TRABAJO DE CONTINUIDAD PEDAGOGICA .Materia: Salud y Adolescencia

PROFESOR: Legarreta Gabriel

Curso: 4to d T M.

Actividad

Guia numero 1

1. Elabore el concepto de adolescencia.
2. Describe los cambios del adolescente.
3. Explique la diferencia entre pubertad y adolescencia.

Guia numero 2

1. Elabore el concepto de duelo
2. Describe los duelos del adolescente.
3. Desarrolle el concepto de identidad del adolescente.

Trabajo de Continuidad Pedagógica de Introducción a la Física Nº1

4to D Sociales

Docente: Lusardo, Gerardo Andrés

Leer el siguiente cuento de Roberto Fontanarrosa y conteste las siguientes preguntas:

¡Hasta siempre, señor árbitro!

Los 73.000 espectadores que concurrieron el 15 de enero de 1988 al Duisburg Stadium de Oberhausen no pudieron dejar de apreciar que entre los protagonistas del espectáculo había significativas ausencias.

Y no se trataba, por cierto, de que el Ruhr 214 no alistara entre sus filas a Hans "Caperucita" Gfrörer, o bien que entre los fervorosos "barqueros" del Postfach no estuviese Fritz, "El talabartero" Kiepenheuer. Lisa y llanamente, lo que brillaba por su ausencia aquella tarde en el Duisburg Stadium era el público, dado que, la "Effektivaterien Ballönem Helveticen" había anunciado el match como una prueba piloto de un nuevo sistema de "referato a distancia". Efectivamente, a escasos cien metros del coqueto estadio de Oberhausen, los concurrentes podían advertir una misteriosa construcción de cemento, de forma tubular, que alcanzaba la respetable altura de 75 metros.

Esta torre no representaba ventaja alguna, y más podía confundirse con un monumento moderno, o con alguna reminiscencia emblemática de la majestuosidad nazi que con lo que verdaderamente era: la central computarizada de control desde donde se dirigía el encuentro. Los curiosos asistentes al match tampoco podían adivinar que, bajo sus pies, una intrincada maraña de cables, sensores electrónicos, filamento inalámbricos y terminales computadorizadas, unían el estadio propiamente dicho con la torre de referato.

Dentro de la torre, a una altura de 50 metros sobre el nivel del piso, se encuentra la nave central, a la cual se accede mediante el servicio de tres elevadores, uno para el árbitro y los restantes para ambos jueces de línea.

Quien entra allí, a ese vasto recinto privado de luz natural y arrullado por el permanente murmullo de los acondicionadores de aire, podrá pensar que se halla en alguna de las centrales de control de vuelo de la NASA, o bien que ha caído en el vientre mismo del Nautilius, el legendario sumergible del capitán Nemo.

Ciento veintisiete pantallas de televisión, prolijamente alineadas, emiten su mensaje, desde las paredes levemente curvadas del salón. En frente de ellas, en medio de ellas, tres hombres, tres profesionales del difícil arte del referato futbolístico, recepcionan hasta el más mínimo detalle de cuanto ocurre sobre el campo de juego. Allí, alejados de la gritería ensordecedora de la turbamulta, ajenos a la indudable presión que configura el hostigamiento de los partidarios, los colegiados pueden dirigir, asépticamente, el encuentro.

El sistema, costoso hasta el momento, simplifica notablemente la tarea del árbitro y ha reducido en forma sensible los disturbios en los campos de juego. El juez, fría su mente, gozando del privilegio de beber su marca de cerveza preferida en tanto vigila a los 22 jugadores, cuenta, entonces, con la inestimable ayuda de mil ojos electrónicos, que complementan los suyos.

En cuanto detecta una infracción, oprime un botón y un silbato estridente se escucha a unos cien metros más allá, en todo el estadio. Si la jugada no ha sido clara o si la infracción es dudosa, el colegiado cuenta con otro valioso recurso para calmar y convencer, en forma palmaria, al bando que se considera perjudicado: con otro simple botón desplegará sobre las dos inmensas pantallas electrónicas colocadas en ambas cabeceras del estadio, la escena repetida, con detención de imagen y ampliación de los ángulos necesarios para refrendar con sólidas razones la penalidad adoptada.

