

Tecnología es el conjunto de conocimientos [técnicos](#), ordenados [científicamente](#), que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas.

En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería, aunque muchos avances tecnológicos sean posteriores a estos dos conceptos.

En otras palabras, diremos que la tecnología es el conjunto de conocimientos que permiten facilitar la resolución de los problemas que la humanidad presenta. Sirve para resolver problemáticas.

¿A qué hace referencia la palabra "tecnología"?

La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad (como máquinas, utensillos, [hardware](#)), pero también abarca [sistemas](#), métodos de organización y [técnicas](#).

El término también puede ser aplicado a áreas específicas como "tecnología de la construcción", "tecnología médica", "[tecnología de la información](#)", "[tecnología de asistencia](#)", etc.

Diferencia entre técnica y tecnología

A veces no se distingue entre [técnica](#) y tecnología, pero sí pueden diferenciarse:

- * La tecnología se basa en aportes científicos, en cambio la técnica por experiencia social;
- * La actividad tecnológica suele ser hecha por máquinas (aunque no necesariamente) y la técnica es preferentemente manual;
- * La tecnología se suele poder explicar a través de textos o gráficos científicos, en cambio la técnica es más empírica.

Breve historia de la tecnología

La humanidad comienza a formar tecnología convirtiendo los recursos naturales en herramientas simples. El descubrimiento prehistórico de controlar el fuego incrementa la disponibilidad de fuentes de comida, y la invención de la rueda ayuda a los humanos a viajar y controlar su entorno.

La tecnología formal tiene su origen cuando la técnica (primordialmente empírica) comienza a vincularse con la ciencia, sistematizándose así los métodos de producción. Ese vínculo con la ciencia, hace que la tecnología no sólo abarque "el hacer", sino también su reflexión teórica. Tecnología también hace referencia a los productos resultados de esos procesos.

Muchas tecnologías actuales fueron originalmente técnicas. Por ejemplo, la ganadería y la agricultura surgieron del ensayo (de la prueba y error). Luego se fueron tecnificando a través de la

ciencia, para llegar a ser tecnologías.

Actualmente, el mercado y la competencia en general, hacen que deban producirse nuevas tecnologías continuamente ([tecnología de punta](#)), ayudado muchas veces por la gran [transferencia de tecnología](#) mundial. También existe una tendencia a la [miniaturización](#) de los dispositivos tecnológicos.

Clasificación de tecnologías

Existen múltiples formas de clasificación de las tecnologías, la más general suele ser la que separa entre:

- * [Tecnologías blandas](#): básicamente aquellas que son intangibles.
- * [Tecnologías duras](#): básicamente aquellas que son tangibles.

Tecnologías de punta

La tecnología de punta es cualquier [tecnología](#) que fue recientemente inventada y es de avanzada.

En general, la tecnología más avanzada suele encontrarse en los laboratorios, en etapas de investigación y desarrollo. De todas maneras, la tecnología de punta luego suele trasladarse al mercado, al principio, a precios elevados (especial para [tecnófilos](#)); con el tiempo suele ir abaratándose y, a la vez, dejando de ser "de punta".

Con el tiempo, la tecnología de punta es reemplazada por mejores tecnologías, para finalmente ser considerada [tecnología obsoleta](#).

De todas maneras, "tecnología de punta", es un término más bien publicitario, generalmente para incentivar la compra de dicha tecnología o para promocionarla.

Características de la tecnología de punta

Para ser considerada como tal, la tecnología de punta debe cumplir ciertas propiedades:

- * Ser de avanzada, es decir, suponer una innovación respecto de las tecnologías que ya existen.
- * No necesariamente debe ser la mejor en su ámbito, pero debe destacarse.
- * Es costosa; difícilmente haya tecnología de punta que sea barata.
- * La verdadera tecnología de punta no suele encontrarse en el mercado para consumo masivo en un principio; por lo general, al momento de llegar al mercado una nueva tecnología, en los laboratorios ya se está probando la tecnología que la superará.

* En general, se asocia a la tecnología de punta con tecnología más ecológica, menos contaminante y consumidora de menos recursos y energía.

Futuro de las tecnologías de punta

En la actualidad, el diseño de tecnologías se orienta al ahorro de recursos (materiales y energéticos) y al uso de menos componentes que contaminen.

Difícilmente una tecnología sea considerada "de punta" si contamina más que una tecnología anterior.

También la tendencia es miniaturizar la tecnología, probablemente el futuro de las tecnologías vanguardistas esté en la [nanotecnología](#).

Tecnologías obsoletas

Una tecnología obsoleta es cualquier [tecnología](#) que ya no se emplea o ha sido reemplazada por otra tecnología (que puede o no ser [tecnología de punta](#)).

Razones por las cuales una tecnología puede pasar a la obsolescencia:

- * Mal desempeño comparado a las nuevas tecnologías.
- * Imposibilidad de encontrar los repuestos adecuados.
- * Nuevas tecnologías que reemplazan la antigua (tecnologías sustitutivas).
- * Dos o más tecnologías salidas en una época determinada y que compiten entre sí, pero donde una termina superando a las otras.
- * Estrategias comerciales.

Problemas con la tecnología obsoleta

El principal problema con la tecnología obsoleta está en la basura y contaminación que la acumulación de estas pueden producir.

Una de las soluciones típicas es el reciclaje de esta tecnología antigua, pero muchas veces no está bien implementada o no se hace.

Las TICs

Las **tecnologías de la información y la comunicación** (TIC o bien NTIC para *nuevas tecnologías de la información y de la comunicación*) agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de [informática](#), [internet](#) y [telecomunicaciones](#).

LAS GRANDES APORTACIONES DE LAS TIC

Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (**TIC**) son incuestionables y están ahí, forman parte de la **cultura tecnológica** que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social.

Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("mass media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono, fax...



LAS TIC CONFIGURAN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. El uso extensivo y cada vez más integrado (en los mismos aparatos y códigos) de las TIC es una característica y factor de cambio de nuestra sociedad actual.

Cambiantes, siguiendo el ritmo de los continuos avances científicos y en un marco de globalización económica y cultural, contribuyen a la rápida obsolescencia de los conocimientos y a la emergencia de nuevos valores, provocando **continuas transformaciones** en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida: el acceso al mercado de trabajo, la sanidad, la gestión burocrática, la gestión económica, el diseño industrial y artístico, el ocio, la comunicación, la información, la manera de percibir la realidad y de pensar, la organización de las empresas e instituciones, sus métodos y actividades, la forma de comunicación interpersonal, la calidad de vida, la educación... Su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida hace cada vez más difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellas .

Sus principales aportaciones a las actividades humanas se concretan en una serie de funciones que nos facilitan la realización de nuestros trabajos porque, sean éstos los que sean, siempre requieren una cierta información para realizarlo, un determinado proceso de datos y a menudo también la comunicación con otras personas; y esto es precisamente lo que nos ofrecen las TIC.

Aportaciones de las TIC

- Fácil acceso a una **inmensa** fuente de **información**
- **Proceso** rápido y fiable de todo tipo de datos.
- Canales de **comunicación** inmediata (on/off)
- Capacidad de almacenamiento.
- Automatización de trabajos.
- Interactividad.
- Digitalización de toda la información.



Cuestionario

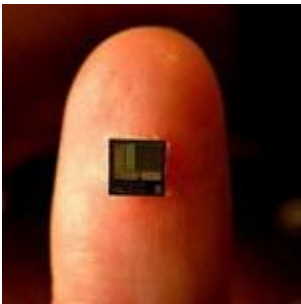
1. Observe dentro de su hogar los distintos artefactos que considere tecnológicos, nombre 3 de ellos y explique por qué los eligió.
2. De todos los aparatos que observe identifique 3 de tecnología obsoleta o que considere como tal y explique por qué.

3. Si tuviera que agregar 3 artefactos tecnológicos cuáles serían y por qué.



Auto armable

Auto armable: Si tu sueño siempre fue fabricar tu auto, Mitsui lo hace posible. La empresa japonesa de autos, lanzó al mercado el K4 un miniauto que lo compras por piezas, por lo que tendrás que usar tu ingenio y armarlo. Pero tomate tu tiempo ya que cuenta con 500 piezas; quienes lo han armado han tardado 3 días completos!. Recordando los autos de carrera de los años 30 y con 5 modelos de colores diferentes, mide 2,5 metros y cuenta con un motor de 55cc, colocado en la parte trasera que alcanza una velocidad de hasta 55km/h. Pero no pienses que es un autito de juguete ya que como todo automóvil necesitarás permiso para su conducción. Su precio aproximado es de US\$ 6500.



Memoria flash

Memoria flash: Aunque todavía tenemos que esperar un poco para disfrutar de este invento, este tipo de memoria iría 500 veces más rápido que una memoria común. En este momento está siendo analizada por IBM con el fin de realizar un mejor almacenamiento de fotos, audios y toda clase de archivos en cámaras digitales y iPods. Este gran invento llamado racetrack lo podremos disfrutar gracias a una aleación del germanio que hace las memorias más rápidas y por ende mejores. Pero además tendrá la ventaja de consumir menos energía y de tener un costo de producción mucho menor que las memorias comunes.



GPS para celular

GPS para celulares: Ya está en todos los mercados el nuevo chip para teléfonos celulares, pero el pionero en esto se llama iMapFan Chizu Messenger. Se trata de un GPS que permite saber donde se encuentra la persona con la que estamos chateando, viendo a través de un video la real posición del receptor en un mapa. Pero esto no es todo sino que también hace vibrar el celular cuando las dos personas se encuentran cerca. A su vez es muy práctico por si te roban el aparato y que sabrás donde se encuentra gracias a este invento.



Pintura: El velorio de Angelito Arturo Gordon

Velorios por internet: Si no podés acudir a un velorio o si viajar te genera un alto costo a nivel económico y afectivo, una empresa de Irlanda del Norte ofrece un velorio remoto, se trata de un circuito de cámaras de TV y centros de transmisión en diversas iglesias, por lo que podés presenciar del velorio en una sala de internet. Es una buena opción para aquellos familiares que quieren darle el último adiós a sus seres queridos. Aunque sin dudas es un curioso y raro invento producto de la era de la tecnología, hay muchos detractores de esta propuesta.

El vocablo **informática** proviene del alemán *informatik* acuñado por [Karl Steinbuch](#) en 1957. Pronto adaptaciones locales del término aparecieron en francés, italiano, español, rumano, portugués y holandés, entre otras lenguas, refiriéndose a la aplicación de las computadoras para almacenar y procesar la información. Es una contracción de las

palabras *information* y *automatik* (información automática). En lo que hoy día conocemos como informática confluyen muchas de las técnicas, procesos y máquinas (ordenadores) que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar su capacidad de memoria, de pensamiento y de comunicación. En el [Diccionario de la lengua española](#) de la [Real Academia Española](#) se define *informática* como:

Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la [información](#) por medio de [ordenadores](#).¹

El término **informática** proviene del francés *informatique*, implementado por el ingeniero [Philippe Dreyfus](#) a comienzos de la década del '60. La palabra es, a su vez, un acrónimo de *information* y *automatique*.

De esta forma, la informática se refiere al **procesamiento automático de información** mediante **dispositivos electrónicos** y **sistemas computacionales**. Los sistemas informáticos deben contar con la capacidad de cumplir tres tareas básicas: **entrada** (captación de la información), **procesamiento** y **salida** (transmisión de los resultados). El conjunto de estas tres tareas se [conoce](#) como **algoritmo**.

La informática reúne a muchas de las técnicas que el hombre ha desarrollado con el objetivo de potenciar sus capacidades de [pensamiento](#), memoria y comunicación. Su área de [aplicación](#) no tiene límites: la informática se utiliza en la **gestión de negocios**, en el **almacenamiento de información**, en el **control de procesos**, en las [comunicaciones](#), en los **transportes**, en la **medicina** y en muchos otros sectores.

La informática abarca también los principales fundamentos de las [ciencias de la computación](#), como la programación para el desarrollo de [software](#), la arquitectura de las [computadoras](#) y del [hardware](#), las redes como [Internet](#) y la [inteligencia artificial](#). Incluso se aplica en varios temas de la **electrónica**.

Se considera que la primera máquina programable y completamente automática de la historia fue el computador [Z3](#), diseñado por el científico alemán [Konrad Zuse](#) en **1941**. Esta máquina pesaba **1.000 kilogramos** y se demoraba tres segundos para realizar una multiplicación o una división. Las operaciones de suma o resta, en [cambio](#), le insumían 0,7 segundos.

El presente [trabajo](#) está diseñado de forma práctica y sencilla para comenzar a conocer un poco de esta extraordinaria herramienta, recorriendo los conceptos y características de [Hardware](#) y [Software](#), [Internet](#), uso y [recursos](#), [Navegadores](#) y [Buscadores](#) definición y características, todo lo referente a Software educativo, etc. y dando una breve [descripción](#) de los principales componentes de un [computador](#).

Es por eso que se puede definir como [la ciencia](#) que se encarga de la [automatización](#) del manejo de la [información](#).

La [informática](#), por su rapidez de crecimiento y expansión, ha venido transformando rápidamente las [sociedades](#) actuales; sin embargo el público en general solo las conoce superficialmente. Lo importante para entrar en el asombroso mundo de la [computación](#), es perderle el miedo a esa extraña pantalla, a ese complejo [teclado](#) y a esos misteriosos

discos y así [poder](#) entender lo práctico, lo útil y sencillo que resulta tenerlas como nuestro aliado en el día a día de nuestras vidas

Concepto y característica de Hardware.

