ESTUDIANTE

LUIS VILLARREAL

TECNOLOGIA E INFORMATICA

SALON TEI#20

PROFESOR

ERNESTO SANCHEZ

**CONTENIDO**

[**INTRODUCCION** 2](#_Toc368404983)

[**CONCEPTO** 3](#_Toc368404984)

[**HERRAMIENTAS DE LA TECNOLOGIA** 5](#_Toc368404985)

[**IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGIA** 5](#_Toc368404986)

[**TIPOS DE TECNOLOGIAS** 6](#_Toc368404987)

[**FUNCIONES DE LA TECNOLOGIA** 7](#_Toc368404988)

[**VENTAJAS DE LA TECNOLOGIA** 9](#_Toc368404989)

[**DESVENTAJAS DE LA TECNOLOGIA** 10](#_Toc368404990)

[**CONCLUCION** 11](#_Toc368404991)

[**WEB GRAFIA** 12](#_Toc368404992)

[**GLOSARIO** 13](#_Toc368404993)

# **INTRODUCCION**

La tecnología, como área de actividad del ser humano, busca solucionar problemas y necesidades individuales y colectivas, mediante la

Construcción de sistemas técnicos, y emplea para ello los recursos de

La sociedad en la que está inmersa.

Resulta indudable la aceleración que se ha producido en el desarrollo tecnológico durante el siglo XX. Este proceso condiciona la necesidad formativa en este campo, para poner en manos del ciudadano temas siguientes: Tecnologías de la

Información, Tecnologías de

Los recursos necesarios para ser agente activo en este proceso, ya sea

Como consumidor o como agente productor de innovaciones. Así lo

Ha entendido en los últimos decenios un número creciente de países

Al incorporar estos conocimientos al currículo de la enseñanza obligatoria. En este sentido, se incorporan contenidos relativos a las Nuevas

Tecnologías, dada la presencia cada vez mayor de las mismas en la

Sociedad, a través de los

La Comunicación, Control y Robótica y

Electricidad y Electrónica, los cuales constituyen aproximadamente la

Mitad del currículo total del área.

# **CONCEPTO**

**Tecnología** es el conjunto de conocimientos [técnicos](http://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnico), ordenados [científicamente](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_cient%C3%ADfico), que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Es una palabra de origen [griego](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_griego), τεχνολογία, formada por *téchnē* (τέχνη, *arte, técnica u oficio*, que puede ser traducido como *destreza*) y *logia* (λογία, el estudio de algo). Aunque hay muchas tecnologías muy diferentes entre sí, es frecuente usar el término en singular para referirse a una de ellas o al conjunto de todas. Cuando se lo escribe con mayúscula, Tecnología, puede referirse tanto a la disciplina teórica que estudia los saberes comunes a todas las tecnologías como la [educación tecnológica](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica), la disciplina escolar abocada a la familiarización con las tecnologías más importantes.

La actividad tecnológica influye en el progreso social y económico, pero su carácter abrumadoramente comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos de los más prósperos ([consumismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Consumismo)) que las necesidades esenciales de los más necesitados, lo que tiende además a hacer un uso no [sostenible](http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_sostenible) del medio ambiente. Sin embargo, la tecnología también puede ser usada para proteger el medio ambiente y evitar que las crecientes necesidades provoquen un agotamiento o degradación de los [recursos](http://es.wikipedia.org/wiki/Recurso_natural) materiales y energéticos del planeta o aumenten las [desigualdades sociales](http://es.wikipedia.org/wiki/Desigualdad_social). Como hace uso intensivo, directo o indirecto, del medio ambiente ([biosfera](http://es.wikipedia.org/wiki/Biosfera)), es la causa principal del creciente agotamiento y degradación de los recursos naturales del planeta.

