	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA SAN JOSÉ **ESTRATEGIAS DE APOYO**						
	COMPLEMENTARIAS		**PLAN DE MEJORAMIENTO**	**X**	**PROMOCIÓN ANTICIPADA**		
DOCENTE	Erika Johana Román Botero						
ÁREA	Tecnología				**PERÍODO**		3
GRADO	Séptimo	**FECHA DE ENVÍO**		Noviembre 20 / 2.026			

Estimado estudiante de Fe y Alegría San José, la actividad programada en este formato deberá ser realizada 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 una evaluación equivalente al 100% de la nota de recuperación. La evaluación será programada desde Coordinación.

ACTIVIDAD	**Taller**	**Evaluación escrita 100 %**
Fecha de entrega	**Día programado por Coordinación para evaluación**	**Pendiente programación de Coordinación**

TALLER

TENER EN CUENTA

- Leer muy bien las indicaciones que se dan y tener muy presente la fecha de entrega
- El taller se presenta en hojas de block carta sin rayas, escrito a mano (del estudiante) y márgenes a cada lado de 2.5 cm.
- La portada deberá presentar el Nombre del trabajo – Nombre completo del estudiante – Grado - Área
- Ningún punto del taller se resuelve en el formato enviado, todo deberá ir 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, debes seleccionar información precisa de varias páginas web

ACTIVIDAD # 1

La innovación es el proceso de crear productos o servicios totalmente nuevos, o de mejorar y rediseñar los que ya existen (así como los procesos internos de las empresas) para responder a los constantes cambios en los gustos de los consumidores. Según los expertos, su esencia es incorporar "lo nuevo" para aportar valor comercial, productivo o científico.

Durante el siglo XX, grandes inventos transformaron la humanidad, como la radio, el electrocardiógrafo, la fotocopiadora, el tocadiscos, el cohete espacial, la televisión a color, el reactor nuclear, el telégrafo, el transistor, la computadora digital y el microondas. Hoy, en el siglo XXI, los retos sociales, económicos y ambientales se enfrentan mediante tecnologías digitales emergentes como:

- ✓ Big Data
- ✓ Inteligencia Artificial
- ✓ Impresión 3D
- ✓ Cursos masivos en línea
- ✓ Tecnologías para compartir datos
- ✓ Internet de las Cosas (IoT)
- ✓ Conectividad 5G
- ✓ Realidad Virtual y Aumentada
- ✓ Modelos financieros digitales emergentes

Luego de leer comprensivamente el texto, realiza lo siguiente:

1. Elabora 1 conclusión coherente y precisa sobre lo que más te llama la atención de la innovación

2. Crees que la innovación es un proceso necesario para mejorar la calidad de vida de las personas, sustenta tu respuesta.

3. Consideras que en estos últimos 5 años, has logrado ver innovaciones que han cambiado tu estilo de vida, argumenta tu respuesta

4. Describe una innovación que haya tenido cada uno de los siguientes objetos:

A. cepillo de dientes B. Cámara fotográfica C. Lámpara o bombillo D. Gafas E. Bicicleta

5. Enuncia un ejemplo de innovación tecnológica en los siguientes aspectos de la vida del ser humano

A. Social B. Seguridad C. Alimentación D. Vivienda E. Moda y vestuario

ACTIVIDAD # 2

1. Consulta información precisa en diversas fuentes y completa el siguiente cuadro

Criterio de clasificación	Tipo de Innovación	Concepto corto
Según su objeto	Innovación de productos	
	Innovación de servicios	
	Innovación en el modelo de negocio	
	Innovación en procesos	
	Innovación tecnológica	
	Innovación organizacional	
	Innovación social	
	Innovación ambiental	
Según el alcance del cambio	Innovación radical	
	Innovación incremental	
Según la novedad	Innovación sostenida	
	Innovacion disruptiva	
Según el impulso del mercado	Innovacion por atracción del mercado	
	Innovacion por empuje tecnológico	
Según la gestión	Innovación cerrada	
	Innovación abierta	
Según el área de aplicación funcional	Innovación en Marketing	
	Innovación educativa:	
	Innovación en Salud:	
	Innovación Pública o Gubernamental	
Según el recurso o tecnología empleada	Innovación Digital	
	Innovación Frugal	