Cualquiera podría suponer que esa maniobra requeriría dos o tres minutos en concretarse, con el consiguiente retraso y ruptura del ritmo del partido.

Pero no es así, ya que la memoria computarizada seleccionará entre los centenares de enfoques de la misma acción, las cuatro o cinco que considera más gráficas y contundentes, brindando al juez, en una fracción de segundo, la posibilidad de poner frente al público las que juzgue más válidas. Todo esto, sin que la máxima autoridad del match sufra el reproche de los jugadores ni sus estentóreos reclamos.

Más simple aun, para le nuevo sistema de referato, es eliminar cuanta duda pueda presentarse respecto de balones fuera de juego, balones ingresados o no tras la línea de la portería o bien, incluso, ante la siempre controvertida "Ley del Offside". Un sistema televisivo tipo "Fotochart" turfístico, elimina cualquier clase de duda, ya que le ojo eléctrico que patrulla la línea del último defensor captará, precisará y denunciará a quien reciba el balón en posición prohibida.

En los casos de un discutido hand, por ejemplo, donde ni siquiera la visión televisiva puede dictaminar en un ciento por ciento el contacto del balón con la mano del defensor, también la insospechable computación vendrá en auxilio del señor árbitro, puesto que las pantallas mostrarán la acción, agregando un luminoso pespunte verde.

Nilo de coordenadas y flechas indicatorias que avalan la posibilidad o la imposibilidad, de que dicho contacto haya tenido lugar.

De cualquier manera, el revolucionario sistema, llamado provisoriamente A.U.P. (Arbipeissal Und Perspecktiven) admite también el encanto de la controversia. Nadie puede negar el importante condimento que significa para el partidario del fútbol la discusión en la oficina, durante toda la semana, sobre si tal o cual fallo estuvo acertadamente tomado. Y no puede tampoco, quitársele al aficionado común la posibilidad de exorcizar sus frustraciones y represiones domésticas, denostando la figura

del colegiado. Así ha sido siempre y lo seguirá siendo, aunque en menor medida con el nuevo sistema, que también deja, sabiamente, resquicios para la discusión.

En algunos casos, muy puntuales, el poder de decisión quedará en manos del clásico y consabido criterio personal del árbitro. Allí, como siempre la falibilidad humana seguirá alimentando el intercambio de opiniones. Se dará, por ejemplo, con la inefable "Ley de la ventaja". No habrá computadora, entonces, que ayude a dictaminar a su referí si tal o cual jugador cometió una infracción adrede o sin quererlo, como tampoco contará el árbitro con ayuda tecnológica para decidir si el delantero que se proyectaba solo hacia el gol ha de caer definitivamente o podrá continuar con su carrera, luego del golpe que intentara derribarlo.

La misma incógnita deberá enfrentar el colegiado cuando deba determinar, sin respaldo científico alguno, cuándo una "mano" dentro del área, es intencional o casual, ya que no hay todavía, por fortuna, computadora alguna que esté conectada con el cerebro mismo de los futbolistas. Se podrán repetir, entonces, protestas o abucheos del público, pero ya nunca de la magnitud de la ocurrida en torno al recordado árbitro internacional belga, Henri Degrelle\*.

Justamente en virtud de este suceso, la FIFA aceleró los estudios y puesta en práctica del sistema A.U.P. De todos modos, ese grado de controversia, ese resquicio de humana posibilidad de error ha sido minuciosamente estudiado por los psicólogos que trabajaron en el proyecto para no revestir al más popular de los deportes de un halo tecnocrático que le reste espontaneísmo y creatividad. Así será, entonces, que los seguidores partidarios de los conjuntos podrán continuar exteriorizando sus quejas como siempre, como en todas las épocas, a pesar de que, también en ese orden, se han detectado indicios inquietantes.