# **HERRAMIENTAS DE LA TECNOLOGIA**

Los principales medios para la fabricación de artefactos son la energía y la información. La energía permite dar a los materiales la forma, ubicación y composición que están descriptas por la información. Las primeras herramientas, como los martillos de piedra y las agujas de hueso, sólo facilitaban la aplicación de fuerza por las personas aplicando los principios de las máquinas simples. El uso del fuego, que modifica la composición de los alimentos haciéndolos más fácilmente digeribles, proporciona iluminación haciendo posible la sociabilidad más allá de los horarios diurnos, proporciona calefacción y mantiene a raya a los animales feroces, modificó tanto la apariencia como los hábitos humanos. Las herramientas más elaboradas incorporan información en su funcionamiento, como las pinzas pelacables que permiten cortar la vaina a la profundidad apropiada para arrancarla con facilidad sin dañar el alma metálica. El término instrumentos, en cambio, está más directamente asociado a las tareas de precisión, como en instrumental quirúrgico, y de recolección de información, como en instrumentación electrónica y en instrumentos de medición, de navegación náutica y de navegación aérea. Las máquinas herramientas son combinaciones complejas de varias herramientas gobernadas (actualmente mediante computadoras/ordenadores) por información obtenida por instrumentos también incorporados en ellas.

# **IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGIA**

Es difícil definir lo que es exactamente la tecnología. En principio el término se refiere literalmente al estudio de la técnica, esto es, a todos los conocimientos teóricos o prácticos que envuelven a las disciplinas científicas. Según esta definición, para que algo sea una tecnología como tal, debe tener un uso en un determinado campo. En el momento en que deje de usarse, dejaría de ser tecnología. Como eso es bastante difícil de catalogar, solemos hablar de tecnologías en desuso u obsoletas. No hace falta irnos a la época de la invención del fuego para ver tecnologías que han sido reemplazadas por otras: lo que para nuestros abuelos era tecnología para nuestra generación puede ser un anacronismo sin utilidad práctica. Existe otro concepto muy usado en la actualidad como son las [nuevas tecnologías](http://www.importancia.org/nuevas-tecnologias.php), que comprenden varios campos de reciente creación como la informática, las telecomunicaciones… De todos modos en la sociedad moderna conviven tecnologías tan antiguas como la rueda con las más nuevas.

La importancia de la tecnología va ligada casi siempre a los usos prácticos que tenga. De hecho, una tecnología muy costosa, o muy complicada, no suele triunfar, porque su implantación es muy complicada. Es por eso que a veces tecnologías que parecen rudimentarias triunfan sobre otras mucho más ‘modernas’. Sea como sea, la tecnología suele estar en continuo avance, siendo en general el desarrollo práctico de nuevas ideas concebidas por las disciplinas científicas, y por tanto, va muy ligada al concepto de innovación.

# **TIPOS DE TECNOLOGIAS**

**TECNOLOGÍA FIJA**: la característica sobresaliente reside en el hecho de que no es posible utilizarla para la realización de otro bien o servicio. Por otra parte, la tecnología fija es aquella que no cambia de manera continua. Por ejemplo, las refinerías de petróleo.

**TECNOLOGÍA FLEXIBLE**: término utilizado para referirse  al conocimiento técnico y a los elementos físicos con los que es posible elaborar otros productos o servicios. Es por ello, que puede ser observada de acuerdo a una variedad de formalidades. Ejemplos de tecnología flexible son: las industrias de medicamentos y alimenticia.

**TECNOLOGÍA BLANDA**: el término engloba a los conocimientos de planificación, administración  y comercialización, dejando de lado al saber técnico al respecto. Se denomina blanda ya que hace referencia a información  no tangible, en contraposición con la tecnología dura, que sí lo es.

**TECNOLOGÍA DURA**: término que se utiliza para designar a los saberse exclusivamente técnicos, aplicados a la producción de maquinarias, productos, materiales, etc.

**TECNOLOGÍA DE EQUIPO**: para este tipo de tecnología se presentan dos significados.

a) tecnología de equipo entendida como el conjunto de reglas, procedimientos, destrezas y conocimiento empírico aplicado a la producción, utilización y mantenimiento de maquinarias.

b) tecnología de equipo entendida como aquella en la que el desarrollo de la misma es realizado por quien produce el equipo o maquinaria. Incluye a las industrias textiles, plásticas, etc.

**TECNOLOGÍA DE OPERACIÓN**: aquí la tecnología es el resultado de la observación y la aplicación de lo contemplado durante años. Es decir, es aquella producida luego de un proceso de evolución. Habitualmente es afectada por las tecnologías de proceso y de equipo.

