

TECNOLOGÍA II

Continuación…



|  |  |
| --- | --- |
| **MATERIA: TECNOLOGIA II**  **Semana: 5 al 6 de octubre de 2017** | **PROFESOR: R. Alejandra Vázquez Tzompantzi** |

**TEMA 2**

Relación de la Tecnología con las ciencias naturales y sociales: La resignificación y el uso de los conocimientos

**SUBTEMA**

La resignificación de los conocimientos científicos:

**PROPÓSITO**: Distinguir la forma en que los conocimientos científicos se resignifican en la operación de los sistemas técnicos.

**APRENDIZAJE ESPERADO**

Describen la forma en que los conocimientos técnicos y los conocimientos de las ciencias se resignifican en el desarrollo de los procesos técnicos.

**INFORMACIÓN**

Existen diversos productos que son utilizados en tu hogar, en la escuela y en la comunidad cuya obtención o elaboración requiere de conocimientos técnicos o tecnológicos los cuales tienen una estrecha relación con otras ciencias, si observas a tu alrededor encontrarás la presencia o participación de la tecnología en interacción con las materias que tú estudias.

**Las técnicas tradicionales para el  procesamiento de información, de programación y de diseño y sus procesos de cambio.**

Queda claro que la función de la computadora consiste en aplicar con eficacia y eficiencia las reglas matemáticas que han sido creadas por los grandes matemáticos de la historia, desde los pitagóricos hasta Bertrand Russell.

Los lenguajes de programación se utilizan para crear programas de aplicación—grandes conjuntos de instrucciones lógicas que interpreta y procesa el microchip. Los programas de aplicación son creados a partir de algoritmos, y por algoritmo debes entender “un proceso definido, sin ambigüedades, a través de un número finito de pasos y un conjunto de reglas precisas”. Esta palabra deriva del nombre del matemático persa Al-Juarismi, y se refiere a un método, se aplica para resolver cualquier tipo de problema. Veamos un ejemplo de la vida cotidiana.

**Actividad**: Del apoyo documental escoger 4 objetos tecnológicos y hacer su vaciado en la tabla.

**APOYO DOCUMENTAL.**

CATEGORÍAS:

Almacenamiento: Memoria USB, Blu ray, CD, DVD, floppy.

Reproducción: Tornamesa, Reproductor de mp3, Ipod, Walkman.

Entretenimiento: Consolas de video juegos, Atari, Nintendo, Super Nintendo, Xbox, Play Station, Game Cube.

Oficina: PC de escritorio, laptop, mini laptop, tabletas.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EVOLUCIÓN HISTÓRICA | | | | | | | | | |
| ***NOMBRE DEL OBJETO*** | ***POR QUE NECESIDAD SE CREO*** | ***NOMBRE DE SU CREADOR(ES)*** | ***NOMBRE DE LA EMPRESA*** | ***COMO ERA EN UN INICIO*** | ***COMO EVOLU-CIONO*** | ***COMO ES ACTUAL-MENTE*** | ***A FUTURO*** | ***IMPACTO SOCIAL*** | ***DIBUJO*** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

TODO A MANO Y EN HOJAS BLANCAS. REVISARÉ REGRESANDO A CLASES.