



PLANETA IDEAS

Un espacio para explorar, aprender y compartir

Explorando la tecnología: pasado, presente y futuro

 **Tipo de actividad:** Actividad complementaria.

 **Tiempo estimado:** 2 horas.

 **Objetivo:** Conocer la evolución de la tecnología a través de diferentes estrategias como la investigación, la creatividad y el pensamiento crítico.

 **Materiales:** Cuaderno, lápices, colores.

Introducción

La tecnología ha transformado nuestras vidas de muchas maneras. Desde los primeros computadores hasta la inteligencia artificial, cada invento ha marcado un antes y un después. En esta actividad, explorarás la historia de algunos de estos inventos, jugarás con palabras tecnológicas y diseñarás tu propio futuro.

Actividades

Aquí tienes una lectura corta sobre los inventos tecnológicos mencionados en el crucigrama, con datos interesantes y curiosidades sobre cada uno:

1. Lee con atención el siguiente texto y extrae en tu cuaderno las ideas más importantes

LOS INVENTOS QUE TRANSFORMARON LA TECNOLOGÍA

Vivimos en un mundo donde la tecnología nos rodea en cada momento. Desde enviar un mensaje hasta buscar información en internet, dependemos de herramientas y dispositivos que, hace algunos años, parecían imposibles. Hoy conoceremos algunos de estos inventos y su impacto en nuestra vida.

Wi-Fi: internet sin cables

El **Wi-Fi** ha cambiado por completo la forma en que nos conectamos a internet. Antes, para usar la red, era necesario conectar un cable al computador. Sin embargo, gracias a la tecnología inalámbrica, ahora podemos acceder a internet desde cualquier rincón de la casa. **Dato curioso:** El Wi-Fi fue desarrollado en parte gracias a la actriz e inventora Hedy Lamarr, quien ayudó a crear un sistema de comunicación que sentó las bases de esta tecnología.



Correo electrónico: cartas en segundos

El **correo electrónico** nos permite enviar mensajes instantáneamente a cualquier persona en el mundo. Antes, la única forma de comunicarse a distancia era enviando cartas físicas que tardaban días o semanas en llegar. **Dato curioso:** El primer correo electrónico fue enviado en 1971 por Ray Tomlinson, y el mensaje era algo así como "QWERTYUIOP".



Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.





Firewall: el guardián digital

Un **firewall** es un sistema de seguridad que protege nuestras computadoras de amenazas en internet, como virus o ataques cibernéticos. Funciona como una muralla invisible que impide el acceso a información privada. **Dato curioso:** El término "firewall" proviene de los muros resistentes al fuego usados en edificios para evitar la propagación de incendios.



Bluetooth: la magia de la conexión sin cables

El **Bluetooth** permite conectar dispositivos sin necesidad de cables, como audífonos, teclados y parlantes. Su nombre proviene de un antiguo rey vikingo llamado Harald "Bluetooth" Gormsson, famoso por unir a tribus enemigas, al igual que esta tecnología une dispositivos distintos.

Virus informático: el enemigo silencioso

Los **virus informáticos** son programas dañinos diseñados para infectar computadoras y robar información. El primer virus conocido, llamado "**Creeper**", apareció en la década de 1970 y solo mostraba un mensaje en la pantalla que decía "I'm the creeper, catch me if you can!" (Soy el Creeper, atrápame si puedes).



Disco duro: el almacén de recuerdos

El **disco duro** es el lugar donde se guardan todos los archivos de una computadora, como documentos, fotos y programas. Antes, almacenar información requería enormes cintas magnéticas, pero hoy en día los discos duros son pequeños y pueden guardar miles de archivos. **Dato curioso:** El primer disco duro de IBM, en 1956, pesaba más de 1 tonelada y solo podía almacenar 5 MB de información.



Internet: la autopista del conocimiento

El **internet** es una de las mayores revoluciones tecnológicas de la historia. Nos permite acceder a información, comunicarnos y compartir contenido en segundos. **Dato curioso:** El primer sitio web de la historia fue creado en 1991 por Tim Berners-Lee y aún se puede visitar.



