
	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	

GUÍA DE TRABAJO NÚMERO 11

NIVEL: Básica secundaria	GRADO: Noveno	FECHA: 13 al 24 de septiembre de 2021
TEMAS: CICLO DE VIDA DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS.	OBJETIVOS: Explicar 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 tecnológicos mediante el uso de herramientas informáticas. • Aprende diferentes herramientas para presentar información, usando herramientas tecnológicas.



- 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 nuevo software 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 y 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 uso consumible 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
- 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 Power point video, 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.

- CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN

- Suba el vídeo o presentación donde se observe que pone en práctica el análisis de la información de ciclo de vida de los artefactos.
- Envíe su trabajo a el classroom.
- Participe en las asesorías virtuales programadas los días: **(9 A: Miércoles y jueves de 11:30 am – 12:30 am) (9 B: lunes 10:30 am - 12:30 pm)**

Fecha de trabajo: 13 al 24 de septiembre de 2021

INFOGRAFÍA:

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/peligros-redes-sociales/#Ciberbullying>

- DATOS DEL DOCENTE

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