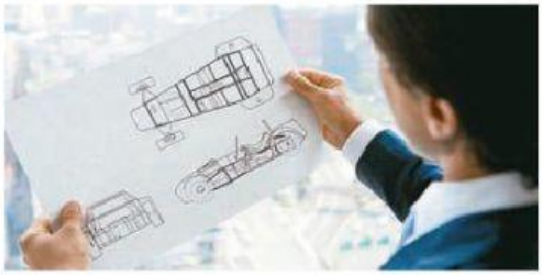
Nombre de alumno:

Tecnología 3 énfasis en Informática Innovación Acumulativa y Radical

Actividad 1.- Realiza un resumen o un mapa conceptual del siguiente tema y contesta las preguntas que se te solicitan al final de la lectura.

Una **innovación acumulativa** aprovecha elementos ya existentes (herramientas, máquinas o procesos productivos) para innovar el producto final.

Ejemplos de **innovaciones acumulativas** son los cambios que se hacen a los modelos de los automóviles año tras año, como defensas más amplias, o retrovisores eléctricos, que aprovechan las características generales del modelo anterior.



Una **innovación radical** es la que cambia de manera amplia algunos o todos los elementos existentes para crear un producto nuevo.

Innovaciones radicales se presentan cuando el chasis cambia por completo o cuando se introduce un motor eléctrico que sustituye a uno de combustión interna.



Hay innovaciones que rompen por completo los conceptos que se tenían sobre algo, como cuando se probaron los primeros aviones para tratar de volar o como cuando Edison demostró que podía producirse luz con una bombilla (o tubo al vacío) incandescente.

Entre las **innovaciones radicales** hay algunas que se **suelen denominar disruptivas**, pues cambian por completo la manera en que se realiza un proceso, porque incluyen herramientas o máquinas innovadoras, o porque ofrecen artefactos o servicios que antes eran impensables.

Ejemplos de estos casos son los denominados inventos, como la electricidad, el teléfono, el radio, la televisión, etc. Reconocimiento especial merecen, como ya se mencionó, la máquina de vapor, que dio paso a los primeros procesos productivos industriales, y el microcircuito y la electrónica en general, que han abierto enormes posibilidades a la humanidad, permitiendo innovaciones impensables.





Hay innovaciones que rompen por completo los conceptos que se tenían sobre algo, como cuando se probaron los primeros aviones para tratar de volar o como cuando Edison demostró que podía producirse luz con una bombilla (otubo al vacío) incandescente.

LIVEWORKSHEETS

Selecciona la respuesta correcta

1. Casi cualquier artefacto, herramienta o máquina en que se puede pensar tiene una historia de _____ que lo han llevado al estado actual.

a) innovaciones b) modificaciones absolutas c) altas y bajas

d) conocimientos e información e) medios técnicos

2. ¿La invención del teléfono es un ejemplo de?

a) Innovación Acumulativa b) Innovación Radical

3. Cuando un producto o un proceso de producción se mejoran decimos que se trata de…

a) una innovación. b) un avance tecnológico. c) un diseño mejorado. d) un desarrollo natural.

4. Importante invento que influyó en el avance científico y tecnológico aplicado a ferrocarriles y barcos a finales del siglo XVIII y principios del XIX.

a) Máquina o motor de vapor
b) Motor eléctrico
c) Ondas electromagnéticas
d) Cohete

5. ¿El cambio de modelo de un auto móvil es un ejemplo de?

a) Innovación Acumulativa b) Innovación Radical

6. Cuando se toma un proceso ya conocido y se innova parte de este se realiza una innovación

a) disruptiva b) continua c) acumulativa
d) radical e) absoluta

7. Cuando se considera un invento, sin un antecedente de algo similar, se produce una innovación

a) disruptiva b) continua c) acumulativa
d) radical e) absoluta

8. Una innovación que cambia por completo un proceso existente, como cuando hiciste fuego con una lupa, es una innovación

a) disruptiva b) continua c) acumulativa
d) radical e) absolut

LIVEWORKSHEETS

Actividad 2. En la ilustración 1 se presenta un esquema de los usos cotidianos y avanzados que tiene la informática. Reflexiona como influyen estos avances en tu vida, contesta las preguntas que se te indican y escribe 5 beneficios de estos avances.

