓ IA Generativa
- ✓ Trabajo híbrido
- ✓ Conectividad a internet basada en satélites

ACTIVIDAD # 7

1. Explica mediante un mapa mental la siguiente información:
 - A. Concepto de robótica
 - B. Su historia
 - C. Las características de la robótica
 - D. Tipos de robot
 - E. Leyes de la robótica
 - F. Aplicaciones de la robótica
 - G. Qué es un diagrama de flujo
 - H. Descripción de los Tipos de diagramas de flujo
 - I. Símbolos usados en el diagrama de flujo
2. Diseña y dibuja tu propio robot y describe de manera clara y precisa las tareas que deberá desarrollar
3. Diseña un diagrama de flujo sencillo para la tarea que desarrollará tu robot (recuerda que debes utilizar los símbolos)