En efecto, desde el 17 de junio último, un adelanto significativo se puso de manifiesto en el campo de la protesta partidaria, en ocasión de llevarse a cabo el clásico encuentro entre el Benelux-Gotha de Mons y el Astipalaia de Grecia. Tras un discutido fallo del colegiado sueco Gustavo Skelleftea, un proyectil misilístico del tipo M-L7, versión soviética de segunda generación, impactó y redujo a polvo la torre de control de referato. Se piensa que el proyectil fue accionado por un fanático del Astipalaia,

mediante un propulsor personal, desde atrás del arco norte del estadio, distante casi unos 250 metros de la sólida construcción tubular, aún hoy hecha escombros. "Ellos también han progresado mucho", sólo atinó a decir Gerd Walde, titular del Consejo Arbitral Germano y propulsor del sistema A.U.P., a título de conformista comentario.

Publicado en El mayor de mis defectos, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1990.

1) Describa una situación del cuento que tenga referencia a la energía potencial gravitatoria y una situación que tenga referencia en relación a la energía cinética.

2) ¿Qué energía cinética debe poseer una pelota de 0,4Kg para llegar a pegarle al arbitro en la torre de referato?

3) ¿Con que velocidad parte la pelota del punto anterior?

4) ¿Qué tipo de energía utiliza el jugador para impulsar la pelota?

Trabajo de Continuidad Pedagógica de Introducción a la Física Nº2

4toD Sociales T.M.

Docente: Lusardo, Gerardo Andrés

Resolver los problemas de aplicación:

1) ¿Cuánta energía potencial pierde un avión de guerra de 3000 Kg que aterriza luego de estar a 2000 metros?

2) ¿Cuánta energía, como mínimo, en forma de comida debe consumir un hombre de 70 Kgr para escalar una montaña de 2000 mts de altura? ¿Cuántos alfajores de dulce de leche (que contienen una energía de 546000J) debe llevar para soportar el viaje?

3) ¿Cuántos alfajores del punto anterior debe comer un hombre de 60Kg para que corriendo pueda alcanzar una velocidad de 5 m/s?

4) Un hombre desea llenar de agua un tanque que tiene en el techo de su casa, para esto utiliza baldes que llenos pesan 20 Kg. Si el tanque esta a 3 mts de altura ¿Cuánta energía deberá consumir para llenar el tanque?

Trabajo de Continuidad Pedagógica de Introducción a la Física Nº3

4D Sociales T.M.

Docente: Lusardo, Gerardo Andrés

Consiga el envase de un alfajor, galletita o snack.

1) ¿Qué cantidad de energía entrega el producto?

2) ¿Cuántos Kw-H se pueden generar con 10 paquetes del producto encontrado?

3) ¿Cuántos paquetes serian necesarios para alcanzar un TEP de energía?

4) ¿Cuántos paquetes de este producto se precisan para que corriendo alcances una velocidad de 3 m/s?

Materia: Psicología

Curso: 4to D T M

Docente: Dutour Patricia

**Continuidad pedagógica**

**Tema: Desarrollo**

**Historia de los Niños Salvajes**

Los casos de niños salvajes están presentes en la historia de la humanidad incluso antes de que Rómulo y Remo fuesen amamantados por una loba. Un niño salvaje o niño feral es una persona que ha vivido apartada de la sociedad durante un largo período de su infancia.

Según las características en las que estos niños han estado aislados de la sociedad, se clasifican en tres categorías: La primera agrupa aquellas personas que han podido subsistir solos como el caso de[Víctor de Aveyron](http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADctor_de_Aveyron), Francia. En un segundo grupo, estarían aquellos que fueron criados y alimentados por animales salvajes como el famoso caso de las hermanas Amala y Kamala quienes supuestamente fueron criadas por lobos o la niña ucraniana [Oxana Malaya](http://es.wikipedia.org/wiki/Oxana_Malaya), que fue criada por perros hasta la edad de 8 años (en la década del noventa). Y finalmente estarían aquellos niños que han sido encerrados o aislados de la sociedad por sus padres o la persona que debería haberlos cuidado; Un caso bastante conocido de ésta tipología, es el de Kaspar Hauser de Núremberg, Alemania; Un niño encontrado en 1828 que había vivido encadenado en un zulo

A lo largo de la historia, se ha conocido una gran cantidad de casos que fueron estudiados por su interés sociológico, médico y lingüístico.