La informática en nuestra vida



Ilustración 1.La informática en nuestras vidas

1. ¿Cómo piensas que se desempeñaban las actividades que se presentan en las imágenes antes del uso de la informática?

2. ¿Qué ventajas tiene los avances informáticos?

3. Escribe 5 beneficios de estos avances

4. Investiga 6 ejemplos de innovación tecnológica que se implementen actualmente en cualquier área, como la nanotecnología, informática, robótica y biotecnología, entre otras. Envió unos videos donde pueden obtener información.

5. Recorta o elabora un dibujo donde se visualice cómo han mejorado su eficiencia las siguientes actividades productivas con el apoyo de la Informática. Agrega una pequeña explicación en cada dibujo.
   - ❖❖ El entretenimiento
   - ❖❖ La comunicación
   - ❖❖ El transporte
   - ❖❖ La medicina

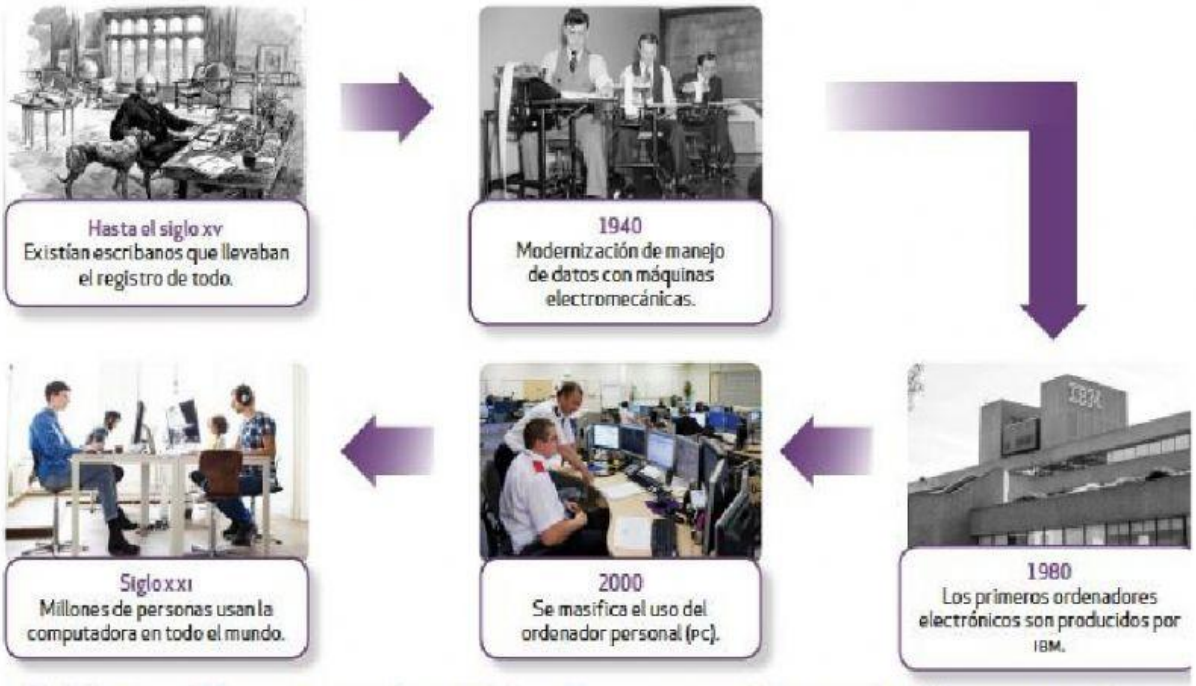
LIVEWORKSHEETS

Actividad 3. Observa el video de nuevas Tecnologías en las organizaciones. Observa la ilustración 2 nos muestra a la computadora como herramienta que ofrece ventajas a las organizaciones, Copia la ilustración 3 en tu libreta y contesta las preguntas.

