



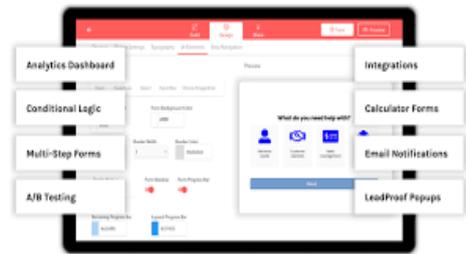
## Semana 15

¡Hola! Estamos transitando los últimos escalones de este módulo. Hoy nos toca hablar de:

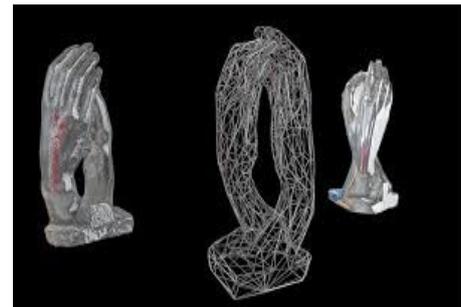
- ❖ *“Gestión de la Información con las herramientas digitales”.*



- ❖ *“La introducción al uso de formularios”*



- ❖ *y “la escultura en 3D”.*



A lo largo de este módulo, hemos explorado cómo la tecnología ha transformado nuestras vidas, simplificando diversas tareas y procesos. Sin embargo, también hemos aprendido que su uso requiere atención y cuidado, ya que puede presentar desafíos que, si no se manejan adecuadamente, podrían obstaculizar nuestros objetivos y bienestar. En este contexto, la gestión de la información con herramientas digitales se ha convertido en una necesidad fundamental.

Es por ello que en un mundo donde la cantidad de datos crece constantemente, estas herramientas no solo facilitan la recolección y el almacenamiento de información, sino que también fomentan la colaboración y la eficiencia.

En esta clase, profundizaremos en estas herramientas digitales y su impacto en nuestra vida cotidiana y profesional, nos introduciremos en el uso de formularios como una herramienta clave para organizar datos y facilitar procesos.



Además, exploraremos el fascinante mundo de la escultura en 3D, que combina creatividad y tecnología para dar vida a ideas innovadoras.

#### ❖ ***“Gestión de la Información con las herramientas digitales”.***

El siglo XXI ha visto acentuarse los rasgos de una economía globalizada y de una sociedad de la información, caracterizada por el uso cada vez más generalizado de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TICs). Éstas han modificado y revolucionado la mayoría de las actividades humanas en general y de manera específica la educación.



Hoy asistimos a la revolución tecnológica de la informática y podemos visualizar cómo sus innovaciones alteran profundamente las condiciones de intercambio de conocimientos y afectan directamente los mecanismos que rigen el funcionamiento de nuestra cultura. La revolución informática iniciada hace cincuenta años, intensificada en la última década y manifestada en el incesante progreso de las nuevas tecnologías multimediales ha marcado de forma significativa el quehacer del hombre del siglo XXI.

La aparición, el avance y la difusión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en especial de Internet, han supuesto notables transformaciones en los más diversos ambientes en los que se desenvuelven las actividades humanas. Por un lado, porque posibilitan tanto la transmisión de mucha información en poco tiempo como el acceso a numerosos servicios, y, por otro, por el hecho de que facilitan la comunicación de forma instantánea entre sujetos con independencia del lugar en el que se encuentren. Como consecuencia del alcance de dichas transformaciones, la sociedad se inclina a basarse cada vez más en el conocimiento, de modo que la sociedad industrial ha dado paso a la sociedad de la información y del conocimiento, un fenómeno que acentúa la globalización cultural y socioeconómica. En este contexto, la información, debidamente procesada y evaluada, se transforma, a través del razonamiento humano, en conocimiento. Un conocimiento que debería ser accesible para todos los ciudadanos de forma libre e igualitaria, ya que, de lo contrario, se pueden producir nuevas formas de analfabetismo y, en consecuencia, de exclusión social. Tema que hemos tratado previamente, la denominada brecha digital.

La introducción generalizada de la tecnología multimedia en la vida cotidiana ha traído ventajas tangibles e innegables al usuario de las mismas, entre ellas: flexibilización, libertad



espacio tiempo, nuevas formas de interacción, comunicación en tiempo real y comunicación diferida, etc.