**TECNOLOGÍA DE PRODUCTO**: engloba a todos aquellos procedimientos, características específicas, reglas y técnicas, utilizadas en la fabricación de un producto o servicio. Es decir, incluye habilidades manuales y conocimientos teóricos aplicados a un bien determinado.

**TECNOLOGÍA LIMPIA**: es aquella que al ser utilizada no produce modificaciones en el ambiente. Es decir, la tecnología limpia se basa en el uso racional y equilibrado de los recursos, de manera que no afecten a los sistemas naturales.

# **FUNCIONES DE LA TECNOLOGIA**

En la prehistoria, las tecnologías han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), y en la historia también para obtener placeres corporales y estéticos (deportes, música, [hedonismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Hedonismo) en todas sus formas) y como medios para satisfacer deseos (simbolización de estatus, fabricación de armas y toda la gama de medios artificiales usados para persuadir y dominar a las personas).

**FUNCIONES NO TECNICAS DE LOS PRODUCTOS TECNOLOGICOS**

Después de un tiempo, las características novedosas de los productos tecnológicos son copiadas por otras [marcas](http://es.wikipedia.org/wiki/Marca_comercial) y dejan de ser un buen argumento de venta. Toman entonces gran importancia las [creencias](http://es.wikipedia.org/wiki/Creencia) del consumidor sobre otras características independientes de su función principal, como las [estéticas](http://es.wikipedia.org/wiki/Est%C3%A9tica) y [simbólicas](http://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolo).

**FUNCION ESTETICA DE LOS OBJETOS TECNOLOGICOS**

Más allá de la indispensable adecuación entre forma y función técnica, se busca la [belleza](http://es.wikipedia.org/wiki/Belleza) a través de las formas, colores y texturas. Entre dos productos de iguales prestaciones técnicas y precios, cualquier usuario elegirá seguramente al que encuentre más bello. A veces, caso de las prendas de vestir, la belleza puede primar sobre las consideraciones prácticas. Frecuentemente compramos ropa *bonita* aunque sepamos que sus ocultos detalles de confección no son óptimos, o que su duración será breve debido a los materiales usados. Las ropas son el [rubro](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Rubro&action=edit&redlink=1) tecnológico de máxima venta en el planeta porque son la *cara* que mostramos a las demás personas y condicionan la manera en que nos relacionamos con ellas.

**FUNCION SIMBOLICA DE LOS OBJETOS TECNOLOGICOS**

Cuando la función principal de los objetos tecnológicos es la simbólica, no satisfacen las necesidades básicas de las personas y se convierten en medios para establecer [estatus social](http://es.wikipedia.org/wiki/Estatus_social) y relaciones de [poder](http://es.wikipedia.org/wiki/Poder_%28sociolog%C3%ADa%29).[1](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa#cite_note-1)

Las [joyas](http://es.wikipedia.org/wiki/Joya) hechas de metales y piedras preciosas no impactan tanto por su belleza (muchas veces comparable al de una imitación barata) como por ser claros indicadores de la riqueza de sus dueños. Las ropas costosas de *primera marca* han sido tradicionalmente indicadores del estatus social de sus portadores. En la América colonial, por ejemplo, se castigaba con azotes al esclavo o liberto africano que usaba ropas españolas por *pretender ser lo que no es*.

El caso más destacado y frecuente de objetos tecnológicos fabricados por su función simbólica es el de los grandes edificios: [catedrales](http://es.wikipedia.org/wiki/Catedral), [palacios](http://es.wikipedia.org/wiki/Palacio), [rascacielos](http://es.wikipedia.org/wiki/Rascacielo) gigantes. Están diseñados para empequeñecer a los que están en su interior (caso de los amplios [atrios](http://es.wikipedia.org/wiki/Atrio) y altísimos techos de las catedrales), deslumbrar con exhibiciones de lujo (caso de los palacios), infundir asombro y humildad (caso de los grandes rascacielos). No es casual que los terroristas del [11 de septiembre de 2001](http://es.wikipedia.org/wiki/11-S) eligieran como blanco principal de sus ataques a las [Torres Gemelas](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Trade_Center) de [Nueva York](http://es.wikipedia.org/wiki/Nueva_York), sede de la [Organización Mundial de Comercio](http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_Mundial_de_Comercio) y símbolo del principal centro del poderío económico estadounidense.

