	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN <i>"Formamos seres integrales, que perseveran en la búsqueda de sus sueños"</i>	GPA-DF-FO-06
	GESTION PEDAGOGICA Y ACADEMICA	Versión: 01
	Fortalecimiento tecnología	Página 1 de 1

DOCENTE	Santiago Aguilar Zuluaga	ASIGNATURA	TECNOLOGIA
NOMBRE		GRADO	

ACTIVIDAD DE COMPRENSIÓN DE LECTURA

- Leer el texto **EL SHOCK DEL FUTURO**, realizar en el cuaderno una breve síntesis y contestar las preguntas argumentando el porqué de la respuesta.
- Posteriormente representar mediante un dibujo el texto analizado.

EL SHOCK DEL FUTURO

En el pasado, la permanencia era lo ideal. Tanto si se empleaban en la confección a mano de un par de zapatos, como si se aplicaban a la construcción de una catedral, todas las energías creadoras y productoras del hombre se encaminaban a aumentar hasta el máximo la duración del producto. El hombre construía cosas para que durasen. Tenía que hacerlo.


Como la sociedad en que vivía era relativamente inmutable, cada objeto tenía una función claramente definida, y la lógica económica imponía una política de permanencia. Aunque tuviesen que ser remendados de vez en cuando, los zapatos que costaban cincuenta dólares y duraban diez años, resultaban menos caros que los que costaban diez dólares y duraban sólo un año.

Sin embargo, al acelerarse el ritmo general de cambio en la sociedad, la economía de permanencia es -y debe ser- sustituida por la economía de transitoriedad.

La tecnología progresiva tiende a rebajar el costo de fabricación mucho más rápidamente que el costo de reparación. Aquélla, es automática; ésta, sigue siendo, en gran parte, una operación manual. Esto significa que, con frecuencia, resulta más barato sustituir que reparar. Es económicamente sensato confeccionar objetos baratos, irreparables, que se tiran una vez usados, aunque puedan no durar tanto como los objetos reparables.

El shock del futuro

- En el pasado, la fuerza creadora del hombre se orientaba a:
 - construir monumentos y catedrales
 - elaborar productos de máxima duración
 - hacer productos relativamente durables
 - construir un mundo permanente e incompleto
 - frustrar el deseo de cambio y progreso
- Decir que la permanencia es lo ideal hoy en día significaría:
 - refutar los planteamientos del autor
 - ir en contra del progreso y el desarrollo
 - alentar una política de mejora y cambio social
 - contradecir radicalmente al autor, anulando su tesis
 - impugnar la tesis arcaica de la economía transitoria
- Sustituir se hace más viable que reparar debido:
 - al avance científico de la economía
 - al cambio súbito de la mentalidad del hombre
 - al acelerado progreso de la tecnología
 - a las modificaciones estructurales del comercio
 - a la tecnología de punta y la política actuales
- Se prefiere adquirir aquello que tiene corta duración puesto que:
 - los productos adquiridos no se usan en demasía
 - la mercancía tiende a durar por mucho tiempo
 - los objetos, vendidos se extinguen en muy poco tiempo
 - rápidamente los productos son innovados y mejorados
 - en corto plazo sustituimos lo que largamente hemos arraigado
- Por su contenido, podemos considerar al fragmento como:
 - una especulación filosófica
 - un ensayo socio económico
 - una descripción histórica
 - una recomendación aceptable
 - un recuento estadístico

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN <i>"Formamos seres integrales, que perseveran en la búsqueda de sus sueños"</i>	GPA-DF-FO-06
	GESTION PEDAGOGICA Y ACADEMICA	Versión: 01
	Fortalecimiento tecnología	Página 2 de 2

GUÍA DE LA MULTIMEDIA ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA

¿Qué Es Multimedia?: Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. La multimedia es usada para incluir efectos especiales, videos, sonido y la animación en presentaciones, enciclopedias electrónicas, cursos, videos musicales, películas y más.

Multimedia permite el uso de hipertexto para mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. Además del uso de Hipermedia, que es una fusión entre hipertexto y multimedia.

Multimedia Interactiva: la multimedia es interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, qué es lo que quiere ver y cuándo.

Hipermedia: (navegación entre medios) puede considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que utiliza estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

¿Dónde Se Utiliza Multimedia? :

Multimedia En Los Negocios: Incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. El correo de voz y vídeo conferencia, se proporcionan muy pronto en muchas redes de área local (LAN) u de área amplia (WAN).

Multimedia En Las Escuelas: Las instituciones educativas están entrando decididamente en el mundo multimedia, es allí donde más se requiere como ayuda en los procesos de enseñanza y aprendizaje ya que facilita en gran medida el logro de los objetivos educativos independiente del área que se trate.

La multimedia permite a los estudiantes con deseos de conocimientos, ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

Multimedia En El Hogar: Los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, ya sea en televisores a color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición, la multimedia en estos televisores probablemente llegará sobre una base pago - por - uso a través de la autopista de datos.


Multimedia En Lugares Públicos: En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas multimedia estará disponible en terminales independientes o quioscos para proporcionar información y ayuda. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas.

Qué es La Realidad Virtual?

