GUIA PEDAGÓGICA N°2

Nivel: Adultos

Escuela: CENS Ing. Luis Noussan

Docente: UTRERA, VIVIANA

Curso: 3º año Educación de Adultos

Turno: Noche

Área Curricular: TIC'S

Título de la Propuesta:

- Nociones básicas. Conceptos comunes.

Objetivos:

- Interpretar las TICS
- Conocer sobre las tecnologías actuales.
- Diferenciar los conceptos.

Capacidades a desarrollar:

- Aprender a aprender.
- Trabajo con otros.
- Comunicación.
- Resolución de problemas.

Metodología:

La presente guía elaborada por la Profesora de TIC'S de 3º año de la Institución, donde se dan a conocer algunos conceptos básicos, se trabajará en forma teórica con el material que se entrega, donde los alumnos con el fin de desarrollar capacidades como aprender a aprender, trabajo con otros, comunicación y resolución de problema, responderán algunas preguntas.

Actividad N°1:

- 1 - ¿Qué son las tics?
- 2- ¿Qué es el analfabetismo digital?
- 3- ¿Quiénes son los nativos digitales?
- 4- ¿cuáles son las repercusiones laborales de la implementación de las TIC?
- 5- ¿Mencione 2 ventajas de la implementación de las TIC?
- 6- ¿Mencione 2 desventajas de la implementación de las TIC?
- 7- ¿cómo se relaciona internet con la sociedad del conocimiento?
- 8- ¿defina la web 2.0?

TIC:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como TIC (ICT en inglés).

El conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, se ha matizado de la mano de las TIC, pues en la actualidad no basta con hablar de una computadora cuando se hace referencia al procesamiento de la información. Internet puede formar parte de ese procesamiento que posiblemente se realice de manera distribuida y remota. Al hablar de procesamiento remoto, además de incorporar el concepto de telecomunicación, se puede estar haciendo referencia a un dispositivo muy distinto a lo que tradicionalmente se entiende por computadora pues podría llevarse a cabo, por ejemplo, con un teléfono móvil o una computadora ultra-portátil, con capacidad de operar en red mediante una comunicación inalámbrica y con cada vez más prestaciones, facilidades y rendimiento. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes"

Analfabetismo Digital:

El **analfabetismo digital** es el nivel de desconocimiento de las nuevas tecnologías que impide que las personas puedan acceder a las posibilidades de interactuar con éstas, es decir, por una parte navegar en la web, disfrutar de contenidos multimedia, socializar mediante las redes sociales, crear documentación, discriminar información relevante de la superflua, etcétera. Cabe mencionar que la población que es considerada analfabeta digital, oscila entre los 55 o más años de edad, ya que sus principales fuentes de información es a través de medios impresos y medios de comunicación como la radio, televisión y telefonía fija. Y se requieren hacer uso de las tecnologías digitales o de las Tecnologías de la información y la Comunicación, se apoyan de los considerados nativos digitales. Sin embargo, existen excepciones pues hay personas que se encuentran en este rango de edad y cuentan con las capacidades y habilidades para interactuar con las nuevas tecnologías.

Nativo Digital:

El origen del término "Nativos Digitales", proviene de la reflexión del ecléctico Marc Prensky que, en su determinante artículo "Digital Natives, Digital Immigrants" de forma concisa define a los nativos digitales como la primera generación que ha crecido con las tecnologías digitales y que son "nativos" del lenguaje de los ordenadores, videojuegos e Internet. Los nativos digitales son los niños y jóvenes nacidos a partir de 1990, que son expertos con las computadoras, tienen destrezas y formas para comunicarse con los otros que los mayores no pueden entender. Son consumidores y productores de casi todo lo que existe en la red y han provocado una nueva brecha, esta vez alfabeto-generacional.

Cómo influye la tecnología en el entorno laboral

Que la tecnología ha influido directamente en el ámbito laboral es incuestionable. Sin embargo, muchos se preguntan si sus efectos sobre el trabajo y el mercado laboral son positivos o negativos. Analizamos algunas de sus ventajas e inconvenientes. Aunque aún surjan dudas, la evolución hacia puestos de empleo mucho más avanzados tecnológicamente ha supuesto un cambio positivo.