Hardware: Dispositivo electrónico apto para interpretar y ejecutar [comandos](#) programados para [operaciones](#) de entrada, salida, [cálculo](#) y [lógica](#).

Todo [sistema](#) de cómputo tiene componentes de hardware dedicados a estas [funciones](#):

1. Dispositivos de entrada
- 2.
3. Dispositivos de salida
4. Unidad central de procesamiento.
5. Memoria y dispositivos de [almacenamiento](#).

Dispositivos de entrada

Son todos los elementos que permiten la unión del usuario con la unidad de procesamiento central y [la memoria](#).: Entre estos tenemos.

Teclado, [Mouse](#) o Ratón y Joysticks, [Escáner](#) o digitalizador de [imágenes](#), Dispositivos ópticos, Micrófonos.

Teclado: Dispositivos de entrada que traducen los [datos](#) a una forma que [la computadora](#) pueda interpretar, para luego procesarlos y almacenarlos, los hay de forma: Teclado alfanumérico y para perfoverificación:

Mouse y Joysticks: Dispositivos que convierten el [movimiento](#) físico en [señales](#) eléctricas binarias y que la misma sea repetida en el [monitor](#).

Escáner o digitalizador de imágenes: Están concebidos para interpretar caracteres, combinación de caracteres, [dibujos gráficos](#) escritos a mano o en maquinas o [impresoras](#) y traducirlos al [lenguaje](#) que la [computadora](#) entiende.

Dispositivos ópticos: entre estos tenemos, Lector de [marcas](#) o rastreador de [marca óptica](#), Digitalizador de imágenes ([scanner](#)), Cámara digital:

Digitalizador de audio: entre estos tenemos, Micrófonos

2. DISPOSITIVOS DE SALIDA

Estos dispositivos permiten al usuario ver los resultados de los cálculos o de las manipulaciones de datos de la computadora. El dispositivo de salida más común es el monitor, [impresora](#), módem.

Monitor: sirve como dispositivo de salida para recibir mensajes del computador.

Impresora: [seguro](#) Una impresora permite obtener una copia dura o [física](#) de cualquier información que pueda aparecer en pantalla. Hay dos [grupos](#) básicos que son: impresora de Impacto y no impacto o de página.

Módem: , dispositivo que sirve para enlaza dos ordenadores transformando las señales digitales.

UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO.

Una unidad central de procesamiento (UCP) es una colección compleja de [circuitos](#) electrónicos, que interpreta y lleva a cabo las instrucciones de los [programas](#).

MEMORIA Y [DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO](#).

Disco Duro, Disquettes 3 ½, Maletón-ópticos de 5,25, Cintas magnéticas.

Disco Duro: es un disco rígido, con sensibilidad magnética, que gira continuamente a gran [velocidad](#) dentro del chasis del computador

Disquettes 3 ½: Son disco de almacenamiento de alta [densidad](#) de 1,44 MB

Disco ópticos: Una unidad de disco óptico usa rayos [láser](#) en lugar de imanes para leer y escribir la información en la superficie del disco.

Cintas Magnéticas: Utilizados por los grandes [sistemas](#) informáticos.

Concepto, características y clasificación de software

Software: Es una [estructura](#) de programas que la máquina es capaz de leer y son programas que dirigen las actividades del sistema de computación

Tipos de software: Software de [traducción](#), Software de uso general, Software de aplicación, Software del sistema, Software multiuso, Software vertical, Software a medida.

Concepto de Internet, usos y recursos

Internet: es un sistema mundial de [redes de computadoras](#), un conjunto integrado por las diferentes [redes](#) de cada país que puede acceder información de otra computadora y poder tener inclusive [comunicación](#) directa con otros usuarios en otras [computadoras](#).

Hoy en día, los [servicios](#) más usados en Internet son: Correo Electrónico, [World Wide Web](#), [FTP](#), Grupos de [Noticias](#), IRC y Servicios de [Telefonía](#).

Los Servicios de Telefonía son las últimas aplicaciones que han aparecido para Internet.

Procesadores de palabras, definición y características.

Procesador: Programas que permiten escribir, modificar imprimir y guardar [texto](#); desde un [memorandum](#) hasta un [libro](#).

Este software está diseñado para trabajarse en dos ventanas organizadas en mosaico vertical (una al lado de la otra). En una deberá abrirse el Navegador y en la otra, el [programa](#) de procesamiento de palabra.

Una de las características de los [procesadores](#) de palabra es el permitir darle formato o presentación fácilmente a un documento.

Hojas de calculo, definición y características.

Hojas de calculo: Son como malla de filas numeradas y columnas rotuladas alfabéticamente que puede reducir [el trabajo](#) en tarea que impliquen cálculos repetitivos

Para calcular, la hoja de cálculo debe incluir una fórmula, un [procedimiento](#) paso a paso para realizar cálculos numéricos y/o de cadenas y/u operaciones lógicas que tienen como resultado un [valor](#) numérico o una cadena de caracteres alfanuméricos. El usuario no ve la fórmula en la celda, sólo su efecto. La fórmula o la información de una celda particular se

presenta específicamente en una *línea de estado de celda*.

Presentadores, definición y características.

Presentadores: Programa para el [diseño](#), [edición](#) y ejecución de presentaciones [multimedia](#) y sirve de apoyo en presentaciones o exposiciones de los más diversos temas, proyectando una serie

Modos de ver (Opciones de visualización)

Existen cinco modos diferentes de visualización para crear una presentación. Además de proporcionar perspectivas de trabajo diferentes, ofrecen también distintas posibilidades. Estas son:

Ver diapositivas, ver esquema, ver clasificador de diapositivas, ver página de notas, Presentación con diapositivas,

Manejadores de datos, definición, características.

Manejadores: Es una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los Sistemas de Información

VENTAJAS EN EL USO DE BASES DE DATOS.

- Eliminación de información inconsistente: si existen dos o más [archivos](#) con la misma información, los cambios que se hagan a éstos deberán hacerse a todas las copias del [archivo](#) de facturas.
- Permite compartir información
- Permite mantener la integridad en la información: la integridad de la información es una de sus cualidades altamente deseable y tiene por [objetivo](#) que sólo se almacena la información correcta.
- Independencia de datos: el [concepto](#) de [independencia](#) de datos es quizás el que más ha ayudado a la rápida proliferación del [desarrollo](#) de Sistemas de [Bases de Datos](#). La independencia de datos implica un [divorcio](#) entre programas y datos

TIPOS DE [MODELOS](#) DE DATOS

Existen fundamentalmente tres alternativas disponibles para diseñar las bases de datos: el [modelo](#) jerárquico, el modelo de [red](#) y el modelo relacional.

