

TALLER 2.

1)

A) TECNICA. se refería, no solo a la habilidad para el hacer y el *saber-hacer* del obrero manual, sino también al arte. De este origen se rescata la idea de la técnica como el *saber-hacer*, que surge en forma empírica o artesana

B) Ciencia. la ciencia busca entender el mundo natural y la tecnología modifica el mundo para satisfacer necesidades humanas.

C) Innovación. La innovación implica introducir cambios para mejorar artefactos, procesos y sistemas existentes e incide de manera significativa en el desarrollo de productos y servicios.

D) Invención. La invención corresponde a un nuevo producto, sistema o proceso inexistente hasta el momento.

E) Descubrimiento. es un *hallazgo* de un fenómeno que estaba oculto o era desconocido, como la gravedad, la penicilina, el carbono catorce o un nuevo planeta.

F) Diseño. Con tal fin se utilizan recursos limitados, en el marco de condiciones y restricciones, para dar Respuesta a las especificaciones deseadas.

G) Informática. se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores. La informática hace parte de un campo más amplio Denominado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

H) Ética. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), también son fuente de discusiones éticas relacionadas con su uso y con las situaciones de amenaza que se derivan de ellas.

2) Resolver cuestionario.

3) Que son artefactos?

En conexión con el desarrollo de software, está mayormente asociado a métodos o procesos de desarrollo específicos, como el Proceso Unificado. El uso del término pudo haberse originado en estos métodos.

4) Que son los procesos?

Es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que interactúan, las cuales transforman elementos de entrada en resultados.

5) Que son los sistemas?

es un objeto complejo cuyos componentes se relacionan con al menos algún otro componente; puede ser material o conceptual. Todos los sistemas tienen composición, estructura y entorno, pero sólo los sistemas materiales tienen mecanismo, y sólo algunos sistemas materiales tienen figura.

6) Cual es el sentido y la importancia de la alfabetización en tecnología?

La alfabetización tecnológica es desarrollar los conocimientos y habilidades tanto instrumentales como cognitivas en relación con la información vehiculada a través de nuevas tecnologías (manejar el software, buscar información, enviar y recibir correos electrónicos, utilizar los distintos servicios de WWW, etc.), además plantear y desarrollar valores y actitudes de naturaleza social y política con relación a las tecnologías.

7) Cuáles son los principales desafíos que propone la educación en lo referente a la alfabetización en tecnología?

Es dependiendo es el modo de la utilización en forma educativa institucional para los estudiantes.