El [Proyecto Apolo](http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecto_Apolo) fue lanzado por el Presidente [John F. Kennedy](http://es.wikipedia.org/wiki/John_F._Kennedy) en el clímax de la [Guerra Fría](http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_Fr%C3%ADa), cuando EEUU estaba aparentemente perdiendo la [carrera espacial](http://es.wikipedia.org/wiki/Carrera_espacial) frente a los rusos, para demostrar al mundo la inteligencia, riqueza, poderío y capacidad tecnológica de los EEUU. Con las [pirámides de Egipto](http://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mides_de_Egipto), es el más costoso ejemplo del uso simbólico de las tecnologías.

# **VENTAJAS DE LA TECNOLOGIA**

1- Nos ayuda a resolver fácilmente nuestros problemas cotidianos sin desgastarnos demasiado y así de fácil.

2- Cualquier duda la resuelves la puedes encontrar por ejemplo en internet todo lo puedes encontrar desde temas de estudio asta solo el entretenimiento.

6-Hay mucha tecnología para poder caminar como prótesis ahora que tengas una discapacidad no te detiene porque con la tecnología se consigue.

4-Existes las cámaras, videojuegos y cosas para nuestra distracción como los celulares son un entretenimiento para los jóvenes y además tan fácil ahora es comunicarse.

5-Podemos tener una vida más fácil sin batallar porque ya casi todo se hace fácil tal vez en unos años con solo tocar un botón se hace sin algún problema porque la tecnología solo busca hacer la vida más fácil.

6-Existen los celulares o teléfonos y podemos culminarnos aunque creen que es una distracción creo que es un medio muy importante para nosotros de comunicación entretenimiento y también para enterarnos de lo que pasa y no pasa.

# **DESVENTAJAS DE LA TECNOLOGIA**

1- Nos acostumbramos a que todo lo resuelva la tecnología y así nosotros somos menos inteligentes porque la tecnología va cada vez más avanzada y todavía ni siquiera la conocemos cuando ya salió otra y otra.

2- La computadora hace todo por nosotros y no aprendemos nada más que Copiar y Pegar porque ni nos molestamos por investigar porque todo sale en la computadora tan fácil para copiar que nos pesa hacerlo nosotros mismos o tener que leer para saber de qué trata
3- Se puede convertir en vicio porque cada vez más personas se hacen adictos como al Facebook que les quita tiempo para hacer cosas de verdadero interés.
4- Por ejemplo la televisión no salen muchas veces cosas que nos sirvan de mucho la mayoría de las cosas son tonterías pocos programas son de cosas para nuestro futuro y solo ocupan nuestro tiempo en cosas que no son de provecho.
5- La tecnología solo sirve para que el mundo deje de esforzarse por cosas que en verdad pueden hacer ellos mismos con sus propias manos y así harían un poco de esfuerzo porque todo lo queremos has de fácil

# **CONCLUCION**

grandes cantidades de información que antes solo era posible encontrar, y de forma parcial, en las bibliotecas y enciclopedias, no solo eso, el contenido de esta información es actualizado constantemente lo que permite un constante seguimiento a los avances en cualquier área del conocimiento.

La comunicación es quizás uno de los medios más beneficiados de los aportes que la tecnología ofrece haciendo posible el sueño de poder comunicarnos a través de largas distancias y ver el rostro de la persona con quien conversamos.

Por sus valores y beneficios el profesional moderno debe mantenerse al día en cuanto al uso y manejo de los recursos tecnológicos, ya que estos forman parte de la vida diaria no solo de nuestros hogares sino también de toda empresa moderna que sigue las corrientes de la globalización.