Ventajas:

1. Rompe barreras: gracias a la tecnología se han derribado barreras como la distancia o la inaccesibilidad, permitiendo desarrollar la actividad laboral desde cualquier lugar (teletrabajo), haciendo posible que grandes y pequeñas empresas puedan competir a nivel mundial y fomentando la igualdad en la inclusión de personas con cargas familiares o discapacidad.

2. Aumenta la eficiencia, la productividad y ofrece información en tiempo real: en algunos sectores, el desarrollo de la tecnología ha sido uno de los factores más importantes para conseguir empresas modernas, competitivas, eficientes y con grandes índices de productividad. De la misma forma, el acceso a información en tiempo real sobre los indicadores de las compañías ha permitido mejorar y anticipar la toma de decisiones.

3. Crea nuevas profesiones: y, por consiguiente, un cambio en las habilidades que se demandan; la transdisciplinariedad, inteligencia social, mentalidad de diseño o pensamiento adaptativo son solo algunas. En este apartado se encuentran profesiones muy recientes como la del desarrollador de aplicaciones para móviles, analista digital o responsable de comercio electrónico, además de todas aquellas que están por venir y que aún no se conocen.

4. Brinda más opciones de atraer talento: teniendo en cuenta que muchas personas utilizan canales digitales para buscar empleo, la presencia de las empresas en estos lugares resulta prácticamente imprescindible. Desde el punto de vista de los recursos humanos, éstas opciones permiten atraer talento en mayor medida y conocer mucho mejor a los candidatos.

Inconvenientes:

1. Genera empleos con mayor dependencia: un gran número de tareas dependen directa o indirectamente de tecnología y ordenadores. Una incidencia o ausencia de éstas puede impedir el normal desarrollo de la actividad laboral.

2. Requiere una inversión previa: para mantener una compañía actualizada tecnológicamente, es necesario invertir grandes sumas de dinero. Además, si no se hace, es probable que la empresa deje de ser competitiva en el mercado, sea menos eficiente y tenga pérdidas de productividad. Antes de hacer un gran desembolso, conviene estudiar qué tecnologías pueden ser útiles para la empresa y cuáles no.

3. Es necesario contar con talento especializado: ya sea formando a los trabajadores de la empresa; con el reclutamiento de perfiles avanzados tecnológicamente; o subcontratando determinadas tareas o servicios.

Sociedad del conocimiento

La noción de "**sociedad del conocimiento**" es una innovación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, donde el incremento en las transferencias de la información modificó en muchos sentidos la forma en que desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna. Fue utilizada por primera vez por el filósofo de la gestión empresarial Peter Drucker, ideas fueron decisivas en la creación de la Corporación moderna, quien previamente había acuñado el término "trabajador del conocimiento" y hoy es considerado el padre del management como disciplina. Las sociedades de la información emergen de la implantación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la cotidianidad de las relaciones sociales,

culturales y económicas en el seno de una comunidad, y de forma más amplia, eliminando las barreras del espacio y el tiempo en ellas, facilitando una comunicación.

La Web 2.0

Es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de las webs enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio. Es una etapa que ha definido nuevos proyectos en Internet y está preocupándose por brindar mejores soluciones para el usuario final. Muchos aseguran que hemos reinventado lo que era el Internet, otros hablan de burbujas e inversiones, pero la realidad es que la evolución natural del medio realmente ha propuesto cosas más interesantes como lo analizamos diariamente en las notas de actualidad.

Cuando el web inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

El término de Web 2.0 fue utilizado para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de la tecnología WEB basada en comunidades de usuarios y una extensa gama de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información dentro de los usuarios de la comunidad o red social.

Evaluación:

- **Criterios de Evaluación:**
- CONJUNTA, entre la docente, según el trabajo terminado por cada alumno, que se verá plasmado según el espacio integrado utilizando las TIC.
- PROCESUAL durante las clases con anotaciones de avances parciales de los trabajos.
- CONCEPTUAL de los contenidos propios de computación.

DIRECTOR: LIC. JUAN JOSÉ PERONA