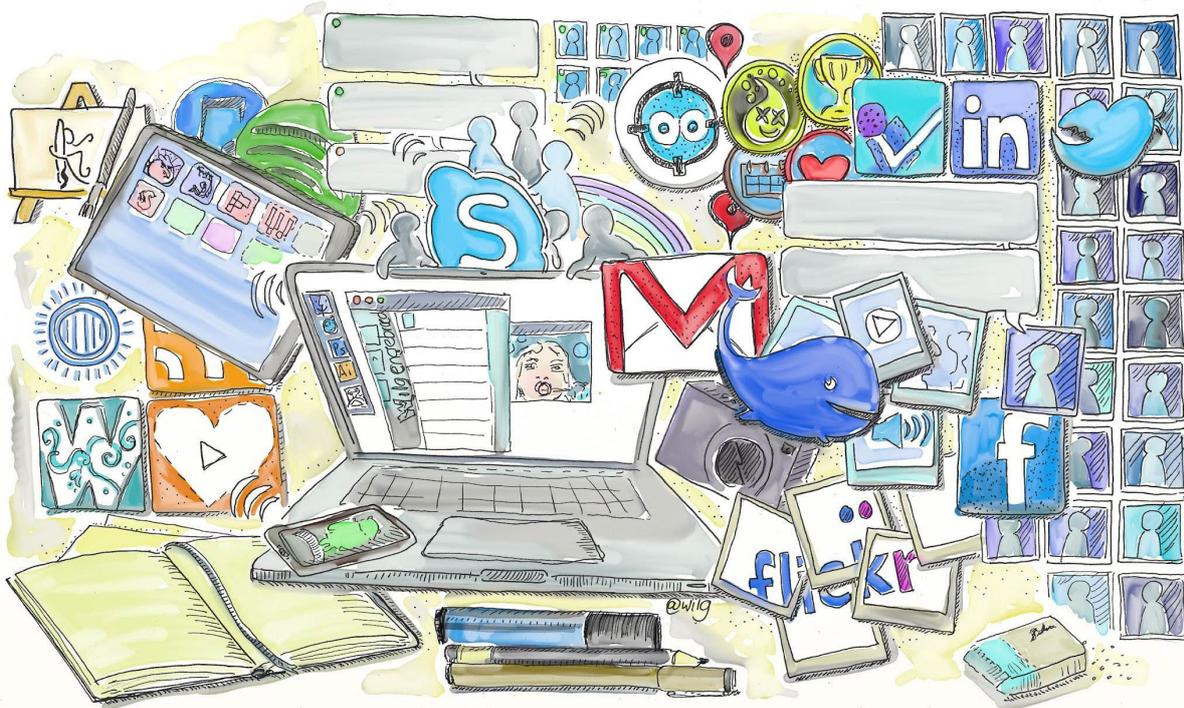
La sociedad de la información, aparente sucedánea de la sociedad industrial ha sido definida como aquella en la cual el entorno socio cultural y económico acusa el impacto de aquellas tecnologías que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información. El concepto de "sociedad de la información" hace referencia a un paradigma que está produciendo profundos cambios en nuestro mundo al comienzo de este nuevo milenio. Esta transformación está impulsada principalmente por los nuevos medios disponibles para crear y divulgar información mediante tecnologías digitales.

Los flujos de información, las comunicaciones y los mecanismos de coordinación se están digitalizando en muchos sectores de la sociedad, proceso que se traduce en la aparición progresiva de nuevas formas de organización social y productiva. Difícilmente se podría concebir la existencia de la sociedad de la información fuera del marco del mundo globalizado del nuevo milenio en el cual las TICs no sólo aparecen sino que inciden sobre y transforman todos los procesos productivos facilitando así la inserción a los mercados globales.

De manera ambigua se ha utilizado indistintamente el concepto sociedad del conocimiento como sinónimo del de sociedad de la información.

En sentido estricto estamos aludiendo a dos fenómenos distintos. La información no es lo mismo que el conocimiento. La información se compone de hechos y sucesos, mientras que el conocimiento se define como la interpretación de dichos hechos dentro de un contexto, y posiblemente con alguna finalidad.

El concepto actual de la 'sociedad del conocimiento' no está centrado en el progreso tecnológico, sino que lo considera como un **factor del cambio social** entre otros, como, por ejemplo, la expansión de la educación. Según este enfoque, **el conocimiento será cada vez más la base de los procesos sociales en diversos ámbitos funcionales de las sociedades**. Crece la importancia del conocimiento como recurso económico, lo que conlleva la necesidad de aprender a lo largo de toda la vida.



