UNIDAD 1:

¿Qué es Tecnología?

La tecnología es un conjunto de conocimientos utilizados para lograr un objetivo, que dé lugar a la solución de un problema o a la satisfacción de alguna necesidad. Es un concepto extremadamente amplio que es capaz de abarcar una inmensa variedad de aspectos que pueden ir de la electrónica al arte o la medicina.

Algunos ejemplos: la creación de las tabletas capaces de realizar el trabajo de una computadora, siendo excesivamente livianas y portátiles, consiste en un mérito de la tecnología. Así como también la creación de robots para la automatización de tareas repetitivas, o una clonación animal.

Podemos identificar los dos tipos principales de tecnologías:

1. **<u>Tecnologías duras.</u> Aquellas que utilizan elementos de las ciencias duras como la *ingeniería, la mecánica, la matemática, la física, química y otras*. De esta forma se puede poner como ejemplo de tecnología dura, la aplicada al ámbito de la informática, de la bioquímica, de la electrónica, etc. Otra característica de estas, es que el producto que se obtiene es no sólo visible sino también tangible; es decir, que se trata de la producción de bienes *materiales*.**

- **<u>Tecnologías blandas.</u> Aquellas que se apoyan sobre las ciencias humanísticas o blandas, como ser la *sociología, la psicología, la economía*, etc. Por lo general, se las utiliza con el fin de lograr mejorías dentro de instituciones o empresas que les permitan conseguir sus objetivos de una forma más eficaz. En este caso el producto que se obtiene no**

es visible ni tangible, dado que consiste en la *elaboración de servicios, estrategias, teorías* y otros.

En definitiva, las tecnologías duras nos brindan bienes tangibles, como por ejemplo una cuchara de madera, y las tecnologías blandas nos aportan bienes intangibles, como lo es la creación y desarrollo de un software. Es usual relacionar las tecnologías blandas con el campo de la economía, de la gestión y administración mientras que, por el contrario, las tecnologías duras se ven estrechamente relacionadas con el área de la física y la química.

Por otro lado, nos podemos encontrar con una tecnología flexible que masifica tecnologías en distintas áreas (por ejemplo, el microchip que se ve utilizado tanto en teléfonos como en computadoras) como así también encontramos la tecnología fija que engloba al conjunto de tecnologías para un producto o área determinada (por ejemplo, el veneno para ratas se utiliza para la eliminación particular de dicho animal)

Origen y evolución de la tecnología :

Instintivamente, desde el inicio de la historia, las personas buscaban desarrollar tecnología (técnicas para mejorar su calidad de vida). En un principio, por ejemplo, se transformaba a las piedras en lanzas y se utilizaba a la madera para hacer fuego.

Es el descubrimiento del fuego la primera tecnología que brinda al humano beneficios notorios ya sea aumentando las posibilidades y alternativas de alimentación, o utilizándolo como método de defensa antes los peligros de su hábitat. A su vez, la invención de

la rueda facilita el traslado de las personas de manera más rápida y segura, controlando el entorno que los rodea.

Formalmente hablando, la tecnología tiene su origen cuando la técnica (inicialmente empírica) se empieza a vincular con la ciencia y de esta forma se estructuran los métodos de producción. Dicha relación permite una reflexión teórica del "hacer" y establecer un análisis sobre los productos que

En la actualidad, en este mundo capitalista, globalizado y exigente, demanda evolución constante, mediante el avance de sus técnicas y el estudio, investigación y descubrimiento de nuevas tecnologías, para seguir logrando aumentos en la calidad de vida.

ACTIVIDADES:

1- **¿ Como te das cuenta que evolucionó la tecnología?**
   ……
   ……
   ……
   2 – Nombren 4 objetos tecnológicos que utilices a diario.
2- **Marcar con rojo las tecnologías duras y con verde las blandas.-**

   Impresora – teléfono –calculadora –lapicera- psicología – mujer – auto – bicicleta – tren – wifi – Microsoft Windows – redes telecomunicaciones – vaso – jarra – marketing – perro – aula – organización – electricista – psicología – recursos humanos – moto – alumno.-