BASES DE DATOS DISTRIBUIDAS.

Las bases de datos distribuidas se están utilizando cada vez más en la misma medida en que se usan las arquitecturas de [cliente-servidor](#) y groupware. Los principales [problemas](#) que se generan por el uso de la [tecnología](#) de bases de datos distribuidas son en lo referente a duplicidad de datos y a su integridad al momento de realizar actualizaciones a los mismos.

Navegadores, definición y características.

Un navegador es (entre otras cosas) un intérprete de lo que se conoce como Lenguaje de Marcado de Hipertexto ([HTML](#) ó HyperText Markup Language).

En el mundo de Internet, se puede decir que sólo hay estos dos Navegadores Explorer y Netscape Navigator 4, pero eso está muy lejos de la verdad. Existen docenas de

Navegadores, y la mayoría de ellos son gratis. A continuación se presentan algunos de estos Navegadores.

Netscape Navigator 4, [Microsoft](#) Internet Explorer 4.01, Opera 3.51, NeoPlanet 2.0, HotJava 1.1.5, Amaya 1.4, BeConn 4.3.7, NCSA Mosaic 3.0.

Buscadores, definición y características.

Un buscador es una [página web](#) en la que se ofrece consultar una [base de datos](#) en la cual se relacionan direcciones de páginas [web](#) con su contenido

LOS BUSCADORES MÁS CONOCIDOS

Aquí tenemos algunos de los buscadores más conocidos:

BUSCADOR	DIRECCIÓN URL	IDIOMA
BIWE	biwe.cesat.es	Castellano
TERRA	http://www.terra.es/	Castellano
ALTAVISTA	http://www.altavista.es/	Castellano
EL BUSCADOR	http://www.elbuscador.com/	Castellano
EL ÍNDICE	elindice.com	Castellano
ELCANO	http://www.elcano.com/	Castellano
LYCOS	http://www.lycos.es/	Castellano
MUNDO LATINO	http://www.mundolatino.org/	Castellano
OZÚ	http://www.ozu.es/	Castellano
SOL	http://www.sol.es/	Castellano
GOOGLE	http://www.google.com/	Castellano
YAHOO!	http://www.yahoo.es/	Castellano
YUPI	www.yupi.com	Castellano
ALTAVISTA	http://www.altavista.com/	Inglés
OVERTURE	www.overture.com	Inglés
INFOSEEK	infoseek.go.com	Inglés
EXCITE	http://www.excite.com/	Inglés
WEBCRAWLER	http://www.webcrawler.com/	Inglés

Tipos de buscadores

Los buscadores se pueden clasificar en tres tipos, según la forma de obtener las direcciones que almacenan en su base de datos. Cada tipo de buscador tiene sus propias

características. Conocerlas puede ayudarnos a decidir cuál utilizar en [función](#) de las necesidades de nuestra búsqueda

Funcionamiento y aplicación como medio de [aprendizaje](#) y comunicación (Internet y Correo Electrónico).

El Internet, algunas veces llamado simplemente "La Red", es un sistema mundial de redes de computadoras, un conjunto integrado por las diferentes redes de cada país del mundo, por medio el cual un usuario

Fue concebido por la agencia de nombre ARPA (Advanced Research Projects Agency) del [gobierno](#) de los [Estados Unidos](#) en el año de 1969 y se le conocía inicialmente como ARPANET. El propósito original fue crear [una red](#) que permitiera a los investigadores en un Campus poder comunicarse a través de los sistemas de cómputo con investigadores en otras Universidades.

El correo electrónico (email, electronic mail) es el intercambio de mensajes almacenados en computadora por medio de las [telecomunicaciones](#), es decir dos [persona](#) que tenga acceso a una cuenta de correo puede enviarse [cartas](#). Sin embargo, se pueden también enviar archivos en otros formatos.. El [correo electrónico](#) representa una de las primeras aplicaciones del Internet y sigue siendo la de mayor uso.

Historia, definición, características y tendencias. Criterios para su [evaluación](#), uso y aplicación como herramienta [didáctica](#) (Software Educativo).

El [software educativo](#) tiene un desarrollo simple. Comienza con un relato, que en pocas palabras e imágenes trata de representar y enriquecer cada una de formulaciones del programa.

El Internet es una herramienta importante en esta actividad ya que facilita: 1)el acceso de las [Instituciones](#) Educativas al Centro de Recursos y 2) la inscripción de las instituciones en el [Proyecto](#) Colaborativo.

Características esenciales de los programas educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias ([matemáticas](#), idiomas, [geografía](#), [dibujo](#)), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la [simulación](#) de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de [interacción](#); pero todos comparten cinco características esenciales:

Son [materiales](#) elaborados con una finalidad [didáctica](#), como se desprende de la definición.

Son interactivos, contestan inmediatamente las [acciones](#) de los estudiantes y permiten un [diálogo](#) y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes.

Individualizan el trabajo de los estudiantes, ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos.

Son fáciles de usar. Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de [electrónica](#) necesarios para usar un

vídeo, es decir, son mínimos, aunque cada programa tiene unas reglas

SOFTWARE EDUCATIVO

Algunas tipologías

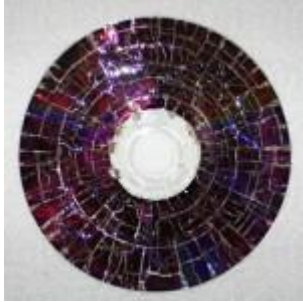
Según su [estructura](#), Según los contenidos, Según los destinatarios, , estructura: tutorial , Según sus bases de datos, Según los [medios](#) que integra, Según su "[inteligencia](#)", Según los [objetivos](#), Según las actividades, Según el tipo de, Según su función en el aprendizaje: Según su [comportamiento](#), Según el tratamiento de errores, Según sus bases psicopedagógicas.

Conclusión

El presente trabajo esta diseñado de forma práctica y sencilla para comenzar a conocer un poco de esta extraordinaria herramienta como lo es la informática, recorriendo la [historia](#) de las mismas, su características, concepto de software, hardware, internet, uso y recurso, buscadores y navegadores, software educativo etc, conceptualizando por generaciones y dando una breve [descripción](#) de los principales componentes de un computador.

Ya que en nuestro interior somos oscuramente conscientes de que hemos a veces ignorado algo que vive en nuestras profundidades. Sabemos, oscuramente, que no los valoramos como algo que puede prevenir nuestra [enseñanza](#) como aprendizaje en relativo lo que es la informática o algo relacionado como lo es un computador, ya que se debe tomar como base para determinar, de acuerdo a la necesidades planteada concretando así la estructura conceptual.