Hay registro de niños criados presuntamente por animales, sobre todo por lobos, aunque también por osos, monos o gacelas. A lo largo de la literatura nos encontramos con muchas referencias a este fenómeno, desde el caso de la loba que amamantó a Rómulo y a Remo, fundadores de Roma según la mitología, hasta la historia de Tarzán de Edgar Rice Burroughs o de Mowgli en El libro de la selva de Rudyard Kipling.

El problema de los “Niños Salvajes” radica, en que luego de que los niños han pasado por esta experiencia, muchos de ellos se mantienen en ese estado salvaje hasta el fin de sus días, es decir, les es imposible ingresar nuevamente a la sociedad, vivir como hombre, aprender un idioma, vestirse, etcétera, hecho que dificulta la obtención de la adecuada información para el posterior estudio de este complicado hecho.

Actividad:

· Luego de la lectura buscar la historia de las “hermanas “Amala y Kamala.

· Contextualiza lo sucedido (Dónde y cuándo ocurrió) y explica ¿cómo se comportaban? ¿por qué crees que actuaban de esa manera?

· Teniendo en cuenta la importancia de la socialización y la matriz social, explica cuáles fueron las consecuencias que tuvieron en su desarrollo las “hermanas”.

Tema: Apego.

Actividad Nº2

Las teorías del apego parten de la propensión de los seres humanos a formar fuertes lazos afectivos con personas determinadas. Por apego se entiende el lazo afectivo que se forma entre el niño y su figura materna (Ainsworth, 1978). Este vínculo se infiere de una tendencia estable a lo largo del tiempo de buscar proximidad y contacto con esta figura específica.

Para Bowlby el apego es una conducta instintiva, activada y modulada en la interacción con otros significativos a lo largo del tiempo. Define el apego como un sistema de control, un mecanismo que adapta la conducta a la consecución de fines determinados por las necesidades del momento. Así el deseo del niño de proximidad o contacto con la figura de apego no es constante, sino que depende de factores endógenos y exógenos (miedo del niño, o situaciones potencialmente peligrosas). Si el niño se siente amenazado, buscará la seguridad que le brinda la proximidad de su figura de apego; si no, se dedicará a explorar el ambiente. La necesidad de bebé de estar próximo a su madre, de ser acunado en brazos, protegido y cuidado ha sido estudiada científicamente.

Completar:

a-

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | A |  | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | P |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | E |  |  |  | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | G |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |  |  |

1 -¿Qué tipo de conducta es el Apego?

2-Es sumamente importante que el bebé se sienta…

3-El deseo del niño de contacto con su figura de apego depende de un factor

4- ¿Si el niño se siente amenazado qué buscará en su figura de apego?

5- Psicólogo creador de la teoría

B - buscar imágenes que ilustran escenas de apego

**Actividad 3**

Luego de ver el siguiente video de youtube<https://youtu.be/mAvXw4KZK3M> y con apoyatura del siguiente enlace teórico<https://es.slideshare.net/LucasMesa2/linea-de-tiempo-de-la-historia-de-la-psicologa> , realiza una línea de tiempo donde ubiques los principales representantes de la psicología, también debes poner el lugar y su propuesta metodológica (objeto y método de estudio)

**Nticx**

**Curso 4to D soc Actividad n°1 (primer trimestre)**

**Prof.: Rodríguez Silvina**

**Consigna**  Realiza la lectura del siguiente fragmento, y luego contesta:

**De Gutenberg a Internet**

Muchos siglos después de que Gutenberg revolucionara el ámbito de la comunicación, la red ha roto por completo las barreras que el mundo en papel nos imponía. Hoy, podemos acceder a toda la información desde donde queramos y cuando deseemos, además de compartirla con cualquier persona que disponga de conexión a Internet. Y es que en la llamada era digital no hay nada imposible.

