

Universidad del Turabo  
Escuela de Estudios Profesionales

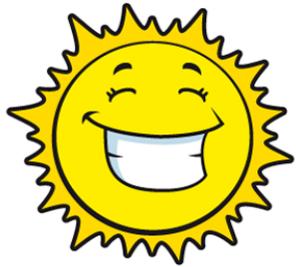
**Taller 3**  
**Definiciones de Conceptos**

Presentado por : Elis O. Martínez Ortiz,  
Joshanna Rivera Félix, Jesús Acosta  
Curso: ETEG 501  
Fundamentos de la Tecnología Educativa  
Profesora: Laylannie Torres



# AGENDA

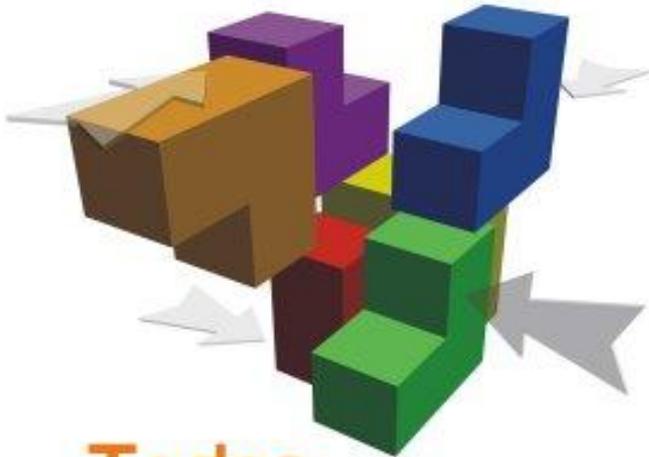
- Reflexión
  - Objetivo
    - Definiciones
      - Referencias



Imágen tomada de google.com

Reunirse en equipo es el principio  
Mantenerse en equipo es el progreso  
Trabajar en equipo asegura el éxito  
Henry Ford

trabajo en equipo



Todos  
tenemos algo  
valioso  
que **aportar**

Imágen tomada de google.com



Imágen tomada de google.com

# Objetivo:

*Que el estudiante clarifique  
la definición de los  
conceptos que se estarán  
estudiando durante el*

***Taller 3: Medios, Tecnologías  
y la Informática.***



Imagen tomada de [google.com](https://www.google.com)



# Conceptos y definiciones

Imágen tomada de [google.com](https://www.google.com)

- **Informática:** conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores.

(DRAE,2001)

- **Informática:** técnicas y conocimientos relativos a las computadoras.

(DYPR, 2011)

- **Tecnologías:** La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas. La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad (como máquinas, utensilios, hardware), pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

Recuperado de: <http://www.alegsa.com.ar/m/Dic /tecnologia.php>

- **Tecnologías:** El concepto se define como el conjunto de conocimientos y técnicas aplicadas de forma lógica y ordenada que le permiten al ser humano cambiar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades. Es un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de generar las soluciones que sea útiles.

(DRAE, 2011)

- **Tecnologías:** Ciencia y actividad que se ocupa de fabricar y mejorar las máquinas, los aparatos, para utilizarlos luego en la industria o en otras actividades diarias.

(DYPR, 2011)

- **Software:** Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

(DRAE,2001)

- **Software:** Conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para manipular datos.

Recuperado de

<http://www.salonhogar.com/ciencias/tecnologia/computadoras/definicionsoftware.htm>

- **Software:** Equipamiento lógico e intangible con los programas y datos que almacena la computadora.

(PDS, 2014)

# Software



Imágen tomada de [google.com](http://google.com)

- Símbolos Mediales:

Sistemas de símbolos es “como se ve”.

(Goodman, 1976).

Un medio puede ser descrito o distinguirse de otro por su capacidad de emplear ciertos símbolos. De manera que podemos pensar en la televisión como un medio que es capaz de emplear la representación y símbolos audio-linguísticos.

(Kozma, 1991)

- **Interacción:** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

(DRAE,2001)

- **Interacción:** Acción o influencia mutua entre dos personas o cosas.

(DYPR, 2011)

- **Comunicaciones:** Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

(DRAE,2001)

- **Comunicaciones:** Es un medio que establece una conexión entre el emisor y el receptor en un momento dado y en un espacio físico o virtual.

(Thomson, 2008)

- **Multimedios:** Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.  
(DRAE,2001)
- **Multimedios:** El concepto se aplica a objetos y sistemas que requieren diversos medios físicos y / o digitales para comunicar sus contenidos.

Recuperado de <http://www.ecured.cu/index.php/Multimedia>

- **Hardware:** Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora.

(DRAE,2001)

- **Hardware:** Conjunto de unidades físicas , circuitos y dispositivos que componen un sistema informático.