De un lado se habla a menudo de habilidades de enseñanza y de su falta, como un factor negativo en el [proceso](#) de la [educación](#) apoyando el [procesos](#) de desarrollo de [estrategias](#) de [aprendizaje colaborativo](#) y trabajo por [proyectos](#) para mejorar los [conocimiento](#) cognoscitivo tanto del docente como del alumno . Es muy cierto que tradicionalmente el evento comprensible se ha caracterizado por una [herencia](#) casi unívoca de los conocimientos sin pararse en los procesos cognitivos que el [individuo](#) desarrolla en el momento. También se ha abordado el [dominio](#) de ciertas destrezas como es la enseñanza de [métodos](#) de la informática. **No se trata, pues, de [técnicas](#) de habilidad con efectos especiales, sino de [construcción](#) del [pensamiento](#) en cuanto a que** la informática, por su rapidez de crecimiento y expansión, ha venido transformando rápidamente las sociedades actuales; sin embargo tanto el docente como el alumno en general solo la conoce superficialmente. Lo importante para entrar en el asombroso mundo de la computación, es perderle el miedo a esa extraña pantalla, a ese complejo teclado y a esos misteriosos discos y así poder entender lo práctico, lo útil y sencillo que resulta tenerlas como nuestro aliado en el día a día de nuestras vidas.



DVD autodestructible

DVD autodestructible: La compañía alemana DVD-D diseñó el primer DVD autodestructible. A través de un producto químico **este DVD se destruye a si mismo 48 horas después de haber abierto el paquete en el que venía.** Pero además es reciclable. Su precio ronda los 4 Euros y podría ser utilizado en los locales de alquiler de películas pues le ahorraría al cliente la devolución del mismo.



Microondas portátil

Microondas portátil: Wabe cube es un microondas bastante pequeño y liviano, tan sólo 5 Kg. lo que nos permite cargar con él y así recibir el nombre del primer microondas portátil. Cuenta a su vez, para mayor comodidad de una manija que permite transportarlo fácilmente, su espacio máximo es de un plato de postre, pero lo que sí necesitarás es un toma corriente para poder hacer uso del mismo o una batería de auto, por eso es fabuloso para camping o para inolvidables días de pesca. Su Precio aproximado es de US\$ 130.



Cámara filmadora MS1000

Cámara filmadora MS1000: La prestigiosa marca JVC inventó una cámara de video que **baja videos directo a You Tube**, la conectás a la computadora y con solo apretar Upload tu video estará en You Tube. Es bastante pequeña y liviana. El lente es Konica Minolta, zoom

óptico de 35x, pantalla LCD de 27 pulgadas y funciona con tarjetas de memoria.



Coche volador

Auto volador: La empresa estadounidense especializada en aviación presentó el **primer auto volador**, al cual apodaron Transition. Si lo vez por la calle podés pensar que es un auto común pero si lo llevás a una pista de despegue despliega sus alas y se transforma en una nave voladora en sólo 30 segundos. Funciona a nafta , su velocidad máxima en el aire es de 185 Km/h, mientras que en tierra sólo alcanza 130 Km/h. Puede recorrer 700 Km sin recargar combustible, entra en cualquier garage convencional, ya salieron los primeros ejemplares y costaron US\$ 194.000. Si querés uno podés comunicarte con su fabricante en terrafugia.com.



"Blue EarthDream: Eco-living with SAMSUNG mobile"

Celular cargado con energía solar: Samsung Electronics en su compromiso con el medio ambiente diseñó el “**Blue EarthDream: Eco-living with SAMSUNG mobile**”, el primer celular con una batería que podés recargarla con energía solar através de un panel en su parte trasera. Además su carcasa está fabricada con botellas de plástico recicladas (PCM) lo cual ayuda a reducir el consumo de combustible y las emisiones de carbono en el proceso de fabricación, además con el “eco mode” podés ajustar el brillo y la luz de la pantalla. Su diseño redondo y brillante simula ser una concha radiante. Y para que vayas teniendo en cuenta, para realizar un llamada de 3 minutos necesitarás una carga de 10 minutos al sol.

Introducción

En el presente [trabajo](#) estarán plasmados aspectos muy importantes en relación a las [redes](#) sociales, siendo esta última un sitio o página de [internet](#) que permite el [registro](#) de usuarios, con el [objetivo](#) de interactuar con las demás personas. En concordancia al termino redes

sociales, también estaremos versando y/o explicando la [evolución](#) de esta última, su influencia en [la comunicación](#), las ventajas y desventajas de las redes sociales y la evolución y características de las ya mencionadas redes en [Venezuela](#); de la misma manera ejemplificaremos y describiremos las redes sociales tomando como referencia las más populares del momento.

El objetivo fundamental del presente, está implícito dentro del marco educativo, es decir como futuros [docentes](#) debemos conocer todo el contenido teórico referente a las redes sociales y en tal sentido utilizar en nuestra practica pedagógica el uso de esta [tecnología](#) con el fin de propiciar aprendizajes significativos y de [calidad](#).

Redes Sociales

Definición

El término [red](#), proviene del latín rete, y se utiliza para definir a una [estructura](#) que tiene un determinado patrón. Existen diversos [tipos de redes](#): informáticas, eléctricas, sociales. Las redes sociales se podrían definir como [estructuras](#) en donde muchas personas mantienen diferentes tipos de relaciones amistosas, laborales, amorosas.

Por lo tanto hoy en día el término "red social " se llama así a los diferentes sitios o páginas de internet que ofrecen registrarse a las personas y contactarse con infinidad de individuos a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, [juegos](#), [amistad](#), relaciones amorosas, entre otros.

De acuerdo a lo que plantea Jaime Royero (2007) define las redes sociales como "el conjunto de personas, comunidades, entes u [organizaciones](#) que producen, reciben e intercambian [bienes](#) o [servicios](#) sociales para su sostenimiento en un esquema de [desarrollo](#) y bienestar esperado. Dicho bienestar es mediatizado por los avances en el campo de [la ciencia](#) y la tecnología producidos y ofrecidos en su [valor](#) social y mercantil a las personas o [grupos](#) de ellas, en un territorio y en unas condiciones económicas sociales determinadas. Estos intercambios se dan a nivel local regional, nacional, internacional y global".

Evolución

Las redes sociales tienen sus inicios a mediados de 1995, cuando Randy Conrads crea el sitio [Web](#) classmates.com. Ésta permite que las personas puedan recuperar o mantener el contacto con antiguos compañeros del colegio, instituto, [universidad](#), trabajo, entre otros.

En 2002 aparecen sitios web promocionando las redes de círculos de amigos en línea cuando el término se empleaba para describir las relaciones en las comunidades virtuales.