En 1450 se inventó en Europa una prensa para imprimir. Las consecuencias de tamaño descubrimiento marcaron una época en la historia de la comunicación: el conocimiento se estandarizó y se puso al alcance de un público más extenso, aparecieron nuevos puestos de trabajo, se aseguró que la obra de generaciones anteriores perdurara y fuera accesible a todos acabando con el ocultismo propio de la Edad Media. Estimuló la crítica a la autoridad e incluso cambió la estructura ocupacional de las ciudades. Entre las primicias de la imprenta se encontraban, entre otras, las hojas volantes, los calendarios y almanaques. Después, llegarían los periódicos y posteriormente las revistas.

Desde Gutenberg hasta nuestros días, el desarrollo de la tecnología ha permitido el surgimiento de nuevos medios como el telégrafo, el teléfono, la radio, el cine y la televisión. Hoy vivimos inmersos en un mundo de cambio constante que muchos han bautizado como la era digital.

1.- ¿Por qué las tecnologías mejoran la calidad de vida?.

2.- ¿Por qué la aparición de la PC se compara con la llegada de la imprenta de Gutenberg?.

3.- ¿Qué cambios introdujo la PC a nuestras vidas?.

4.- Analiza y explica las siguientes frases:

*“Sin libros y diarios no hay libertad ni progreso”*

*“Si una tecnología cambia la vida de las personas, entonces cambia el mundo”*

**Acceso a la tecnología**

*La desigualdad en una sociedad también se refleja en el acceso poco equitativo de las personas a las llamadas tecnologías de la información y la conectividad (NTICx).*

*La brecha digital separa a quienes pueden apropiarse del conocimiento a través de los nuevos medios de quienes no disponen de recursos para hacerlo.*

*A lo largo de la historia, el conocimiento y el poder han estado siempre de la mano. Esto no es menos cierto en la actualidad. La sociedad de hoy se enfrenta a un problema de características muy peculiares y cuya resolución ha de ser materia de alta prioridad para gobiernos e instituciones: el analfabetismo tecnológico.*

*El analfabetismo tecnológico se refiere a la incapacidad para utilizar las nuevas tecnologías tanto en la vida diaria como en el mundo laboral*

*Para incluirlos, no sólo es necesario acercarles la tecnología sino también igualar sus oportunidades de capacitación. Entre otras cosas, el analfabetismo digital será, para muchos, un obstáculo para lograr insertarse en el mercado laboral.*

5.- ¿Qué es el analfabetismo tecnológico?.

6.- ¿Qué dificultades tiene un analfabeto tecnológico en la sociedad actual?. Relaciona tu respuesta con el mundo laboral.

7.- ¿Qué es la brecha digital?. ¿Cuáles son las acciones concretas que están llevando adelante diferentes organizaciones nacionales para solucionar este problema?.

**Nticx**

**Curso 4to D soc Actividad n°2 (primer trimestre)**

**Prof.: Rodríguez Silvina**

**“CASSETTE”**

***“Cassette”****, es un cuento de ciencia-ficción escrito en*

*1982. Presenta una visión del futuro de la humanidad.*

*Fue escrito por Enrique Anderson Imbert (1910 – 2000), nacido y educado en la Argentina, destacado escritor y crítico literario. Durante una larga y distinguida carrera docente, ha sido profesor universitario y autor de muchos cuentos y narraciones fantásticas.*

AÑO: 2132

LUGAR: aula de cibernética

PERSONAJE: un niño de 9 años. Se llama Blas.

Por el potencial de su genotipo ha sido escogido para la clase Alfa. O sea que, cuando crezca, pasará a integrar ese medio por ciento de la población mundial que se encarga del progreso.

Entretanto, lo educan con rigor. La educación, en los primeros grados, se limita al presente: que Blas comprenda el método de la  **ciencia** y se familiarice con el uso de los aparatos de comunicación. Después, en los grados intermedios, será una educación para el futuro: que descubra, que  **invente**. La educación en el conocimiento del pasado todavía no es materia para su clase Alfa: como mucho le cuentan una que otra anécdota de la historia de la  **tecnología**.