La realidad virtual es una extensión de multimedia que utiliza los elementos básicos como imágenes, sonido y animación. Puesto que requiere de retroalimentación por medio de cables conectados a una persona, la realidad virtual es tal vez multimedia interactiva en su máxima expresión. Los lentes cascos, guantes especiales y extrañas interfaces humanas intentan colocarlo dentro de una experiencia parecida a la vida misma.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. Realiza una síntesis del tema en el cuaderno.
2. Qué es multimedia?
 - a. Es un dispositivo utilizado en navegación.
 - b. Combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos.
 - c. Mecanismo de defensa utilizado por los arácnidos.
 - d. Reúne una gran variedad de características.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN <i>“Formamos seres integrales, que perseveran en la búsqueda de sus sueños”</i>	GPA-DF-FO-06
	GESTION PEDAGOGICA Y ACADEMICA	Versión: 01
	Fortalecimiento tecnología	Página 3 de 3

3. Explica con tus palabras los siguientes términos:

- Hipertexto.
- Hipermedia.
- Multimedia Interactiva.
- Realidad virtual.

4. Dónde es utilizada la Multimedia?

- a. En los negocios.
- b. En las escuelas.
- c. En las cavernas.
- d. a y b son correctas.

Qué son las TICs?

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información.

Es decir, son todas esas tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, presentar y transferir información. Ellas están en todos los ámbitos de nuestras vidas, en nuestra vida social, familiar y escolar. Sus usos son ilimitados y pueden manejarse con facilidad, sin necesidad de ser un experto.

¿Cuáles son?

Televisores, teléfonos celulares, computadores, radios, reproductores de audio y video, consolas de videojuegos, tabletas e Internet.

¿Para qué sirven?

Para divertirnos, aprender, mantenernos en contacto, saber lo que está sucediendo en el mundo, dar nuestra opinión y conocer lo que los demás opinan. Con ellas las distancias se disminuyen, la comunicación y el intercambio de información se hacen cada vez más rápidos y eficientes.

Gracias a las TIC, las películas, los videos, la música, los videojuegos, los amigos, las noticias, el conocimiento y el mundo entero, están a un clic de distancia.

¿Cuáles son las características de las TICs?

Las tecnologías de información y comunicación tienen como características principales las siguientes:

- Son de carácter innovador y creativo, pues dan acceso a nuevas formas de comunicación.
- Tienen mayor influencia y beneficia en mayor proporción al área educativa ya que la hace más accesible y dinámica.
- Se relacionan con mayor frecuencia con el uso de la Internet y la informática.
- Constituyen medios de comunicación y adquisición de información de todo tipo.
- Las personas pueden acceder por sus propios medios, desde cualquier lugar.
- Potencian la educación a distancia y la educación virtual.

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las TICs?

Ventajas:

Gracias a las TIC disponemos de un nuevo recurso en el aula para facilitar el aprendizaje de los alumnos y que constituye un medio motivador para ellos, puesto que se consigue captar su atención por más tiempo.


Además, las nuevas tecnologías facilitan el acceso a la información. Hoy en día casi todo el mundo tiene acceso a Internet y tiene a su disposición un ordenador que le permite obtener de forma rápida información, analizarla y organizarla para su posterior uso.

Por otro lado, la labor del maestro se puede ver facilitada ya que si en sus clases utiliza las nuevas tecnologías puede utilizar recursos que le faciliten su trabajo.

Desventajas:

Las nuevas tecnologías pueden resultar difíciles de manejar si no se tiene el conocimiento adecuado sobre ellas.

Otro problema es que no están al alcance de todos, ya que muchas personas no tienen los recursos económicos suficientes y por ello no tienen a su alcance estas nuevas tecnologías ni tampoco la información que se consigue a través de ellas.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA BENEDIKTA ZUR NIEDEN <i>“Formamos seres integrales, que perseveran en la búsqueda de sus sueños”</i>	GPA-DF-FO-06
	GESTION PEDAGOGICA Y ACADEMICA	Versión: 01
	Fortalecimiento tecnología	Página 4 de 4

Por otra parte, a veces las informaciones que encontramos no son fiables, hay muchas páginas donde el contenido no es científico o simplemente es opinable, la misma Wikipedia, muy utilizada, puede llegar a contener contenido incorrecto ya que cualquier usuario puede editar las distintas páginas.

La tendencia de los alumnos a recortar el tiempo puede llegar a utilizar indebidamente la función de copiar y pegar, por lo que deberemos hacer un esfuerzo extraordinario para evitar esta desviación en nuestro objetivo.

El ordenador puede llegar también a cansar o aburrir por su excesivo uso, con lo cual perderíamos la ventaja más importante que es la de la motivación.

Por último, otro inconveniente es la dependencia que pueden ocasionar las nuevas tecnologías o que pueden favorecer el sedentarismo, ya muchos adolescentes solo se relacionan a través del computador y dejan de lado el mundo “real”. Otras desventajas que se pueden observar en la utilización de las tecnologías de información y comunicación son: * Falta de privacidad, * Aislamiento, * Fraude, * Merma los puestos de trabajo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar un mapa conceptual del tema y resolver las siguientes preguntas:

1. Explica con tus palabras que entiendes por TICs.
2. De qué manera se aplica en el ámbito educativo.
3. Menciona y explica tres ventajas y tres desventajas de las TICs.
4. Explica mínimo tres herramientas utilizadas en las TICs.
5. Menciona y explica mínimo tres características de las TICs.