

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO	FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630	Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA	Documento controlado Página 1 de 6	

PLAN DE MEJORAMIENTO TECNOLOGIA GRADO SEPTIMO

Docente: ANA SILVIA MATEUS REINA	Área: Tecnología e informática
Sede: LA ROSITA	Fecha: 18-12-2020
Fecha entrega de actividades: hasta el 18 de enero 2021 al correo anasilvia@centauros.edu.co	
Fecha de sustentación: 25-26 de enero de 2021 por medio de un enlace de thatquiz que previamente se publicará en los grupos o en la página web www.centauros.edu.co o en tecnologiacentauros2020.blogspot.com	
Porcentajes para la calificación:	Actividad de Plan de mejoramiento 40% Sustentación del Plan de mejoramiento 60%
La presentación de las actividades del Plan de mejoramiento es obligatoria para presentar la sustentación.	

INVENTORES RENACENTISTAS

En la Edad Media hubo algunos avances científicos; sin embargo, fue en el Renacimiento cuando se da el auge de la ciencia. Por los cambios que surgen en la transición entre la Edad Media y la Edad Moderna, se empezaron a crear nuevos inventos para satisfacer las necesidades que surgían en ese momento.

Por ejemplo, como la forma de llevar a cabo una guerra cambia con el invento de la pólvora, se desarrolla la ciencia, la balística, y algunas otras ciencias, para desarrollar nuevos inventos con base a los conocimientos que se tenían en ese momento. Se desarrolla el cañón y otras diferentes armas para la guerra.

De igual manera se inventa la brújula, el astrolabio, se realizan mejoras en los barcos; todo esto para poder realizar viajes en el mar, para descubrir nuevas tierras.

Para finalizar podemos mencionar la imprenta, como una de los inventos más trascendentales de esa época, ya que produjo un verdadero

Internet se abrió paso gracias a la invención del telégrafo, el teléfono, la radio o el computador, que forjaron las bases para esta integración de funciones. La única forma de comunicarse digitalmente antes de su creación fue inventada en 1840 con el telégrafo, que emitía señales eléctricas que viajaban por cables conectados entre dos puntos utilizando el código Morse para interpretar la información.

Internet a día de hoy ya representa uno de los desarrollos más significativos en el campo de la investigación e infraestructura de la información.

¿CÓMO EMPEZÓ TODO?

cambio; ya con ésta se posibilitó la difusión más rápida de textos.

La tecnología se desarrolla de una manera espectacular en este periodo, lo cual abre las puertas a un nuevo panorama del mundo; en si se produce una revolución completa del pensamiento que desarrolla un avance en la vida humana de esa época. Para complementar este texto añadimos un enlace de un documental de Leonardo da Vinci, un gran inventor y artista de aquella época.

ACTIVIDAD 1

Consultar la biografía de los inventores del renacimiento, teniendo en cuenta los aportes que hicieron a la ciencia y tecnología. Desarrollar en el cuaderno.

a) Leonardo DaVinci
b) Nicolás Copérnico
c) Galileo Galilei
d) Johan Kepler
e) Henrietta Swan Leavitt
f) Arquímedes

HISTORIA DEL INTERNET

Para empezar la historia de Internet, retrocedemos hasta el 1947 cuando empieza la Guerra fría, enfrentamiento iniciado al finalizar la Segunda Guerra Mundial. Como bien sabes, se trata de un conflicto provocado por la tensión entre el bloque occidental-capitalista liderado por Estados Unidos y el oriental-comunista liderado entonces por la Unión Soviética.

En 1957 la URSS lanzó el primer satélite artificial de la historia, Sputnik 1, y, en este contexto, **se organiza en Estados Unidos la Advanced Research Projects Agency** (Agencia de Proyectos para la Investigación Avanzada de Estados Unidos) conocida como **ARPA** y vinculada al Departamento de Defensa.

El auténtico origen de Internet lo tenemos con ARPANet (Advanced Research Projects Agency

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO	FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630	Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA	Documento controlado Página 2 de 6	

Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos). En el año de su nacimiento, 1969, cuando nace ARPANET, aparece la primera conexión entre los computadores de Stanford y UCLA.

Dos años más tarde, el primer envío de email lo protagonizó Ray Tomlinson. En ese año también aparece el primer virus Creeper. A principios de los 70 nace la palabra Internet, que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP (Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet) en el que basaban los servicios de Internet y los mensajes de correo electrónico. A principios de los 80 se expanden los emoticones, que a día de hoy siguen utilizándose.