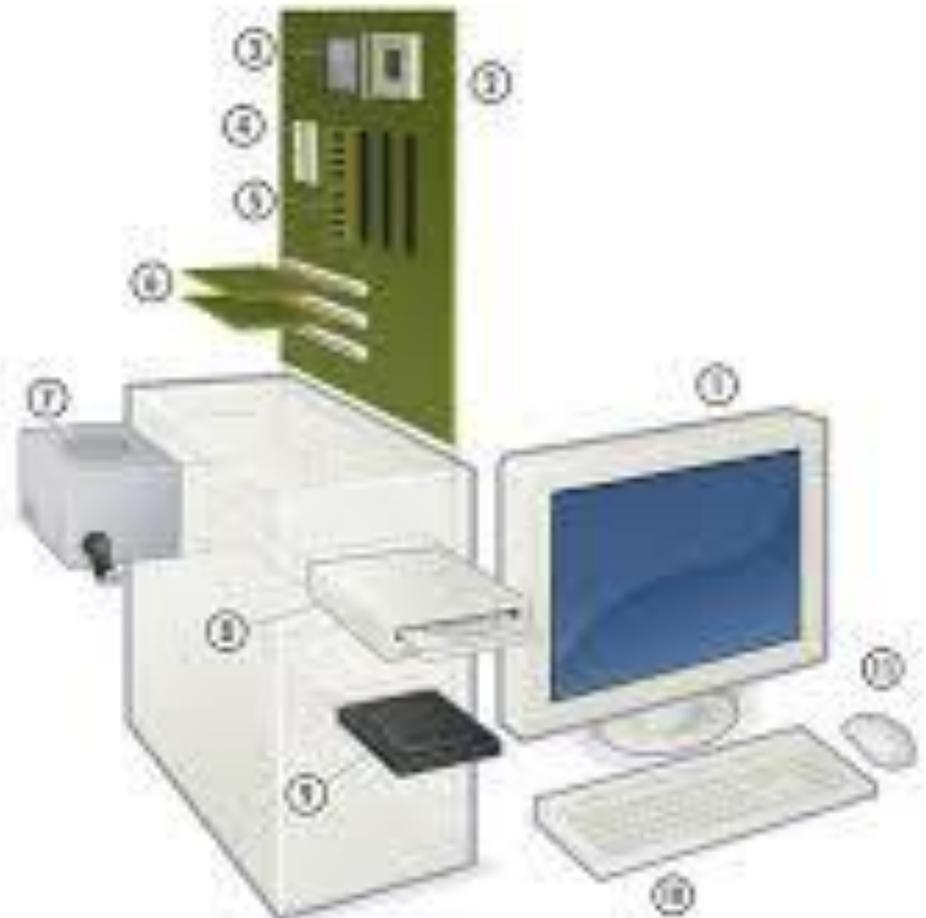
Recuperado de [http://www.diccionarios.com/detalles.php?palabra= hardware&Buscar.x=47&Buscar= submit&dicc\\_100=on](http://www.diccionarios.com/detalles.php?palabra= hardware&Buscar.x=47&Buscar= submit&dicc_100=on)

- **Hardware:** Todos los componentes y dispositivos físicos y tangibles que forman una computadora como la CPU o la placa base.

(PDS, 2014)

# Hardware

1. Monitor (Plasma ó pantalla plana)
2. Tarjeta Madre
3. Procesador
4. Ranuras IDE
5. Memoria Ram
6. Tarjetas PCI (video, modem, audio, etc)
7. Fuente de Poder
8. Unidad de CD-ROM
9. Unidad de Disco Flexible
10. Teclado
11. Raton



Imágen tomada de google.com

- **Integración Curricular:** La Integración curricular defiende que la mejor forma , tanto para enseñar, como para aprender, es integral y no fragmentada. Esta postura se base en establecer enlaces entre el conocimiento de diversas disciplinas o materias, se procesa mejor la información, y se facilita poner en practica lo conocido.

Rivera, A.(s.f.)

- **Integración Curricular:** La integración curricular constituye una buena practica cuando las disciplinas se integran bajo la sombrilla de temas importantes y significativos por medio de los cuales se enlazan los asuntos estudiados y se crean conexiones con la vida de los estudiantes y su conocimiento previo.

(Colbert, 1997)

- **ISTE:** Sus siglas en inglés significan “International Society for Technology in Education”. Es la principal asociación para educadores comprometidos con la promoción de excelencia en el aprendizaje y enseñanza a través del uso de la tecnología en educación PK12 y profesor.

Recuperado de <https://www.isteconference.org/2014/about/>

# REFERENCIAS

- Alegs.com. Recuperado de: <http://www.alegsa.com.ar/m/Dic /tecnología.php>
- Dávila, P. (2014). Software y Hardware. Recuperado de [http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/490/SOFTWARE\\_Y\\_HARDWARE.pdf](http://www.paginaspersonales.unam.mx/files/490/SOFTWARE_Y_HARDWARE.pdf)
- Diccionarios.com (s.f). Hardware. Recuperado de [http://www.diccionarios.com/detalles.php?palabra=hardware&Buscar.x=47&Buscar=submit&dicc\\_100=on](http://www.diccionarios.com/detalles.php?palabra=hardware&Buscar.x=47&Buscar=submit&dicc_100=on)
- Diccionario de la Real Lengua Española. Recuperado de <http://www.rae.es/>
- Ediciones Santillana. (2011). Diccionario Yabisí de Puerto Rico. (1ª ed.). Guaynabo, Puerto Rico.
- Goodman, N. (1976). *Languages of art*. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.
- ISTE. Connected Learning Connected World. Recuperado de <https://www.isteconference.org/2014/about/>
- Kozma, R. (1991). *Learning with Media*. Review of Educational Research. 61(2). 179-212
- Rivera, A. (2009). Integración Curricular. Recuperado de [http://www.anisapr.com/\\_blog/Blog/post/integracion\\_curricular/#.UmRbEvmkpWI](http://www.anisapr.com/_blog/Blog/post/integracion_curricular/#.UmRbEvmkpWI)
- Thomson, I. (2008). Que es comunicación?. Recuperado de <http://www.promonegocios.Net/que-es-comunicacion.html>