El siglo XXI se define entonces como la sociedad del conocimiento. La principal característica en las relaciones humanas ya no son los productos, ni los servicios, sino el conocimiento. Este constituye el valor agregado fundamental en todos los procesos.

Atendiendo a las diferentes etapas del desarrollo histórico de la sociedad y a su relación con el conocimiento, se pueden clasificar en:

1. **Economías agrarias:** De la recolección y la caza, se pasó a la economía agrícola que se centraba en crear provisiones, cultivar, cosechar y domesticar animales. Se empleaba el trabajo físico. Los conocimientos por sí mismos no eran generalmente reconocidos ni se constituían en componente fundamental de esas sociedades.

2. **Economías de recursos naturales:** El foco es la dominación explícita de los recursos naturales, tales como minerales y productos agrícolas. El papel de la multitud era facilitar la conversión de los recursos en bienes vendibles y llevarlos a los mercados. Los conocimientos se transmitían por “pupilaje”, del maestro al aprendiz.

3. **Revolución industrial:** Durante los siglos xviii y xix la conversión de recursos naturales y la fabricación de productos fueron mejor organizados para lograr mayor eficiencia en esos procesos.

Los conocimientos se transmitían por aprendizaje en centros especializados, básicamente universidades.



4. **Revolución del producto:** En la primera mitad del siglo xx se empezó a poner énfasis en la sofisticación de los productos y en el concepto de servicios para mejorar el producto. El nuevo foco era el liderazgo del producto a través de la variabilidad y sofisticación. El papel de los profesionales y artesanos cambió de forma que la experiencia llegó a ser importante.

5. **Revolución de la información:** En la segunda mitad del siglo xx continúa ese foco, pero combinándolo ahora con la excelencia operativa y el liderazgo de los productos. Las tecnologías de la información fueron más asequibles y se produjo como resultado un mayor control en la fabricación, logística y mercadeo.

Lo anterior ilustra cómo se ha incrementado la confianza en los conocimientos y cómo se ha desplazado el foco económico en el tiempo.

### **La gestión de herramientas digitales para estudiantes de ESL (ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE / INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA) de nivel secundario.**

En la era digital actual, la gestión de herramientas digitales se ha convertido en una habilidad esencial para estudiantes de todos los niveles. Para los estudiantes de inglés como lengua extranjera (ESL) de nivel secundario, la familiarización con estas herramientas puede ser un desafío, pero también una oportunidad para mejorar sus habilidades lingüísticas y de aprendizaje.

#### **❖ Beneficios de la gestión de herramientas digitales para estudiantes de ESL de nivel secundario**

La gestión de herramientas digitales ofrece numerosos beneficios para los estudiantes de ESL de nivel secundario, incluyendo:

- **Mejora de la comunicación:** Las herramientas digitales permiten a los estudiantes comunicarse con hablantes nativos de inglés de forma más fluida y natural.
- **Acceso a recursos de aprendizaje:** Los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de recursos de aprendizaje en línea, como diccionarios, videos y juegos educativos.



- **Desarrollo de habilidades de investigación:** Las herramientas digitales facilitan la búsqueda de información y la realización de investigaciones.
- **Fomento de la colaboración:** Los estudiantes pueden trabajar en proyectos de forma colaborativa utilizando herramientas digitales.
- **Mejora de la motivación:** El uso de herramientas digitales puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.

Para obtener más información sobre la gestión de herramientas digitales te invitamos a mirar el siguiente video, te va ayudar a poder armar el trabajo del Proyecto Final. 

<https://youtu.be/yKWFmgurUnU?si=ngbOdFsRi8XKxDGZ>

### Anglicismos relacionados con la gestión de herramientas digitales

A medida que los estudiantes de ESL se familiarizan con las herramientas digitales, también se encuentran con una serie de anglicismos, es decir, palabras o expresiones en inglés que se han adoptado en el idioma español. Algunos ejemplos de anglicismos relacionados con la gestión de herramientas digitales incluyen:



- **Software:** Software informático.
- **Hardware:** Componentes físicos de un ordenador.
- **Internet:** Red global de ordenadores.
  