No es hasta 1990 cuando Tim Berners-Lee, conocido como el padre de la web, crea el lenguaje HTML. El equipo del científico creó el primer cliente web “World Wide Web” (www). Puede decirse que la década de los 90 ha quedado marcada en la historia como el impulso de mayor velocidad de Internet.

INTERNET SIGUE EVOLUCIONANDO

A partir de su lanzamiento y el gran alcance de usuarios en Internet, la red informática mundial nos ha dado plataformas que todavía siguen ayudando a todos sus usuarios tanto a nivel personal, profesional y educativo.

Yahoo aparece en 1994, que un año más tarde se convertiría en empresa con el fin de «ser el servicio global de Internet más esencial para consumidores y negocios».

Internet Explorer nace gracias a Microsoft para el sistema operativo Windows 95 y, en 2015, se anunciaba que a partir de Windows 10, se sustituía por Microsoft Edge.

A finales de los 90, dos creaciones cerraron el siglo: el término weblog Otro de los términos informáticos de finales de los 90 es “weblog” y el nacimiento de Google, que provocó el crecimiento de usuarios en la red.

El comienzo del siglo XXI se caracteriza por el nacimiento Wikipedia, Safari, MySpace, LinkedIn, Skype y WordPress.

En 2004 nace la red social con más usuarios; Facebook además de Gmail, Flickr y Vimeo y, al año siguiente; YouTube. Las últimas plataformas y redes sociales nacieron años más tarde, Google Chrome en 2008 e Instagram y Pinterest en 2010.

Con la creación del primer iPhone creado por la marca Apple en el 2007 que facilitaba como nunca antes el acceso a internet desde un dispositivo móvil y la aparición de nuevas tecnologías, el comercio electrónico fue adquiriendo cada vez más relevancia y

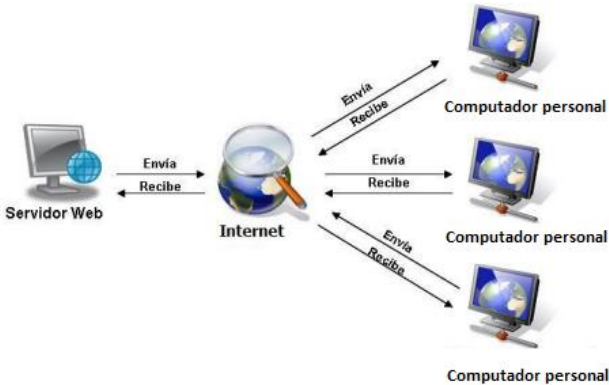
cada vez más empresas fueron ampliando su negocio su hacia el comercio digital.

CONCEPTOS BÁSICOS DE INTERNET

Internet: es un sistema de comunicación que permite transmitir información (texto, imágenes, multimedia) de unos computadores a otros (y otros dispositivos) sin necesidad de soporte físico que no sean los propios dispositivos. De esta manera Internet se convierte en una red interconectada de información disponible.

Servidores: Grandes computadores: trabajando constantemente para ofrecer información de todo tipo a los dispositivos conectados a Internet.

Hay servidores de los gobiernos, de instituciones como universidades, de empresas como los bancos y de ventas on-line... y luego están los de las empresas proveedoras de Internet; aunque realmente casi cualquiera puede convertir su computador en un “servidor”.



Proveedor de Internet: Empresa que ofrece la conectividad y el acceso a servicios de Internet a sus clientes, Hay proveedores que tienen sus propios servidores e instalaciones, y otros que alquilan estos equipos a los primeros.

Servicios de Internet: posibilidades de acceso a datos y comunicación interactuando con otros usuarios de Internet, como: consulta de noticias, publicación, envío/recepción de datos, correo electrónico, visionado de películas, escuchar radio o música, realizando documentos y formularios online

Cliente: usuario que accede a la red Internet para utilizar los servicios disponibles (consulta de información, noticias, correo electrónico, servicios multimedia...).

WWW: World Wide Web, gran telaraña mundial, red global de interconexión de computadores que comparten y ofrecen servicios de comunicación y acceso a información.

Enlace, link: vínculos en forma de texto (subrayado normalmente), botones, iconos o imágenes en los que al hacer clic sobre ellos nos dirigen de un contenido/sitio de Internet a otro con más información.