Navegador Web: la puerta a la información

El **navegador web** es el programa que usamos para acceder a páginas de internet. Chrome, Firefox y Edge son algunos ejemplos. **Dato curioso:** El primer navegador de la historia se llamó "WorldWideWeb" y fue creado en 1990.

Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.



<p>Programa: El cerebro de las computadoras</p> <p>Un programa es un conjunto de instrucciones que le dicen a la computadora qué hacer. Sin programas, los dispositivos serían inútiles. Dato curioso: El primer "programador" de la historia fue una mujer, Ada Lovelace, en el siglo XIX.</p>	
<p>Archivo: El guardián de la información</p> <p>Un archivo es cualquier documento, imagen o video que guardamos en una computadora. En la era digital, es común tener miles de archivos organizados en carpetas virtuales.</p>	
	<p>Computadora: La herramienta del futuro</p> <p>La computadora ha evolucionado enormemente desde sus primeras versiones, que ocupaban habitaciones enteras. Ahora, tenemos computadoras en nuestros bolsillos en forma de teléfonos inteligentes. Dato curioso: La primera computadora electrónica del mundo, llamada ENIAC, en 1945, pesaba 27 toneladas.</p>
	<p>Monitor, teclado y ratón: el equipo perfecto</p> <p>El monitor nos permite ver lo que hacemos en la computadora, el teclado nos ayuda a escribir y el ratón nos da precisión para seleccionar elementos en la pantalla. Sin estos tres inventos, usar una computadora sería muy difícil. Dato curioso: El primer ratón fue hecho de madera y tenía una sola rueda para moverse.</p>

Cada uno de estos inventos ha cambiado el mundo a su manera. Algunos facilitan nuestra vida diaria, mientras que otros protegen nuestra información. Lo cierto es que, sin ellos, la era digital no sería la misma. ¿Te imaginas cómo serán los inventos del futuro? 🚀💡

2. Crucitecnología

Con base en la lectura, ahora resuelve el crucigrama que se te presenta a continuación:

Adaptado de: <https://webmundoinfantil.com/crucigrama/crucigrama-de-tecnologia/>

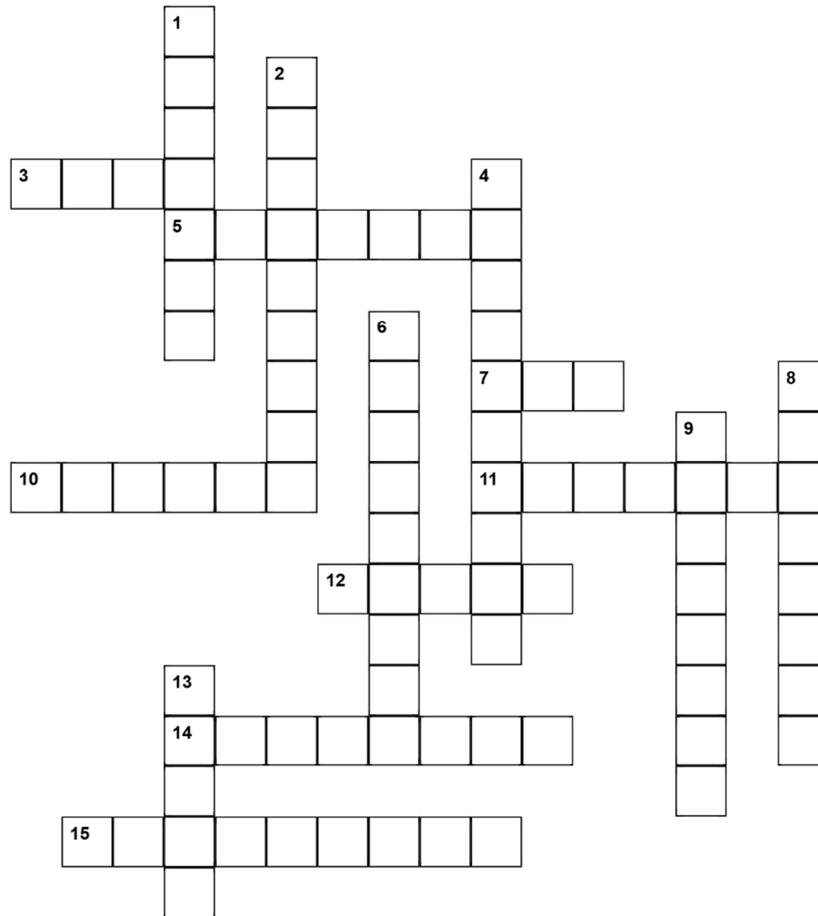
Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.