- **Email:** Correo electrónico.
- **Website:** Sitio web.
- **App:** Aplicación móvil.



- **Link:** Enlace.
- **Upload:** Subir un archivo.
- **Download:** Descargar un archivo.
- **Click:** Hacer clic.

### Video explicativo en YouTube

Para complementar este tema, se recomienda el siguiente video explicativo en YouTube: 

- **"Plataforma Connect: Gestión del aprendizaje para optimizar el nivel de conocimiento del estudiante" por Cámara Panameña del Libro:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=yfmdCGR-1HE>

 Este video proporciona una introducción a la gestión de herramientas digitales para el aprendizaje, incluyendo el uso de plataformas educativas en línea.

### Anglicismos con ejemplos

Anglicismo	Ejemplo
Software	Instalar un nuevo software en mi computadora.
Hardware	Necesito actualizar el hardware de mi teléfono.
Internet	Estoy buscando información en internet.



Email	Le envié un email a mi profesor.
Website	Visité el website de la BBC.
App	Descargué una nueva app en mi tablet.
Link	Me puedes enviar el link del video?
Upload	Voy a subir las fotos a la nube.
Download	Estoy descargando un archivo.
Click	Haz clic en el botón para continuar.

### **Autores y recursos adicionales**

Para obtener más información sobre la gestión de herramientas digitales para estudiantes de ESL, se recomienda consultar los siguientes recursos:

- **"Digital Literacy for ESL Students" por la Universidad de California, Berkeley:**  
<https://update.lib.berkeley.edu/Topics/digital-literacy/>
- **"Using Technology to Teach English as a Second Language" por el British Council:** <https://www.britishcouncil.org/teach-english>
- **"The Role of Technology in ESL Education" por TESOL International Association:** <https://www.tesol.org/blog/blog-categories/educational-technology/>



### ¿Qué es la escultura digital 3D?

Aunque no conozcas lo que es la escultura digital 3D posiblemente ya la hayas visto aplicada antes. La escultura digital ha revolucionado el mundo del cine, los VFX y la impresión 3D. Mediante programas de modelado 3D, como Zbrush, Mudbox o Blender, podemos crear modelos hiperrealistas con todo lujo de detalles.

La escultura digital 3D nos permite modelar como si trabajásemos con arcilla o plastelina virtual. Creando modelos 3D de manera intuitiva mediante pinceles digitales. Dejando al margen los aspectos más técnicos de la producción 3D, para centrarnos en el proceso creativo.



Esta tecnología nos ofrece la posibilidad de crear seres que se confunden fácilmente con la realidad. La escultura 3D pone a nuestro alcance la creación de humanos digitales, animales, personajes y criaturas fantásticas.

En el mundo del cine estos seres se creaban a través de maquillaje y prótesis sobre actores reales o bien se utilizaban robots recubiertos de una especie de goma la cual le daba cierto realismo. Con el paso de los años ha ido ganando terreno la simulación de personajes a través de métodos digitales, como es el caso de la escultura digital o el modelado 3D.

La escultura digital es una técnica o un método de modelado 3D con la que se pueden conseguir unos resultados sorprendentes en el mundo del modelado 3D. Se ha utilizado en películas como «El Señor de los Anillos» donde aparecen ogros o el mismísimo «Gollum», personaje muy conocido de esta saga de películas, que está generado íntegramente mediante la utilización de programas 3D y posiblemente se haya utilizado la técnica de modelado en escultura digital.





También se ha utilizado en películas como «Harry Potter», donde aparecen seres mágicos y criaturas mitológicas, como puede ser el duende «Dobby», que también ha sido creado con esta técnica 3D. .

Escultura digital empleada para crear un personaje estilizado o estilo cartoon. Por otro lado, tenemos películas o cortos como los de Disney-Pixar. Son personajes más estilizados pero qué igualmente algunos de ellos han sido generados por ordenador a través de la escultura digital 3D.

A continuación te proponemos que visites la siguiente página:

<https://www.bienaldelchaco.org/2024/reviviendo-la-historia-el-escaneo-3d-trae-el-david-de-miguel-angel-a-resistencia/>

En dicha página vas a encontrar una réplica hecha en 3d del “David de Miguel Ángel” y vas a poder visualizar parte del proceso.

Te dejo también un video:



<https://www.youtube.com/watch?v=871ZbVi3LJQ&t=40s>