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO	FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630	Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA	Documento controlado Página 3 de 6	

Página Web: cada uno de los bloques de información con una localización determinada en Internet. La WWW se organiza en páginas o sitios Web. Se accede mediante un enlace o escribiendo directamente en la barra de dirección de un navegador de Internet.

HTML: Hyper Text Markup Language, Lenguaje de Marcado Hipertexto, es la dirección de una página Web en Internet. También se refiere al “idioma” en el que se construyen las páginas Web.

URL: Uniform Resource Locator, Localizador Uniforme de Recursos, es la dirección de una página Web en Internet. En cierto modo es la localización de la página Web, similar a http://

http:// : constituye el “protocolo” principal de las páginas Web, similar a la dirección de una Web, su URL, lo que aparece en la barra de dirección de un navegador de Internet cuando estamos en una página Web. El protocolo (conjunto de normas) compartido con el software del dispositivo (PC, tablet, smartphone) hace que éste comprenda el lenguaje hipertexto de las páginas Web. Algunas veces encontramos el código www después de http://, aunque no todas las páginas Web lo llevan.

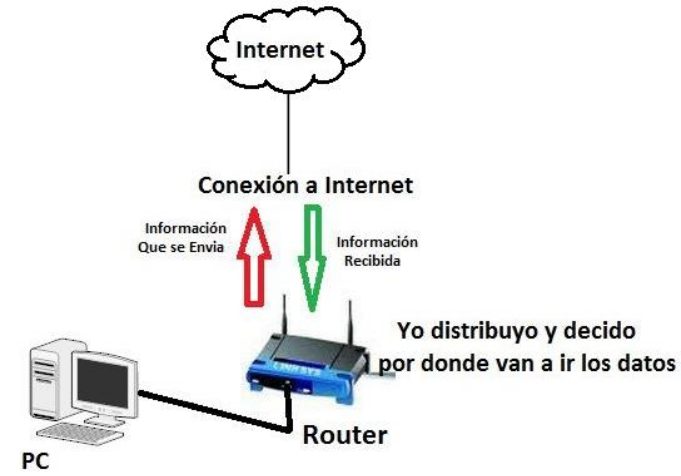
Navegador Web o navegador de Internet: Programa informático que se utiliza para acceder a la información de Internet, codificada entre otros con el lenguaje HTML y protocolos como el http:// y el ftp://. Son navegadores Web para computadores: Internet Explorer y Edge (de Microsoft); Mozilla Firefox (código libre); Google Chrome (que deriva como Opera, Iron, Flock y otros más, del navegador libre Chromium); Safari (el navegador de Apple, de los “MacOS”); Maxthon Cloud, Lunascape, 360 browser, Avant (estos últimos con varios “motores” de navegación). Y luego están los navegadores diseñados para teléfonos móviles.



Computación en la nube (cloud computing): Conocida también como servicios en la nube o informática en la nube, es una nueva tendencia de software en la cual los servicios, datos y programas se gestionan y ejecutan en el servidor del proveedor del software, sin tener que tener en nuestro computador los programas ni la mayoría de los datos.



¿CÓMO FUNCIONA EL INTERNET?



Todos los computadores conectados en internet tienen que utilizar el mismo **protocolo** o normas para comunicarse entre ellos, en caso contrario no podrían comunicarse e intercambiar información. Ahora veamos cómo se conectan y las normas "protocolos" que utilizan.

Imagina que ahora tenemos un computador y queremos conectarnos a esa gran red llamada Internet. Para conectarnos se hace por medio de un ISP (proveedor de acceso a internet). **Proveedores de acceso a internet** son por ejemplo Telefónica MOVISTAR, ETB, CLARO, etc, es decir, empresas que nos facilitan la conexión. Tendremos que ponernos en contacto con uno de ellos y contratar el servicio para que nos conecten a internet.

El ISP o proveedor lo primero que hace es asignarnos un número único a nuestro computador dentro de la red para que cuando nuestro computador se conecta a la red este identificado. Este número será único en toda la red y se llama el IP de nuestro computador. No puede haber otro computador dentro de la red con el mismo IP. El IP es como el nombre, apellidos y dirección de nuestro computador dentro de la red. Estos números IP se llaman "**direcciones IP**".