2. Lee el enunciado planteado y escribe el tipo de innovación que se presenta

A. Las cámaras digitales, que hicieron desaparecer las cámaras de rollo de foto tradicional.
B. Crear audífonos que no se caigan mientras corres, porque los deportistas lo pidieron.
C. Poder sacar la tarjeta de identidad o el pasaporte por Internet sin hacer filas de varias horas.
D. Ver películas pagando una suscripción mensual en streaming en vez de comprar o alquilar DVDs individuales.
E. Crear purificadores de agua económicos para comunidades que no tienen agua potable.
F. Aprender historia mediante un videojuego o usar maquetas con realidad aumentada.
G. Un carro que cada año consume un poco menos de gasolina.
H. Permitir el trabajo desde casa (teletrabajo) usando plataformas digitales.
I. Implementar brazos robóticos automatizados en una fábrica de carros para ensamblar las piezas en la mitad del tiempo.
J. Descubrir las pantallas táctiles y luego usarlas para crear tabletas y celulares.
K. La nueva versión de un celular que solo añade una mejor cámara o más batería.
L. Fabricar empaques hechos con plantas que se descomponen sin dañar el planeta.
M. Una marca de gaseosas que guarda su receta en secreto absoluto.
N. Una empresa de juguetes que hace un concurso público para que los niños diseñen el próximo juguete.
O. La invención de Internet o los aviones.
P. Pasar de un teléfono fijo a un smartphone con pantalla táctil
Q. Diseñar una botella con una forma diferente y llamativa o crear una campaña viral en TikTok.
R. Los parches inteligentes que miden el azúcar en la sangre sin necesidad de hincarse con agujas.
S. Desarrollar y lanzar al mercado un reloj inteligente capaz de medir la presión arterial y el nivel de oxígeno en la sangre
T. Pedir comida a domicilio mediante una aplicación en lugar de llamar por teléfono.
U. Los asistentes de voz como Alexa que controlan las luces de la casa.
V. Usar botellas de plástico llenas de agua y cloro colocadas en los techos para iluminar casas que no tienen electricidad

3. Selecciona un producto de tu interés y plantea una innovación ambiental

4. Selecciona un servicio que te llame la atención y plantéale una innovación social

ACTIVIDAD # 3

APROPIACIÓN TECNOLÓGICA: Cuando aparece una nueva tecnología, la sociedad no solo aprende a manejarla, sino que la transforma y la integra a su vida cotidiana. La apropiación tecnológica es el proceso mediante el cual las personas hacen suya una herramienta, adaptándola a sus costumbres, necesidades, cultura e ideas. Cuando un invento deja de ser algo "raro o

novedoso" y se convierte en algo tan indispensable que ya no imaginamos la vida sin él, decimos que la sociedad se ha apropiado de esa tecnología. Para que una herramienta pase a formar parte de nuestra cultura, suele recorrer tres pasos:

1. Adopción (El Acceso y Aprendizaje): Conocemos la herramienta, aprendemos a usarla según las instrucciones del fabricante y descubrimos para qué sirve.

2. Adaptación (La Integración a la Rutina): se empieza a usar la herramienta para resolver problemas específicos de nuestra vida diaria, modificando nuestros hábitos.

3. Reinvención o Integración Cultural: Le damos usos que el creador original nunca imaginó, creando nuevos lenguajes, reglas sociales o formas de relacionarnos.

1. Con la siguiente innovación tecnológica actual, **LA PLATAFORMA DE VIDEO - YOUTUBE**, responde las tres preguntas.

A. Adopción: ¿Para qué sirve y cómo se usa?

B. Adaptación: ¿Cómo facilita la vida (a ti, a tu familia o a la comunidad) en el día a día?

C. Reinvención: ¿Qué nuevo uso, costumbre o regla social se ha dado que NO estaba planeado en su diseño original?

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

- Agentes de Inteligencia Artificial Autónomos (Agentic AI)
- IA Generativa Multimodal
- Robótica Humanoide impulsada por IA (IA Física)
- Computación Espacial y Realidad Extendida (XR)
- Computación Cuántica e IA aplicada a la Ciencia

ACTIVIDAD # 4

1. Explica mediante un mapa mental la siguiente información:

A. Concepto de robótica
B. Tipos de robot
C. Aplicaciones principales de la robótica
D. Concepto de programación
E. Algoritmo – lenguaje de programación y secuencia lógica
F. Qué es un diagrama de flujo
G. Concepto de inteligencia artificial
H. Tipos de inteligencia artificial
I. Usos cotidianos y ética básica

2. Diseña y dibuja tu propio robot, y describe el algoritmo paso a paso (secuencia lógica) que deberá seguir para realizar la tarea asignada.

3. Diseña un diagrama de flujo sencillo que represente el algoritmo de la tarea que desarrollará tu robot (recuerda utilizar correctamente los símbolos normalizados)