Una de las primeras redes sociales más populares, Friendster, apareció en el año 2002, y fue creada para ayudar a encontrar amigos de amigos, y desde su comienzo hasta la difusión oficial del sitio, en mayo del 2003, había crecido a la cantidad de 300 mil usuarios.

En el 2003 con la llegada de sitios tales como Friendster, Tribe.net, MySpace, Ecademy, Soflow y LinkedIn. Había más de 200 sitios de redes sociales, aunque Friendster ha sido uno de los que mejor ha sabido emplear la técnica del círculo de amigos. La popularidad de estos sitios creció rápidamente y grandes compañías han entrado en el espacio de las redes sociales en Internet. [Google](#) lanzó Orkut en enero del 2004 apoyando un experimento que

uno de sus empleados realizaba en su [tiempo](#) libre.

Facebook fue creado originalmente para apoyar a las redes universitarias, en 2004, los usuarios del sitio estaban obligados a proporcionar las direcciones de [correo electrónico](#) asociada con las [instituciones](#) educativas. Facebook posteriormente se ha ampliado para incluir a los estudiantes de secundaria, profesionales, y finalmente todos los usuarios potenciales de Internet.

A través de estas redes sociales se puede compartir [fotos](#), videos, aficiones, conocer gente, darte a conocer, relacionarte, en general, con los demás, los sitios ofrecen características como actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, la capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea.

Desde entonces diversas redes se han creado, unas permanecen y otras han desaparecido. Un poco antes del 2009 hasta la actualidad, los principales competidores a nivel mundial son: Hi5, MySpace, Facebook, Tuenti, Twitter.

Impacto en la forma de comunicación

Con las redes sociales tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el [sistema](#) es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al [grupo](#) en otro nuevo, la red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte. Las redes cuentan con una serie de [herramientas](#) tecnológicas muy sencillas de utilizar y permiten la creación de comunidades de personas en que se establece un intercambio dinámico y comunicativo.

Las redes sociales han producido gran impacto como forma de [comunicación](#), debido a que las [ciencias](#) tecnológicas, buscan siempre innovar e ir a la par de las exigencias del colectivo. La comunicación por medio de las redes sociales, es más amplia dado que la utilizan como un hobby por ser muy sencilla creando un espacio convergente en el cual expresamos nuestros saberes, sentimientos, [emociones](#), entre otros.

Las redes sociales de contactos de amigos, intentan potenciar la comunicación y mantener contacto entre usuarios. Este tipo de redes sociales está desplazando en gran medida la comunicación por [telefonía](#) fija ya que antes para organizar una fiesta o cena se tenían que estar llamando por [teléfono](#) y ahora gracias a este tipo de redes sociales se ahorra tiempo y [dinero](#) con tan solo meterse en internet desde su propia casa o establecimiento cercano. Además debido a las redes sociales se ha disminuido la utilización de otros [medios de comunicación](#) como el uso del correo y la mensajería instantánea.

Las redes sociales han sido un fenómeno en estos últimos años, no sólo las utilizan personas para comunicarse de una forma instantánea, intercambiar ideas, reencontrarse con otras personas, compartir e intercambiar [información](#) en diferentes [medios](#), sino también están siendo utilizadas por grandes corporaciones, organizaciones y compañías para promover sus [productos](#) y servicios, es una forma amplia de comunicación para las corporaciones y compañías ya que tienen un encuentro más cercano con sus consumidores o afiliados.

Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales

Ventajas:

- 1) Puede ser utilizada en el sector académico y [laboral](#), para el intercambio de diversas experiencias innovadoras.
- 2) Los empresarios que hacen uso de las redes han demostrado un nivel de [eficiencia](#) y un acertado [trabajo en equipo](#), consolidando [proyectos](#) de [gestión del conocimiento](#).
- 3) Favorecen la participación y [el trabajo](#) colaborativo entre las personas, es decir, permiten a los usuarios participar en un [proyecto](#) en línea desde cualquier lugar.
- 4) Permiten construir una [identidad personal](#) y/o virtual, debido a que permiten a los usuarios compartir todo tipo de información (aficiones, creencias, ideologías, etc.) con el resto de los cibernautas.
- 5) Facilitan las relaciones entre las personas, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como físicas.
- 6) Facilitan [el aprendizaje](#) integral fuera del aula escolar, y permiten poner en práctica los conceptos adquiridos.
- 7) Por el aislamiento social del mundo actual, la [interacción](#) a través de Internet permite a un [individuo](#) mostrarse a otros. Es decir, las redes sociales son una oportunidad para mostrarse tal cual.
- 8) Permite intercambiar actividades, intereses, aficiones.

Desventajas:

- 1) Personas con segundas intenciones pueden invadir la privacidad de otros provocando grandes [problemas](#) al mismo. Compañías especialistas en [seguridad](#) afirman que para los [hackers](#) es muy sencillo obtener información confidencial de sus usuarios.
- 2) Para algunos países ser usuario de estas redes se convierte en una amenaza para la seguridad nacional. Esto ha hecho que para el personal relacionado con la seguridad de un país sea una prohibición.
- 3) Si no es utilizada de forma correcta puede convertir en una adicción.
- 4) Gran cantidad de casos de [pornografía](#) infantil y pedofilia se han manifestado en las diferentes redes sociales.
- 5) Falta de privacidad, siendo mostrada públicamente información personal.

Evolución de las redes sociales en Venezuela

Una [encuesta](#) realizada por la firma venezolana Tendencias Digitales en unos 17 países de la región, la cuarta en su tipo que hace desde el año 2006, reflejó que los latinoamericanos se han convertido en el tercer conglomerado de usuarios de Internet en el mundo, por debajo de [China](#) y [Estados Unidos](#) y que un 45% de ellos, es decir, unos 75 millones, visita y usa con regularidad las redes sociales, entre ellas Facebook y el fenómeno reciente de Twitter, que entre los latinos ha logrado que más del 25% de los que tienen una cuenta la actualicen con regularidad.

En el caso de Venezuela, la [adopción](#) a las redes sociales se estima en un 68% de los más de 7,9 millones de usuarios de Internet, una gran cantidad, sobre todo si se toma en cuenta que una gran cantidad de la [población](#) accede a través de lugares públicos, pues las [cuentas](#)

suscritas no superan 1,7 millones y que, según el estudio de tendencias digitales TD, en promedio, los venezolanos usan Internet unas 13 horas a la semana y un 30% visita sitios locales.

En ese mismo escenario, intereses de los latinos como buscar información, chatear y leer [noticias](#), mantuvieron su misma posición, mientras que otros como la realización de trámites en sitios en Internet de gobiernos y hablar por teléfonos, lograron incrementar su posición en 37% y 39% respectivamente.