Si alguien quiere enviarte una carta a tu casa pondrá tu nombre y apellidos, el número de tu portal, el del piso en el que vives, el código postal, la ciudad, el país, etc. Es decir, esos datos no pueden tener los mismos nadie en el mundo, se podrá llamar igual, pero

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO		FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630		Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA		Documento controlado Página 4 de 6	

no tendrá el mismo código postal o no será de la misma ciudad. Cuando el cartero quiera llevarte la carta a tu casa no podrá confundirse porque no hay dos iguales. Tu dirección postal es única. Pues la IP de tu computador dentro de la red también debe ser única para que cuando quieras recibir o enviar información por la red no existan confusiones.

Gracias a ese IP único que tiene cada computador conectado a la red de internet se pueden identificar y comunicar los computadores unos con otros sin confusiones ni errores. Un ejemplo podría ser el siguiente número IP:

150.214.90.20 Luego veremos el significado un poco más detallado.

Además, los datos que queremos enviar por la red, antes de enviarlos debemos codificarlos (convertirlos) de forma que sean datos que puedan viajar por los cables o por las ondas. Tenemos que convertir las señales digitales del computador en analógicas al enviarlos y viceversa al recibirlos. De esta forma puedan ser transmitidas por la red de forma inteligible.

Esto lo hacía antiguamente un aparato que se llama **modem** (modulador/demodulador). Hoy en día se utilizan los **routers** que son más inteligentes, ya que además de hacer las funciones del modem, también es capaz de gestionar los datos que enviamos o recibimos (decide por donde irán, qué enviar y a donde).

ACTIVIDAD 2

Desarrollar esta actividad en el cuaderno

- Realizar un mapa de ideas sobre la Historia del Internet, incluya dibujos e ideas principales
- Contestar las siguientes preguntas:
 - ¿Qué es Internet? Realice un dibujo.
 - ¿Qué son servidores? Realice un dibujo.
 - ¿Qué es un proveedor de Internet? Realice un dibujo
 - ¿Qué son los servicios de Internet y cuáles son?
 - ¿Qué servicios de Internet ha utilizado? ¿Cuál es el servicio que más utiliza?
 - ¿Qué es un Cliente? Realice un dibujo.
 - ¿Qué es un enlace o link?
 - ¿Qué es una página web? ¿Cuáles son las páginas web que más usa?
 - ¿Qué es HTML?
 - ¿Qué lenguajes se utilizan para crear páginas diferentes al HTML?
 - ¿Qué es URL?
 - ¿Qué es http://?
 - ¿Qué es navegador web? ¿Cuáles existen actualmente? ¿Cuál es el de tu preferencia?
 - ¿Qué es computación en la nube? ¿Cuáles existen actualmente? ¿Cuál es el que tu usas?
- Defina teniendo en cuenta la lectura anterior los siguientes conceptos.
 - Protocolo
 - ISP o Proveedor de acceso a internet

- Dirección IP
- Modem
- Router

- Realice un resumen corto de ¿Cómo funciona Internet? Con sus propias palabras
- Realice un dibujo que represente el internet

NOTICIA TECNOLÓGICA SOBRE EL CORONAVIRUS Y LA TECNOLOGÍA

LA ENTREGA EXITOSA DE LA VACUNA COVID-19 REQUIERE DE SÓLIDAS ASOCIACIONES TECNOLÓGICAS

Como sociedad, continuamos con este viaje a través de esta pandemia global, pero al fin hay una luz al final del túnel. En la actualidad, hay dos vacunas COVID-19 bajo una revisión acelerada por parte de la Administración de Medicamentos y Medicinas de los Estados Unidos y las autoridades regulatorias europeas, que han reportado datos de seguridad y eficacia en ensayos clínicos de fase tres¹. A diferencia de la vacuna común contra la influenza, cada una de estas vacunas COVID-19 presenta desafíos similares y únicos en términos de adquisición, distribución, administración y gestión. En Microsoft, hemos trabajado con estas organizaciones de los sectores público y privado alrededor del mundo para ayudar a respaldar esta monumental tarea de entregar las vacunas lo más rápido posible, pero también de una manera segura y equitativa. La tecnología juega un rol esencial en la distribución segura y equitativa de la vacuna, y las alianzas estratégicas nos permitirán conseguir nuestras metas y cumplir con los desafíos futuros. En este texto, iremos más a detalle en algunas alianzas estratégicas que permiten la entrega de la vacuna COVID-19.