# **WEB GRAFIA**

<http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa>

<http://latecnologiacolrosario.blogspot.com/2010/09/herramientas-e-instrumentos-de-la.html>

https://www.google.es/#q=importancia+de+la+tecnologia

http://hemerotecabpp.wordpress.com/2013/02/28/normas-icontec-para-trabajos-escritos/#jp-carousel-3407

<http://info-sexto.blogspot.com/2012/02/normas-del-icontec.html>

<http://2.bp.blogspot.com/-_ohruf-DXxs/TzAH-ZoWCwI/AAAAAAAAAJc/-Kpj8W9HUmg/s1600/PORTADA.bmp>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Introduccion-y-Conclusion-Sobre-Tecnologia/549166.html>

<http://www.slideshare.net/alejandrautp/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologa>

<http://www.tiposde.org/informatica/103-tipos-de-tecnologia/>

# **GLOSARIO**

La **educación tecnológica**, a veces denominada simplemente **tecnología**, es una disciplina dentro del que hacer educativo que pretende familiarizar a los estudiantes con el [mundo artificial](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mundo_artificial&action=edit&redlink=1) en el que vive. Se introdujo a partir de los [años 1980](http://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1980) en diversos países del mundo.

El **HEDONISMO** : es la [doctrina](http://es.wikipedia.org/wiki/Doctrina) [filosófica](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa) basada en la búsqueda del [placer](http://es.wikipedia.org/wiki/Placer) y la supresión del [dolor](http://es.wikipedia.org/wiki/Dolor) y de las [angustias](http://es.wikipedia.org/wiki/Angustia), como objetivo o [razón](http://es.wikipedia.org/wiki/Raz%C3%B3n) de ser de la vida.

La **desalación** es un proceso mediante el cual se elimina la sal del [agua de mar](http://es.wikipedia.org/wiki/Agua_de_mar) o [salobre](http://es.wikipedia.org/wiki/Agua_salobre). Las **plantas desaladoras** (también conocidas como **desalinizadoras**, ver nota terminológica) son instalaciones industriales destinadas a la desalación, generalmente del agua de mar o de lagos salados para obtener [agua potable](http://es.wikipedia.org/wiki/Agua_potable).

La **coerción** es la coacción mediante imposición de un castigo o pena (legal o ilegal) con el objetivo de condicionar el comportamiento de los individuos.

**Joseph Alois Schumpeter** (Trest, [Moravia](http://es.wikipedia.org/wiki/Moravia), 8 de febrero de [1883](http://es.wikipedia.org/wiki/1883) - Taconic, [Salisbury](http://es.wikipedia.org/wiki/Salisbury_%28Connecticut%29), [EE. UU.](http://es.wikipedia.org/wiki/EE._UU.), 8 de enero de [1950](http://es.wikipedia.org/wiki/1950))[1](http://es.wikipedia.org/wiki/Joseph_Alois_Schumpeter#cite_note-1) fue un destacado economista [austro](http://es.wikipedia.org/wiki/Austria)-[estadounidense](http://es.wikipedia.org/wiki/Estadounidense), ministro de Finanzas en Austria entre [1919](http://es.wikipedia.org/wiki/1919) y [1920](http://es.wikipedia.org/wiki/1920) y profesor de la Universidad de Harvard (Estados Unidos) desde 1932 hasta su muerte en 1950. Se destacó por sus investigaciones sobre el [ciclo económico](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciclo_econ%C3%B3mico) y por sus teorías sobre la importancia vital del empresario, subrayando su papel en la [innovación](http://es.wikipedia.org/wiki/Innovaci%C3%B3n) que determinan el aumento y la disminución de la prosperidad. Popularizó el concepto de destrucción como forma de describir el proceso de transformación que acompaña a las innovaciones. Predijo la desintegración sociopolítica del [capitalismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Capitalismo), que, según él, se destruiría debido a su propio éxito.[2](http://es.wikipedia.org/wiki/Joseph_Alois_Schumpeter#cite_note-2) [3](http://es.wikipedia.org/wiki/Joseph_Alois_Schumpeter#cite_note-3) Sus principales obras son: *Teoría del desarrollo económico* (1912), *Los ciclos económicos* (1939), *Capitalismo, socialismo y democracia* (1942) y *La historia del análisis económico* (póstuma, 1954).