Crucigrama de la tecnología



Horizontales

3. Tecnología inalámbrica para conectarse a internet
5. Dispositivo de entrada con letras, números y teclas especiales
7. Dispositivo de almacenamiento portátil que se conecta a la computadora
10. Sistema de envío y recepción de mensajes electrónicos
11. Conjunto de datos almacenados en la computadora
12. Dispositivo de entrada para mover el cursor en la pantalla
14. Red mundial que conecta computadoras y permite la comunicación y el intercambio de información
15. Tecnología inalámbrica para la conexión de dispositivos cercanos

Verticales

1. Pantalla que muestra la información visual de la computadora
2. Dispositivo de almacenamiento permanente en la computadora
4. Equipo electrónico capaz de almacenar, procesar y enviar información
6. Programa utilizado para acceder a paginas web en internet
8. Secuencia de instrucciones para realizar una tarea específica en la computadora
9. Programa de seguridad que protege la computadora de amenazas externas
13. Programa malicioso que puede dañar o afectar el funcionamiento de la computadora

Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.



3. Descifrando la Historia de la Tecnología

- Elige **una palabra del crucigrama** y responde:
 - ¿Quién inventó o desarrolló este concepto?
 - ¿En qué año surgió y por qué se creó?
 - ¿Cómo ha cambiado con el tiempo y qué impacto tiene en nuestra vida diaria?
 - Si pudieras mejorar este invento, ¿qué cambios harías?
- Acompaña tus respuestas con un dibujo o esquema que represente la evolución del invento elegido.

4. Diario de un Invento: Una Historia de Ciencia y Creatividad

Imagina que eres un objeto tecnológico de la lista del crucigrama (computadora, virus informático, navegador web, etc.). Escribe un relato en primera persona sobre tu vida.

Incluye en tu historia:

- Quién te "inventó" y en qué año.
- Cuál fue tu propósito original.
- Cómo has cambiado con el tiempo.
- Un día en tu vida en la actualidad.

Haz que tu historia sea divertida y creativa, agregando anécdotas o imaginando que hablas con otros inventos.

5. El Museo del Futuro: Exposición de Inventos

Piensa en cómo la tecnología seguirá evolucionando en los próximos 50 años y diseña un invento que podría existir en el futuro.

- Dibuja tu invento en tu cuaderno y responde:
 - ¿Cómo se llama?
 - ¿Para qué sirve?
 - ¿Qué problema soluciona?
 - ¿Cómo funcionaría?
 - ¿En qué se diferencia de la tecnología actual?

Cuando termines, presenta tu invento a alguien más y explícale cómo cambiaría el mundo.

6. Adivinanzas Tecnológicas

- Piensa en los términos del crucigrama y crea **cinco adivinanzas** sobre tecnología.
 - Por ejemplo: *"Tengo teclas, pero no soy un piano. Me usas para escribir, pero no soy un lápiz. ¿Quién soy?"*
- Escribe las adivinanzas en tu cuaderno e intenta que otras personas las resuelvan.
- Para un reto extra, inventa una adivinanza sobre un objeto tecnológico que aún no exista pero que podría ser real en el futuro.

Reflexión Final

- ¿Qué invento te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo crees que la tecnología seguirá cambiando nuestra vida en los próximos años?
- ¿Qué tecnologías del pasado crees que todavía tienen impacto en el presente?