Asociarse para obtener mejores resultados

Con las vacunas COVID-19 pronto disponibles, Microsoft y sus socios trabajan de manera activa con los clientes para desplegar soluciones de gestión de vacunas que permitan capacidades de registro para pacientes y proveedores, programación por fases para vacunas, informes optimizados y tableros de administración con analítica y pronósticos. Estas ofertas ayudan a las agencias de salud pública y a los proveedores de atención médica, entregar la vacuna COVID-19 a individuos de una manera eficiente, equitativa y segura. Las tecnologías y enfoques subyacentes han sido probados y desplegados con casos de uso anteriores a COVID-19, incluido el rastreo de

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO	FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630	Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA	Documento controlado	
		Página 5 de 6	

contactos, pruebas de COVID-19, y programas de regreso al trabajo y regreso a la escuela.

Microsoft Consulting Services (MCS) ha desplegado más de 230 misiones de respuesta a emergencia por COVID-19 a nivel mundial, desde que la pandemia comenzó en marzo de 2020, incluidos compromisos recientes para asegurar la distribución equitativa, segura y eficiente de la vacuna COVID-19. MCS ha desarrollado una oferta, Vaccination Registration and Administration Solution (VRAS), que avanza las capacidades de su portafolio de solución COVID-19 y permite la administración conforme a la evaluación de residentes, el registro y la programación por fases para la distribución de la vacuna. Permite el rastreo y la notificación del progreso de inmunización a través de un intercambio seguro de datos que utiliza estándares de la industria, como Health Level Seven (HL7), Fast Healthcare Interoperability Resources (FHIR) y APIs abiertas. Los proveedores de salud y las farmacias pueden monitorear y reportar sobre la efectividad de lotes específicos de vacunas, y los administradores de salud pueden resumir con facilidad el logro de las metas de despliegue de vacunas en grandes grupos de población.

Además, varios de nuestros socios han aprovechado la nube de Microsoft para brindar a los clientes ofertas adicionales para respaldar la gestión de la vacuna. Estas ofertas también incluyen APIs, HL7 y FHIR para permitir la interoperabilidad e integración con sistemas existentes de registro, inteligencia artificial para generar analítica predictiva precisa y de geografías específicas, y comunicaciones seguras a través de Microsoft Teams.

Satisfacer las necesidades de una población global para la distribución, administración y supervisión justas y equitativas de vacunas, requiere de lo mejor que la asociación entre Accenture, Avanade y Microsoft tiene para ofrecer. A través de nuestra experiencia en consultoría estratégica, industria e implementación, junto con las capacidades de tecnología, nube y datos de vanguardia de Microsoft, significa que construimos soluciones robustas, escalables y confiables para las autoridades de vacunación de todo el mundo.

EY se ha asociado con Microsoft para brindar una solución integral, de extremo a extremo, que ayude a manejar el proceso de fabricación y distribución de la vacuna. EY Vaccine

Management Solution está construida sobre varias tecnologías Microsoft: Microsoft Azure, Dynamics 365, Power BI y Power Platform, para permitir la participación del paciente y el proveedor, visibilidad de la cadena de suministro, y monitoreo de las vacunas en tiempo real con Internet de las Cosas (IoT). Además, EY Vaccine Analytics Solution es una herramienta integrada de datos y analítica COVID-19 que respalda a las partes interesadas para entender la absorción de vacunas de una población y una geografía específicas.

Mazik Global ha aprovechado su experiencia en la industria de la atención médica y en soluciones tecnológicas para crear MazikCare Vaccine Flow, que está construida sobre Power Apps, y utiliza plantillas pre construidas para implementar soluciones escalables que aceleren la distribución masiva de la vacuna COVID-19. Los proveedores podrán buscar poblaciones específicas, con base en un criterio de riesgo, para dar prioridad a la distribución. Los pacientes pueden auto monitorearse y tener la tranquilidad de evitar reacciones adversas. Lo que es más importante, la capacidad de monitorear niveles de inventario, así como la temperatura de los viales, permitirá a los proveedores ayudar a que los pacientes reciban la vacuna más rápido. MazikCare Vaccine Flow está disponible en Microsoft AppSource.

