
	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 2020	

- **ÁREA:** Informática y Tecnología **NIVEL:** Básica Secundaria **GRADO:** Noveno **FECHA:** 28 de septiembre de 2020

- **No. DE CLASES:** 4 (6 horas) **GUIA 9**

- **OBJETIVO:** Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación.

- **ESTÁNDAR:** Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

- **COMPETENCIA:** Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

- **DBA:** Consulta, selecciona y sintetiza información relevante para el desarrollo de un proyecto de clase

- **RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO:**

- Consulta y sintetiza acerca de ciclo de vida de productos mediante el uso de herramientas tecnológicas.
- Ampliar el porcentaje de los estudiantes que prevean temas, contenidos, ideas o enunciados, para producir textos que respondan a diversas necesidades comunicativas.



- **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:**

Ciclo de la vida de la computadora:

Para hacer referencia a la vida útil de un computador es importante primero determinar cuál ha sido su utilización y en qué ambiente ha servido, ya que no es lo mismo el ciclo útil de un computador de una casa de familia al de una oficina estatal o privada o al portátil de un adolescente. Además, este mismo ciclo se ve notoriamente afectado por la constante oferta realizada por los fabricantes y no solo eso, sino por la generación cada vez más constante de nuevos softwar que facilitan las gestiones desde las computadoras pero exigen cada vez más capacidad de la máquina tanto en velocidad como en capacidad de almacenaje.

Esto se puede ver en la evolución que se está presentando con relación a los procesadores de datos, donde se comenzó la producción a escala de dichos equipos, se hablaba de procesadores de una marca de referencia como lo puede ser la Intel. Para el caso de los equipos de mesa comenzaron desarrollando procesadores Celeron, que tenían buenas características para manejo de datos pero presentaban una total lentitud cuando aparecieron las opciones de multimedia, o sea, videos y animaciones, y procesos lentos de manejo de datos con el respaldo de Power Point. Por ello a través de los años se dieron importantes avances en tamaño y características como son: disco duro, memoria RAM, monitores LCD, velocidad, tarjetas gráficas ya accesorios.

<http://tecnologiainformaticablogspotcom.blogspot.com/2012/09/44-explico-el-ciclo-de-vida-de-algunos.html>

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 2020	

***Consecuencias de su prolongación:**

La computación genera innumerables beneficios en todos los procesos humanos, ciertos componentes de las computadoras contienen elementos que no deberían desecharse directamente. La obsolescencia de los equipos en periodos cada vez más cortos y su consumo genera una gran cantidad de desechos, existe un evidente impacto en el ambiente como consecuencia de la tendencia creciente del número de computadoras utilizadas en hogares y oficinas.

En los procesos de manufactura, se puede hacer uso de elementos químicos y generar productos de desecho dañinos para el ambiente, otro compuesto químico muy conocido está constituido por los clorofluorocarbonos (CFC) contenidos en solventes y agentes limpiadores, estos productos químicos que contienen cloro, ascienden y se descomponen por acción de la luz solar, produciendo daños en la capa de ozono, el incremento de la utilización de tales dispositivos, conlleva a un aumento en las necesidades de energía y en la producción de la misma, que tendrá impacto en el requerimiento de recursos naturales, así como, un probable impacto ambiental. No es difícil encontrar en una oficina, una considerable cantidad de computadoras que, sin estar en uso, se encuentran encendidas.

La mayoría de la energía y recursos naturales son consumidos en la fabricación, no en la operación. 81% de la energía total usada por una computadora es gastado en la fabricación. Casi todas las computadoras son desechadas en basurales inseguros donde haya fuga de toxinas.

-ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

- Lea atentamente la información anterior, resuma en el cuaderno.
- Sí es posible observar: https://www.youtube.com/watch?time_continue=55&v=SfiQpnoeqjk&feature=emb_logo
- Para los estudiantes que cuentan con herramientas tecnológicas Consulte un Producto tecnológico y realice una presentación que narre en forma creativa el ciclo de vida y consecuencias de la prolongación de dicho producto. Use Prezzi o Powtoon. <https://www.youtube.com/watch?v=G2K1ei61q4s> o <https://www.youtube.com/watch?v=xRJ9U12AavE>
- En caso de **no** contar con herramientas tecnológicas realice un Cartel o friso del mismo tema, usando cartulina y mucha creatividad.
- Exponga su consulta en asesorías virtuales.

- CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN

- Envíe el trabajo a classroom.
- Tome fotos claras y organice donde se observe que pone en práctica el análisis de la información.
- Participe en las asesorías virtuales programadas los martes 9:00 am para 9 A y miércoles 10:00 am para 9 B, a través de classroom respectivamente.
- Envíe su trabajo a el classroom, en la parte guía 8. En caso de no estar dentro de la clase enviar correo.
- Pazo: 16 de octubre de 2020

- DATOS DEL DOCENTE

Luz Yadira Herrera Díaz. Correo: Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co