

Herramientas digitales: Tecnología de la información y comunicación

Digital Tools: Information and Communication Technology

Lucía Hernández-Granados^a

Abstract:

Currently we live in a world of constant change, which time is an important factor that we cannot miss, man has always sought to train them to reduce and / or improve work, distance and precisely make the most of time, so the Use of technology has facilitated comfort in everyday life.

Keywords:

Technology, social networks, digital, nodes, software, devices

Resumen:

Actualmente vivimos en un mundo de constante cambio, el cual el tiempo es un factor importante que no podemos desaprovechar, el hombre siempre ha buscado las formas para disminuir y/o mejorar trabajo, distancia y precisamente aprovechar a lo máximo el tiempo, por ello el uso de la tecnología ha facilitado una comodidad en la vida cotidiana.

Palabras Clave:

Tecnología, redes sociales, digital, nodos, software, dispositivos

Introducción

La tecnología hoy en día forma parte de nuestra vida cotidiana, el internet será considerado como un artefacto cultural (Hine, 2004:43), más que como una cultura en sí misma. Ello implica reconstruir el sentido que tiene para sus usuarios, privilegiando para su estudio el tipo de apropiación práctica y simbólica que realizan de esta tecnología en contextos y realidades socio-culturales diferentes. "Es fundamental tratar las telecomunicaciones, y las comunicaciones mediadas por un ordenador como entramados de fenómenos locales y como redes globales. Bien sea entre rutinas locales cotidianas y concretas, o entre agendas diarias de 'espectáculos de danzas'. Internet adquiere su forma entre los usuarios" (Shields, 1996:3). Cuando hablamos de apropiación nos referimos al conjunto de procesos socioculturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socio-culturales. Por último, se parte de la base de que el consumo de Internet, al igual que otras tecnologías mediáticas, se produce en las rutinas y en los espacios que habitan y frecuentan los jóvenes dentro y fuera del hogar; en ese sentido, la comprensión de su impacto también pasa por reconstruir su proceso de incorporación en la vida cotidiana a partir de observar las dinámicas familiares, escolares y sociales.

^aLucía Hernández Granados, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Preparatoria Ixtlahuaco, Email: lucia_hernandez@uaeh.edu.mx

REPORTE DE PRÁCTICAS EN LABORATORIO	
Tema:	Identifica el mundo de las TIC La tecnología en un cambio constante o Inteligencia
Herramientas a usar:	<ul style="list-style-type: none">✓ Laboratorio de computo✓ Internet✓ Usb✓ Aplicaciones como (Canva, info.gram, Piktochart, Easel.ly, ...)
Productos	<ul style="list-style-type: none">✓ Infografía✓ Practica en carpeta compartida en drive✓ Firma en cuaderno
Objetivo:	Relacionar y aplicar los conocimientos generados para aplicarlos en su entorno real. Analizar los diversos usos que pueden tener las TIC dentro de los distintos ámbitos como el social, educativo, entre otros.
Practica 04	Instrucciones : Trabajo colaborativo (de 2 a 4 integrantes). Realizar una infografía con el tema de dispositivos móviles Recomendaciones: revisar ortografía y colocarle al final el nombre de los participantes. Se cuidadoso el uso de colores, fondo, texto e imágenes. Una vez que haya usted terminado su práctica, guardarla con en formato pdf. Compartir archivo en su carpeta del primer parcial con el nombre de "Practica 04". No olvides solicitar a tu docente la revisión y calificación, misma que será evidenciada a través de una firma en tu cuaderno de la asignatura.

Evidencia Drive

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de archivo
01-PRACTICA.pdf	Alan Céspedes Pezotta	9 ago. 2019 Alan Céspedes Pezotta	301 KB
08-ALAN CEPEDAS 1-1.pdf	Alan Céspedes Pezotta	8 ago. 2019 Alan Céspedes Pezotta	26 KB
actividad1.pdf	Alan Céspedes Pezotta	4 sept. 2019 Alan Céspedes Pezotta	244 KB
practica 1.pdf	Alan Céspedes Pezotta	14 ago. 2019 Alan Céspedes Pezotta	615 KB
practica-02.pdf	Alan Céspedes Pezotta	15 ago. 2019 Alan Céspedes Pezotta	223 KB
PRACTICA-04.pdf	Alan Céspedes Pezotta	29 ago. 2019 Alan Céspedes Pezotta	809 KB
PRACTICA05.pdf	Alan Céspedes Pezotta	3 sept. 2019 Alan Céspedes Pezotta	292 KB

Producto:

DISPOSITIVOS MÓVILES
HERRAMIENTAS DIGITALES

SMART PHONE
Es el más popular de estos dispositivos y el más utilizado en el mundo. Se refiere a cualquier dispositivo que pueda acceder a Internet y ejecutar aplicaciones. También puede ser un teléfono inteligente.

TABLETAS
Son dispositivos que funcionan como un teléfono inteligente pero con una pantalla mucho más grande. Pueden ser utilizados para leer, jugar, trabajar y mucho más.

IOS
Es el sistema operativo más utilizado en los dispositivos móviles. Fue desarrollado por Apple y es exclusivo de sus dispositivos.

WINDOWS PHONE
Es un sistema operativo móvil desarrollado por Microsoft como parte de Windows Mobile. Fue el primer sistema operativo de Microsoft para dispositivos móviles.

APPS SMARTWATCH
Son aplicaciones que se ejecutan en los relojes inteligentes. Pueden ser utilizadas para controlar el reloj, recibir notificaciones y mucho más.

ALAN CEPEDAS Y SEBASTIAN SUJASTA

Cuaderno

1-1
1-1

TRABAJO COLABORATIVO
Muy Bien se observa la integración adecuada de la información, diseño e imagen.

Muy Bien Llamado

Referencia

[1]Hine, C. 2004. Etnografía virtual. Barcelona: Editorial UOC

[2]Shields, R. 1996. "Introduction: virtual spaces, real histories, living bodies". En Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real

[3] Histories, Living Bodies, compilado por R. Shields. Londres: Sage.