Microsoft y sus socios utilizan sólidas capacidades de las tecnologías basadas en la nube, y con una alta seguridad, de Microsoft, para entregar soluciones que aborden los desafíos más urgentes que la industria de la atención médica enfrenta en la actualidad. Conozcan más sobre Microsoft Cloud for Healthcare y la amplitud de las capacidades de nuestros socios.

Colaborar hacia un resultado exitoso

Para alcanzar la meta de una entrega eficiente, equitativa y segura de la vacuna COVID-19, una colaboración cercana entre agencias y socios será la llave del éxito. Es esencial que las implementaciones sean entregadas a tiempo, y que estén ajustadas para cumplir con las necesidades de cada gobierno y cliente de atención médica. En la medida de lo posible, las tecnologías recién introducidas deben integrarse con los sistemas existentes de registro para mantener los cambios en el flujo de trabajo y los costos al mínimo.

Microsoft y sus socios están comprometidos en hacer su parte para ayudar a la comunidad global

	ALCALDÍA DE VILLAVICENCIO	FR-1540-GD01	
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO CENTAUROS Aprobación oficial no.0552 del 17 de septiembre del 2002 NIT 822.002014-4 Código DANE 150001004630	Vigencia: 2013	
	APOYO A LA GESTION ACADEMICA	Documento controlado	
		Página 6 de 6	

a abordar este histórico desafío. Juntos, esperamos ayudar a nuestros clientes a adoptar el poder de lo digital, y el poder de la innovación humana, para entregar una vacuna segura y efectiva de una manera priorizada.

ACTIVIDAD 3

Realizar un mapa mental o mapa de ideas sobre el artículo “LA ENTREGA EXITOSA DE LA VACUNA COVID-19 REQUIERE DE SÓLIDAS ASOCIACIONES TECNOLÓGICAS”

INFLUENCIA DE LA TECNOLOGIA EN EL MEDIO AMBIENTE

Todos nos hemos preguntado alguna vez hacia dónde vamos, qué será de nosotros mañana

Observa las cosas que más nos pueden llamar la atención:

En la tierra existen miles de especies vivientes, pero solamente una, el ser humano, consume el 40% de los recursos del mundo.

Cada 10 segundos desaparece el equivalente a cinco campos de fútbol de bosques y selvas, bien para cultivo, pastoreo, o crecimiento de las ciudades.

Cada diez segundos se extingue una especie animal.

La población humana crece a un ritmo exponencial, por ejemplo, China y los países orientales (principalmente la India), al seguir superpoblándose (entre solamente esos dos países ya tienen más de 1.900 millones de habitantes) generarán un muy grave y difícil problema alimentario y de agotamiento de recursos naturales.

Las actividades humanas están provocando toda clase de contaminación que cada vez afectará más a la vida en el planeta. Por ejemplo, es un hecho demostrado que la temperatura del planeta ha estado aumentando debido a la quema constante de combustibles para nuestras máquinas y fábricas, lo cual ha hecho crecer el conocido efecto invernadero.

Una de las consecuencias más graves de todo esto es el Cambio Climático Global. Con el aumento de los niveles de dióxido de carbono (CO2), el futuro de la Tierra podría parecerse a la época de mayor calor de la antigüedad (la época de Eoceno).

Imagina palmeras en Noruega, playas cálidas desplazadas a cientos de metros de donde están hoy y la desaparición de hielo natural del planeta.

Otras consecuencias que el cambio climático podría producir son:

- Las zonas fértiles se transformarán en desiertos
- Los glaciares se derretirán y, por tanto, ciertas zonas bajas cercanas a la costa se inundarán.

Es decir, hay evidencias de que nuestro planeta está sufriendo. El hombre, señor de la tierra, deberá, por necesidad y urgencia, ir encontrando soluciones para compatibilizar el desarrollo con el mantenimiento de las condiciones de habitabilidad del planeta, es decir, tener un desarrollo sostenible.

Esto requiere:

- El uso de tecnologías específicamente diseñadas para la conservación y protección del medio ambiente.
- Utilizar recursos renovables.
- Promocionar el reciclaje de materiales
- Concienciarnos de que todos somos responsables

ACTIVIDAD 4.

1. Leer atentamente el TEMA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGIA EN EL MEDIO AMBIENTE
2. Realizar un friso sobre la influencia de la tecnología en el medio ambiente, debe incluir dibujos.
3. Al final del friso debes escribir la respuesta a la pregunta ¿Qué puedes hacer tú para mejorar el futuro del planeta?