 **Conclusión:** A través de esta actividad, has explorado la historia de la tecnología, jugado con palabras y diseñado tu propio invento. La innovación nunca se detiene, y tú podrías ser el creador del próximo gran avance tecnológico.  

 **Autor:** L. Nova

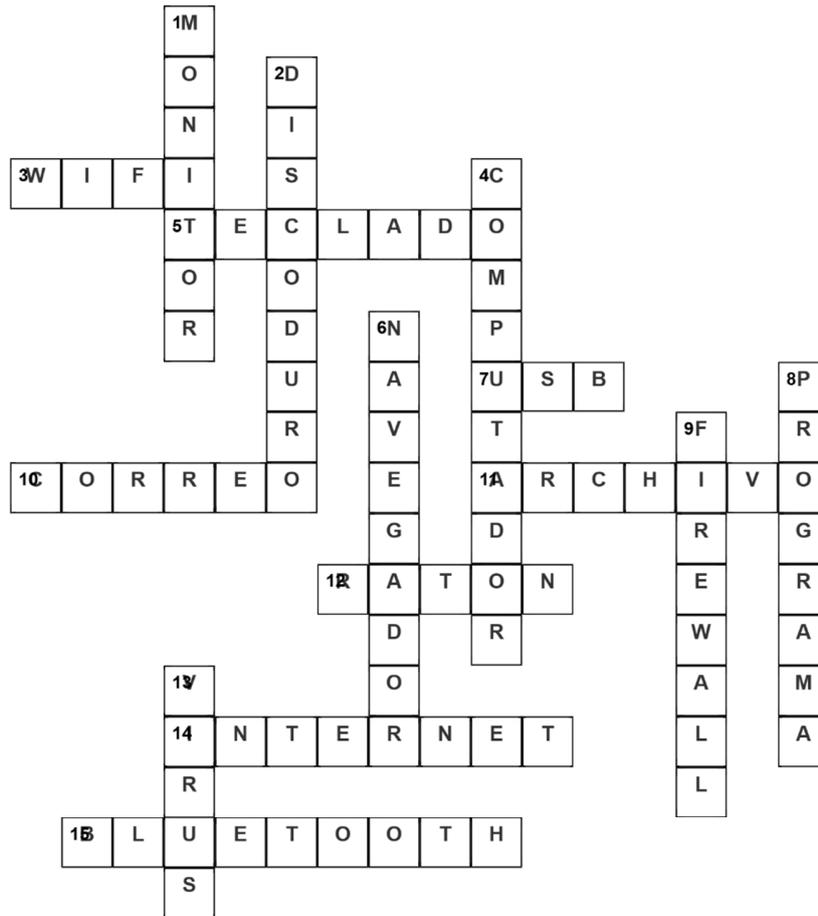
 **Fecha de Creación:** 11/02/25

Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.





Horizontales

3. Tecnología inalámbrica para conectarse a internet
5. Dispositivo de entrada con letras, números y teclas especiales
7. Dispositivo de almacenamiento portátil que se conecta a la computadora
10. Sistema de envío y recepción de mensajes electrónicos
11. Conjunto de datos almacenados en la computadora
12. Dispositivo de entrada para mover el cursor en la pantalla
14. Red mundial que conecta computadoras y permite la comunicación y el intercambio de información
15. Tecnología inalámbrica para la conexión de dispositivos cercanos

Verticales

1. Pantalla que muestra la información visual de la computadora
2. Dispositivo de almacenamiento permanente en la computadora
4. Equipo electrónico capaz de almacenar, procesar y enviar información
6. Programa utilizado para acceder a paginas web en internet
8. Secuencia de instrucciones para realizar una tarea específica en la computadora
9. Programa de seguridad que protege la computadora de amenazas externas
13. Programa malicioso que puede dañar o afectar el funcionamiento de la computadora

Licencia:

Este material está bajo la licencia **Creative Commons Atribución-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Puedes compartirlo y adaptarlo, siempre que des crédito a **Planeta Ideas**, no lo utilices con fines comerciales y lo distribuyas bajo la misma licencia.