Está en penitencia. Su tutor lo ha encerrado para que no se distraiga y termine el deber de una vez. Blas sigue con la vista en una nube que pasa. Ha aparecido por la derecha de su ventana y muy airosa se dirige hacia la izquierda. Quizás es la misma nube que otro niño, antes que el naciera, siguió con la vista en una mañana como ésta y al seguirla pensaba en un niño de una época anterior que también la miró y en tanto la miraba creía recordar a otro niño que en otra vida... Y la nube ha desaparecido.

Ganas de estudiar, Blas no tiene. Abre su cartera y saca, no el dispositivo calculador, sino un juguete. Es un cassette.

Empieza a ver una aventura de cosmonautas. Cambia y se pone a escuchar un concierto de música estocástica. Mientras ve y oye, la imaginación se le escapa hacia aquellas gentes primitivas del siglo XX a las que justamente ayer se refirió el tutor en un momento de distracción. ¡Cómo se habrán aburrido sin ese cassette!

- Allá, en los comienzos de la revolución tecnológica –había comentado el tutor– los pasatiempos se sucedían como lentos caracoles. Un pasatiempo cada cincuenta años: de la pianola a la grabadora, de la radio a la televisión, del cine mudo y monocromo al cine parlante y policromo. ¡Pobres! ¡Sin este cassette cómo se habrán aburrido!...

Blas en su vertiginoso siglo XXII, tiene a su alcance miles de entretenimientos. Su vida no transcurre en una ciudad sino en el centro del universo. El cassette admite los más remotos sonidos e imágenes; transmite desde satélites que viajan por el sistema solar; emite cuerpos en relieve; permite que él converse, viéndose las caras con un colono de Marte; remite sus preguntas a una máquina computadora cuya memoria almacena datos fonéticamente articulados y él oye las respuestas (voces, voces, voces, nada más que voces, pues en el año 2132 el lenguaje es únicamente oral: las informaciones importantes se difunden mediante fotografías, diagramas, guiños eléctricos, signos matemáticos).En vez de terminar el deber Blas juega con el cassette. Es un paralelepípedo de 20 x 12 x3 que, no obstante su pequeñez, le ofrece un variadísimo repertorio de diversiones. Sí, pero él se aburre. Esas diversiones ya están programadas. Un gobierno de tecnócratas resuelve qué es lo que debe ver y oír.Blas da vueltas el cassette entre las manos. Lo enciende, lo apaga. ¡Ah, podrán presentarle Blas se le iluminan los ojos: -¿No sería posible –se dice– mejorar este cassette, hacerlo más cosas para que él piense así o asá! Ahora, por la derecha de la ventana, reaparece la nube. No es nube, es él, él mismo que anda por el aire. En todo caso, es alguien como él. De pronto, a simple, más cómodo, más personal, más íntimo, más libre, sobre todo más libre? Un cassette también portátil, pero que no dependa de ninguna energía microelectrónica: que funcione sin necesidad de oprimir botones; que se encienda apenas se lo toque con la mirada y se apague en cuanto se le quite la vista de encima; que permita seleccionar cualquier tema y seguir su desarrollo hacia delante, hacia atrás repitiendo un pasaje agradable o saltándose uno fastidioso…..

Todo esto sin molestar a nadie, aunque se esté rodeado de muchas personas, pues nadie, sino quien use tal cassette, podría participar en la fiesta. Tan perfecto sería ese cassette que operaría directamente dentro de la mente. Si reprodujera, por ejemplo, la conversación entre una mujer de la Tierra y el piloto de un navío sideral que acaba de llegar de la nebulosa Andrómeda, tal cassette la proyectaría en una pantalla de nervios. La cabeza se llenaría de seres vivos. Entonces uno percibiría la entonación de cada voz, la expresión de cada rostro, la descripción de cada paisaje...