Venezuela se está destacando como uno de los países latinoamericanos con más presencia y uso de redes sociales. Cálculos indican que existen unas 500.000 cuentas de Twitter en Venezuela, aunque sólo unas 200.000 estarían activas. Los 4.000 twitteros más [activos](#) en el país mandan en total entre 30.000 y 40.000 tweets diarios.

En los primeros meses de este año, Twitter experimentó un extraordinario crecimiento después de que Chávez pidiera a sus seguidores utilizar la plataforma de microblogging para contrarrestar a sus opositores en la red.

En el 2009, los usuarios de Twitter aumentaron más de un 1.000 %. Un 60 % de los venezolanos que se conectan a internet tiene cuenta en Facebook unos 5,3 millones, lo que ubica al país caribeño entre los mayores usuarios de esta red social en la región junto con [Costa Rica](#) y [Colombia](#). En el 2008, las cuentas Facebook subieron un 1.200 % en Venezuela, mientras que en el 2009 crecieron un 100 %.

Ejemplos y [descripción](#) de sitios:

MySpace: Ofrece un espacio web que puede personalizarse con videos, fotos, un blog y toda una serie de diversas y variadas aplicaciones.

Facebook: Comenzó como [una red](#) social de universitarios; pero sus [estrategias](#) de [mercadotecnia](#) la han convertido en la red social generalista más importante del mundo.

Flickr: La más grande red social de intercambio de fotografías y de aficionados a la [fotografía](#).

Skype: No sólo una red social, sino un [servicio](#) de telefonía.

Tuenti: Una red social muy semejante al Facebook.

Twitter: Red social para intercambio de intereses sobre todo profesionales y literarios.

Hi5: Es una red social basada en un sitio web, lanzada en 2003 y fundada por Ramun Yalamanchis, es famoso por su interactividad, pues hace de una simple cuenta de usuarios una especie de tarjeta de presentación virtual; la cual está presente en 23 idiomas populares.

Sónico: Es un espacio para amigos donde puedes compartir fotos ilimitadas, personalizar tu espacio, recibir noticias y conectarte con viejos amigos.

Características de las redes sociales

- 1) Están basadas en el usuario: Las redes sociales son construidas y dirigidas por los mismos usuarios, quienes además las nutren con el contenido.
- 2) Son Interactivas: Las redes sociales poseen además de un conjunto de salas de [chat](#) y foros, una serie de aplicaciones basadas en una red de juegos, como una

forma de conectarse y divertirse con los amigos.

- 3) Establecen relaciones: Las redes sociales no sólo permiten descubrir nuevos amigos sobre la base de intereses, sino que también permiten volver a conectar con viejos amigos con los que se ha perdido contacto desde muchos años atrás.
- 4) Intercambio de información e intereses: Las redes sociales permiten que el contenido publicado por un usuario se difunda a través de una red de contactos y sub-contactos mucho más grande de lo que se pueda imaginar.
- 5) Ofrece una variedad de servicios: Intercambio de información, fotografías, servicios de telefonía, juegos, chat, foros.

Conclusión

Luego de haber concluido o finalizado todo el esbozo de términos, descripciones, explicaciones y ejemplificaciones en líneas anteriores, y a través de un [análisis](#) exhaustivo y estudio sobre lo más relevante, pude concluir lo siguiente:

Las redes sociales son [páginas web](#) destinadas exclusivamente para usuarios que quieran interactuar con otras personas, desde cualquier lugar del mundo siempre y cuando se disponga de una [computadora](#) o un dispositivo con la tecnología de redes sociales incorporado.

En los últimos años y con el devenir del tiempo las redes sociales han alcanzado un auge de significativa importancia, en Venezuela no nos quedamos atrás ante esta tecnología y somos uno de los países latinos que más utiliza esta tecnología en crecimiento, actualmente son infinitas las redes sociales o páginas sociales, a pesar de la gran variedad todas tienen prácticamente el mismo propósito y trabajan bajo un mismo sistema, registro y compartir información, ya sea en forma de [texto](#), [imágenes](#) o videos.

Como bien es cierto, las redes sociales se pueden convertir en una herramienta [didáctica](#)-tecnológica muy útil para los estudiantes y profesores de este momento histórico, pero también existen otros tipos de usos que se le da a esta tecnología que son en algunos casos fomentando el [terrorismo](#), la pornografía y otras actividades ilícitas.

Ya para terminar todo el conglomerado de ideas, quiero acotar que el docente de hoy debe utilizar la tecnología adecuadamente, hacer uso racional de la misma y utilizarla en pro de fomentar el [aprendizaje](#) y abrir caminos hacia la excelencia, las redes sociales indudablemente constituyen literalmente una herramienta tecnológica a la cual se le puede sacar grandes provechos en pro de la [enseñanza](#).



Sonic bed

Sonic Bed: Si te cansaste de sentir la música sólo con el oído antes de dormirte, podés unirte a Kaffe Matthes quien diseñó una novedosa cama con parlantes que proporcionan dulces y suaves melodías que nos ayudan a conciliar y mantener el sueño. Dicha invención proporcionará un confortante dormir con sonidos con una frecuencia e intensidad moderada que además nos permitirá sentir la música con todo el cuerpo. Para la reproducción del sonido a través del sistema de parlantes se requiere únicamente de una conexión de 220 V.



Seabob

Moto submarina: Si te gustan los [deportes acuáticos](#) y andar en moto y no sabías como combinarlos te presentamos a Seabob, una scooter para andar por debajo y por encima del agua. Este vehículo eléctrico alcanza una velocidad de 20 Km/h. y necesita para funcionar baterías de energía Seabob POver Hi-lon 12 cells, pero no te preocupes si te encuentras en las profundidades del océano, porque tiene un panel electrónico que te indicará la energía y la velocidad. Podrás disfrutarla unos 60 min. sin cargar la batería y su precio estimado es de 9130 euros.



Nokia Morph

Teléfono transformable: Gracias al desarrollo de la [nanotecnología](#) los científicos aseguran que para el 2015 podremos hacer uso de algunos de los elementos de “Morph”, un celular de Nokia fabricado con materiales flexibles, superficies autolimpiantes y elementos traslucidos. El mismo tendrá la capacidad de transformarse, adecuándose a las necesidades, en otras palabras, podrá o bien tomar la forma de un celular normal, de una pulsera, de una hoja o bien extenderse hasta transformarse en un formato PDA o PSP.

Un periférico de salida es un **dispositivo electrónico capaz de imprimir, mostrar o emitir señales que sean fácilmente interpretables por el usuario**. Básicamente, un periférico de salida **tiene la función de mostrarle al usuario operador de la computadora el resultado de las operaciones realizadas o procesadas por la misma**.