Por lo general, las innovaciones técnicas recorren un ciclo definido por la generación de la idea, la prueba del concepto y la aplicación del mismo.

B1-A

Innovaciones en el procesamiento de datos de la computadora



¿Qué innovación crees que fue más importante en el desarrollo del procesamiento de datos?

El uso de la computadora



Ofrece ventajas a las organizaciones

- Mayor velocidad
- Menor esfuerzo
- Mejor comunicación
- Mayor precisión y/o calidad en el trabajo

LIVEWORKSHEETS

Arrastra la función que le corresponda a cada aplicación de oficina.
Arrastra la herramienta o técnica que reemplaza o complementa a cada aplicación de oficina.

Aplicaciones de oficina y su función

Aplicación de oficina	Función	Herramienta o técnica que reemplaza o complementa
 Correo electrónico		
 Procesador de texto		
 Hoja de cálculo		
 Programa de presentación		
 Programa de edición de páginas		

Ilustración 3. Aplicaciones de oficina y su función

Manipular datos numéricos organizados en tablas.

Crear, diseñar y editar diferentes materiales impresos.

Crear, modificar y editar textos.

Enviar y recibir mensajes y documentos digitales.

Crear y editar presentaciones electrónicas.

Elaboración a mano de apoyos gráficos como carteles.

Elaboración a mano de materiales impresos, máquina de escribir.

Calculadora.

Fax, envío de mensajes y documentos por correo postal.

Máquina de escribir o escritura a mano.

LIVEWORKSHEETS

Actividad 4. Realizamos la creación de un correo electrónico

Correo Electrónico. Es un servicio de Red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos.

El correo electrónico es un servicio gratuito en el que puedes enviar y recibir mensajes de manera instantánea a través de Internet, incluyendo fotografías o archivos de todo tipo. Para usarlo, solo necesitas un computador que tenga conexión a Internet y abrir o crear una cuenta de correo electrónico.

No necesitas que las personas a las que envías mensajes estén conectadas a Internet al mismo tiempo que tú, ni tampoco, que debas estar conectado a Internet todo el tiempo para recibirlos. El correo electrónico utiliza un servicio similar al de la vida real, pero en lugar de recibir grandes paquetes y cajas, recibes datos e información. Si quieres crear una cuenta de correo electrónico, lo primero que debes hacer es seleccionar un proveedor o servicio de correo. Los más populares son: Gmail, Outlook y Yahoo!

En esta practica vamos a trabajar con Gmail.



1. Entrar a tu correo institucional

Paso 1: Abre tu correo

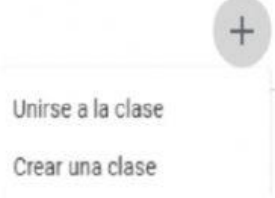
Paso 2: Entra a tu bandeja de Gmail de tu correo institucional y Únete a la clase de Classroom de Tecnología 3.



Classroom

Classroom es una aplicación de Google que permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para convertirla en un aula mixta (presencial con actividades en línea) o completamente en línea, permitiendo trabajar una clase de manera colaborativa.

También permite acceder a los usuarios desde diferentes dispositivos, ya sean de escritorio o móviles, facilitando el acceso en cualquier lugar y hora



Paso 3 Envía un mensaje de correo electrónico a marysol.mejia.cer@oax.nuevaescuela.mx con las siguientes características:

- Asunto: "Practica 1- Tecnología 3"
- Texto del mensaje:
- Escribe que es Innovación
- Escribe dos ejemplos Innovación
- Escribe tu nombre completo tus expectativas y lo que esperas de la materia de Tecnología 3.

LIVEWORKSHEETS