Porque claro, también habría que inventar un código de signos. No como esos de la matemática sino signos que transcriban vocablos: palabras impresas en láminas cosidas en un volumen manual. Se obtendría así una extraordinaria colaboración entre un artista solitario que crea formas simbólicas y otro artista solitario que las recrea... - ¡Esto sí que será una despampanante novedad! –exclama el niño– El tutor me va a preguntar: “¿Terminaste ya tu deber”? ... “No”, le voy a contestar. Y, cuando rabioso por mi desparpajo, se disponga a castigarme otra vez, ¡zas! Lo dejo con la boca abierta: “Señor, mire en cambio qué proyectazo le traigo!”...

(Blas nunca ha oído hablar de su tocayo Blas Pascal, a quien el padre encerró para que no se distrajera con las  **ciencias** y estudiase las lenguas. Blas no sabe que así como en

1632 aquel otro Blas de nueve años, dibujando con tiza en la pared, reinventó la

Geometría de Euclides, él, en 2132, acaba de reinventar el Libro).

Actividad

1) "Cassette", ¿Es un cuento a favor o en contra de la tecnología?.

2) ¿Qué características tiene la sociedad del futuro que se presenta en el cuento?.

3) ¿Qué factores promueven la creación de nuevos elementos tecnológicos?

**Nticx**

**Curso 4to D soc Actividad n°3 (primer trimestre)**

**Prof.: Rodríguez Silvina**

REPASO

1. ¿……………………………………………………………………….?

Conjunto de procedimientos o pasos sistémicos, por medio de los cuales se realiza una tarea.

1. ¿……………………………………………………………………….?

Es el conjunto de técnicas conocimientos y procesos que sirven para el diseño y construcción de objetos que permiten satisfacer necesidades humanas

1. ¿……………………………………………………………………….?

Proceso de creación desarrollo y aplicación de una nueva idea

1. ¿……………………………………………………………………….?

Ciencia que estudia el tratamiento automatizado de la información

1. ¿……………………………………………………………………….?

Conjunto de rasgos propios, datos de una persona en el plano digital

1. ¿……………………………………………………………………….?

Se compone de datos, que sufren una transformación determinada

1. ¿……………………………………………………………………….?

Es la representación simbólica de algo(numero, color, palabra, etc.)

1. ¿……………………………………………………………………….?

Se caracteriza porque sus datos pueden adoptar un número infinito de valores. Ej.: calor, humedad, etc.

1. ¿……………………………………………………………………….?

Funciona traduciendo a números enteros ( 0 y 1) en forma de pulsos eléctricos la información que transmite.

1. ¿……………………………………………………………………….?

Numérico, Alfanumérico, Fecha, Hora, Hipervínculo, Imagen, Sonido

1. ¿……………………………………………………………………….?

Código de respuesta rápida. Se lo puede encontrar en publicidades, aplicaciones y otras.

1. ¿……………………………………………………………………….?

Se centran en aspectos de gestión y organización

2. ¿……………………………………………………………………….?

Son aquellas que conceptualizan y esquematizan un determinado estado de cosas, sustituyendo elementos reales por otros.

3. ¿……………………………………………………………………….?

Esta relacionada con la manipulación selección y modificación genética

4¿……………………………………………………………………….?

Son aquellas tecnologías que permiten el almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos.

5¿……………………………………………………………………….?

Es el trabajo en conjunto entre elementos informáticos y de telecomunicación.

6 ¿……………………………………………………………………….?

Proceso que produce cambios en las estructuras de las organizaciones a nivel mundial.

7¿……………………………………………………………………….?

Políticas de apertura comercial, nuevas oportunidades en las economías de los países en desarrollo.

8.¿……………………………………………………………………….?

Las posibilidades para acceder a la información no son iguales para las distintas sociedades.

9. ¿……………………………………………………………………….?

Son aquellas tecnologías que permiten crear objetos como un auto, un robot, etc.

10 ¿……………………………………………………………………….?

Es el conjunto de elementos físicos o materiales que componen la computadora

11¿……………………………………………………………………….?

MEs un dispositivo generalmente interno que puede guardar grandes Cantidades de información y consta de varios discos recubiertos de material magnético, que giran sobre un eje común. .

12 ¿……………………………………………………………………….?

Son los elementos de hardware que se conectan a la unidad central y sirven para la entrada y/o salida de información.

13 ¿……………………………………………………………………….?

Es el conjunto de elementos lógicos que hacen funcionar a la PC.

14¿……………………………………………………………………….?

Contiene información grabada por el fabricante de la Consulta automáticamente el arranque.

15¿……………………………………………………………………….?

Es la memoria principal de la computadora.

16 ¿……………………………………………………………………….?

Conjunto de partes que funcionan relacionándose, Hardware, Software y también Humanware

AÑO 4° D SOCIALES TURNOMAÑANA AÑO 2019

MATERIA: GEOGRAFIA

PROFESOR: GONZALEZ, ALBANA

CONTINUIDAD PEDAGOGICA N°1

CINCO SIGLOS DE GLOBALIZACION:

1-LEE EL TEXTO

2- CUAL ES EL CONCEPTO DE GLOBALIZACION QUE PLANTEA?

3- EXPLICA POR QUE DICE “FUSION ENTRE LO REAL YN LO SIMBOLICO” QUE QUERRA EXPRESAR?

4-QUE EJEMPLOS ANTIGUOS DA SOBRE GLOBALIZACION?

5-QUE SUCEDIÓ CON LOS INMIGRANTES?

6-COMO RESUELVE CADA PAIS EL NO QUEDAR ATRAPADO EN LAS RELACIONES DONDE UNOS POCOS SE BENEFICIAN?



MATERIA GEOGRAFIA

PROFESORA GONZALEZ ALBANA

CONTINUIDAD PEDAGOGICA N°2

¿AGUDIZA LA MUNDIALIZACION DE LAS DESIGUALDADES?

1- OBSERVA LOS MAPAS, COMPARA Y ANALIZA:

2- AUMENTO LA RIQUEZA EN LOS ULTIMOS AÑOS?

3- Y LA POBREZA?

4- QUE SUCEDIÓ CON LOS PAISES CON DIFICULTADOS, SE RECUPERARON O PASARON A SER POBRES?

5- Y LOS PAISES EN RECUPERACION, SE HAN RECUPERADO?

6- ANALIZA LA SITUACION DE AMERICA, ASIA, EUROPA Y DE AFRICA Y DESCRIBELA

7- NOMBRA 5 PAISES QUE SE HAN ENRIQUECIDO, 5 QUE SE HAN EMPOBRECIDO, 5 QUE SE HAYAN RECUPERADO.

8- PARA VOS CUAL ES LA CAUSA DE ESTA SITUACION? POR QUE LOS PAISES RICOS SIGUEN SIENDOLO Y LA MAYORIA DEL RESTO SE HAN EMPOBRECIDO?





MATERIA GEOGRAFIA

PROFESORA GONZALEZ ALBANA

CONTINUIDAD PEDAGOGICA N°3

REDES SOCIALES TWEETS ENTRE AMIGOS

1-LEE EL TEXTO, OBSERVA EL GRAFICO Y EL MAPA Y RESPONDE:

2- ¿QUE REREDES SOCIALES SON LAS MAS UTILIZADAS EN EL MUNDO? NOMBRA AL MENOS 6 Y SU PORCENTAJE EN MILLONES (VER GRAFICO)

3- COMENTA BREVEMENTE LAS CARACTERISTICAS DE ALGUNAS DE LAS REDES MAS UTILIZADAS. LAS USAS? POR QUE?

4- ¿QUE RELACION TIENE LA PUBLICIDAD CON LAS REDES Y POR QUE?

5-¿LAS “NEWS” SON EFECTTIVAS, O SEA SIRVEN PARA INFORMAR Y TOMAR EN SERIO ESA INFO? POR QUE?

6-¿ PARA QUE SIRVE ESTAR CONECTADO?

7-¿CUALES SON LAS REDES QUE CREES MAS SE UTILIZAN EN LA ACTUALIDAD?

8-¿CREES QUE SIRVE ESTAR CONECTADO? QUE COSAS POSITIVAS Y NEGATIVAS ENCUENTRAS? EXPLICA POR QUE?