Es decir que **mediante la utilización del periférico de salida la computadora se comunica y nos muestra el resultado de nuestro trabajo**, pudiendo observarlos fácilmente por intermedio del monitor o la impresora, los dos [periféricos](#) de salida más utilizados. También existe un tercer tipo de periférico de salida, comúnmente conocido como parlantes o auriculares, los cuales nos permitirán escuchar lo que la computadora tiene para decir.



Como mencionamos, los periféricos de salida más comunes son el monitor y la impresora, y debajo de estas líneas podremos conocer un poco más de cerca algunas de sus características técnicas más relevantes.

Monitor

El monitor de nuestra PC es sin duda **el dispositivo de salida más importante del conjunto**, ya que sin él no podríamos saber qué es lo que está pasando en la computadora.

[Este dispositivo de visualización](#) **está constituido por diversos puntos luminosos denominados píxeles**, siendo la cantidad de píxeles lo que determina la resolución gráfica del mismo; **cuanto mayor que sea la cantidad de píxeles, mayor es la resolución**, pues la misma imagen es reproducida en un número mayor de puntos mejorando la visualización de los detalles.

Existen dos tipos principales de monitor, **el denominado CRT o tubo de rayos catódicos y los nuevos monitores de panel planos**, de los cuales podemos encontrar en el mercado dos variantes, de LED o LCD.

Los **monitores CRT** son el tipo más antiguo de visualizador, prácticamente en desuso en la actualidad, en el mercado ya no se consiguen nuevos, esto es debido a que han sido reemplazados por los monitores de LCD o LED, **los cuales otorgan una larga serie de ventajas con respecto a éste**.



Los [monitores LED](#) o también [los monitores con tecnología LCD](#) utilizan métodos muy diferentes a las usadas con los monitores CRT, y ofrecen muchas ventajas con respecto al modo en que se presentan los datos en la pantalla, generalmente más grande y en formato de pantalla ancha.



Impresora

La impresora es otro de los periféricos de salida más importantes, **ya que fueron diseñadas para poder perpetuar en papel los resultados o datos procesados por la computadora.**

Al contrario que en el caso del monitor, **la impresora no es un dispositivo imprescindible**, pero es de especial importancia cuando necesitamos representar la información procesada por la PC en papel en forma de listados, gráficos, dibujos, imágenes y demás.



En la actualidad existen varios tipos de impresoras, siendo las más utilizadas en el momento las de láser y las impresoras multifunción, una clase especial de dispositivo que reúne **scanner, fotocopidora e impresora en un mismo aparato.**



Cabe destacar que también podemos encontrar otros tipos de impresoras, las cuales son utilizadas en ámbitos más especializados. Entre ellas podemos mencionar las **impresoras láser color, plotters e impresoras para gigantografías**, todas ellas usadas en el ámbito gráfico y las **impresoras de matriz de puntos**, si bien una tecnología bastante antigua, aún muy utilizadas por comercios.

Si deseas conocer aún más información sobre impresoras, [pulsa sobre este enlace](#).

Parlantes

Los parlantes o auriculares [son los encargados de reproducir los sonidos que emite la computadora](#) a través de la placa de audio de la misma.



Junto a los auriculares son el dispositivo más utilizado para escuchar música a través del reproductor de audio de nuestro sistema operativo.

En la actualidad podemos encontrar parlantes tanto estéreo, es decir 2 canales, izquierdo y derecho, así como multicanal, conformado por hasta 7 canales de audio distintos.



Buscar información en Google

- El primero, y fundamental: usa comillas para indicar que buscas una frase exacta. Si no acostumbras a usarlas, te asombrará lo que mejoran los resultados de tus búsquedas sólo con esto.

"martillo rojo" encuentra páginas en las que aparecen esas dos palabras juntas y en ese orden, mientras que sin las comillas martillo rojo encuentra todas las páginas que contienen las dos palabras, pero en cualquier orden y aunque estas estén separadas.

Aunque no te aprendas ningún otro, quédate con este truco.

- Por defecto Google busca *todas* las palabras que escribes en el campo de búsqueda, aunque puedes decirle que *no* incluya una palabra o palabras si les pones un - delante, como por ejemplo en apple -ipod.

Puedes excluir varias palabras escribiendo cada una precedida del correspondiente guión: apple -ipod -fiona

Google acepta hasta 32 palabras en las búsquedas e ignora las siguientes, pero deberían ser más que suficientes para encontrar lo que buscas.

- Puedes hacer que busque una palabra u otra usando el operador OR (en mayúsculas) o el símbolo |, como por ejemplo en microsiervos tontos OR idiotas; de nuevo puedes encadenar varios OR.
- Google es también capaz de buscar rangos de números cuando los separas con dos puntos, tal que 1990..1999.

Si lo combinas con una frase puedes hacer búsquedas del tipo ["La Coruña" 1990..1999](#) que te devolverán páginas en las que se hable de La Coruña y aparezcan además alguno de los números que van de 1990 a 1999.

- Google no entiende ciertos caracteres especiales y en ese caso los ignora, con lo que [t.](#), [t-](#) y [t^](#) dan el mismo resultado; sin embargo sí entiende otros como #, con lo que si buscas [c#](#) los resultados serán pertinentes.
- Aunque en el pasado lo hizo, Google no usa ahora listas de palabras vacías, que en una búsqueda son aquellas que no añaden significado.

Antes ignoraba palabras como «en» o «de», pero ahora ya no lo hace, así que [origen de internet](#) y [origen internet](#) ya no devuelven los mismos resultados.

- Puedes usar comodines en las búsquedas si no recuerdas una o varias palabras: ["con * cañones por banda"](#) si no recuerdas cuántos cañones tenía el famoso bajel pirata, o ["con * * por banda"](#) si no recuerda cuántos ni qué tenía como armamento.

Por supuesto los comodines no tienen por qué ir seguidos.

- Google también sabe echar cuentas, así que si escribes [22*3,4](#) te dirá que el resultado es 74,8; si le preguntas por la respuesta a [la vida, el universo y todo lo demás](#) también la sabe.
- Si necesitas saber el significado de un acrónimo, usa `define:` para obtener una página con descripciones; al final de esta aparecen enlaces para buscar el mismo acrónimo en otros idiomas, como por ejemplo con [define:XGA](#) o con [define:STFW](#).
- Es posible averiguar qué páginas enlazan con otra usando el operador `link:` seguido del URL de la página de la que quieres averiguar: [link:www.lacoctelera.com/artedi](#).
- También es posible restringir los resultados de las búsquedas a un dominio de primer nivel determinado, como por ejemplo los .org o los .de.

Así, [microsiervos site:edu](#) busca las páginas alojadas en sitios con dominio .edu en los que sale la palabra microsiervos y [microsiervos site:cl](#) busca las que incluyen la palabra microsiervos y su [TLD](#) es de Chile.