



COLEGIO DOMINGO EYZAGUIRRE
SAN BERNARDO
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA
PROFESOR(a): MASSIEL DURÁN

Guía Pedagógica N°2 Tecnología

Nombre:	Curso: II medio ___
Fecha inicio: MAYO	Fecha JUNIO

Descripción Curricular de la Evaluación

Nivel	N° 1 (2020)
EJE	Resolución de problemas tecnológicos
Objetivos	OA02
Habilidades a evaluar	Analizar Crear

Instrucciones:

Lee, desarrolla y/o responde la siguiente guía de trabajo, utilizando para ello tus apuntes del año pasado (2020). Debes entregar esta guía en el colegio a más tardar el 30 de marzo, la que será calificada y corresponderá a la primera nota del presente año.

Cualquier consulta debes realizarla al correo m.duran@colegiodomingoeyzaguirre.cl / me.duranmorales@gmail.com o al celular +56963200481 en horario de Lunes a viernes (excepto miércoles) de 08:00 hasta las 14:00 hrs.

PRODUCTO TECNOLÓGICO

Un producto es un objeto que surge después de un proceso de fabricación. Los productos, por lo general, son creados para su comercialización en el mercado: deben, por lo tanto, satisfacer alguna necesidad de las personas, que acudirán a la oferta mercantil a buscarlos.

Tecnológico, por su parte, es lo que está vinculado con la tecnología. Esta noción se asocia con las habilidades y los conocimientos que posibilitan la fabricación de objetos y la transformación de la naturaleza. En un sentido amplio, la tecnología es la aplicación de los saberes que produce la ciencia.

Estas ideas permiten acercarnos al concepto de producto tecnológico, aunque no aclaran demasiado el panorama. Si nos atenemos a lo dicho, un producto tecnológico puede ser casi cualquier producto, ya que su producción seguramente requiere de la aplicación de ciertos saberes científicos.

Una computadora de escritorio, un teléfono móvil, una Tablet, un televisor con pantalla de LCD, un reloj con GPS y una cámara de fotos digital son algunos ejemplos de productos tecnológicos. En todos los casos, se puede advertir la inclusión de componentes informáticos que se convierten en su esencia.

En la actualidad, el hecho de que hayamos convertido a la tecnología en parte fundamental de nuestra vida, tanto para comunicarnos como para informarnos o para realizar tareas de diversa índole, ha traído consigo que sean numerosos los productos tecnológicos que aparecen a diario en el mercado. Se trata de artículos que llegan dispuestos a satisfacer necesidades que tenemos.

Los productos tecnológicos pueden modificar las rutinas cotidianas. Un claro ejemplo se puede percibir ahora en el boom que han experimentado las llamadas pulseras cuantificadoras o Smart band en el último año. Se trata de wearables que tienen como objetivo facilitar el desarrollo del ejercicio a cualquier deportista. Así, partiendo de que cada vez hay más individuos que practican running u otras disciplinas se les ha dado forma a aquellas que lo que hacen es informarles de la distancia que recorren, del tiempo que han estado haciendo ejercicio, de su ritmo cardíaco, de las calorías que pierden.

Todo eso sin pasar por alto otros artículos similares como los relojes inteligentes y el conjunto numeroso de aplicaciones que han salido al mercado y que nos facilitan notablemente el realizar cualquier tipo de actividad, tanto profesional como de entretenimiento.

Debido a propia naturaleza, los productos tecnológicos evolucionan con gran rapidez, lo que hace que los modelos queden obsoletos en poco tiempo. Una computadora fabricada en 1995, por citar un caso, es un producto tecnológico antiguo que actualmente ha perdido su utilidad.

Actividad: Selecciona un producto tecnológico e investiga su línea de tiempo, anotando cada mejora que ha tenido a lo largo de los años hasta llegar al día de hoy.

Ejemplo:

