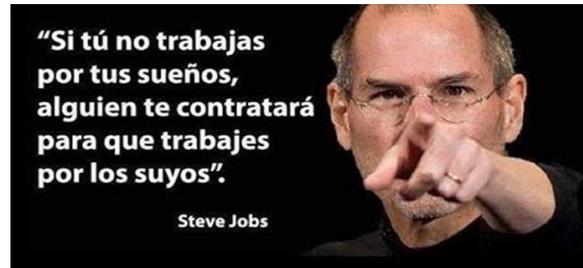


GUÍA ACADÉMICA

| | | | | | | | |
|---------------------|------|---------------------------------------|------------|------------------------|-------------|----------|---------|
| No. Guía: | 1 | Fecha: | 04-02-2021 | No. Páginas: | 4 | Periodo: | PRIMERO |
| Ciclo: | 2 | Grado: | 3 | Área/Campo/Asignatura: | INFORMATICA | | |
| Nombre docente (s): | J.M. | CESAR TIBERIO LEMUS PEÑA | | 301,302 | 3194120824 | | |
| | J.T. | EDWARD SNEYDER RODRIGUEZ SOTOMONTE | | 301,302 | 3129700737 | | |
| Nombre estudiante: | | | | | | | |

Reflexión:



Temática

Los computadores, partes, características e importancia

Desempeño

Comprende aspectos elementales sobre el origen, desarrollo y diversidad de los computadores

Conocimientos previos

- ¿Conoces la historia del computador?
- ¿Crees que existieron los computadores en la antigüedad?
- ¿Sabes que partes tiene un computador?

Marco Teórico

TEMA: EL COMPUTADOR Y SUS PARTES



CONTEXTUALIZACION

Una computadora u ordenador es un aparato electrónico que tiene el fin de recibir y procesar datos para la realización de diversas operaciones.

PARTES DEL COMPUTADOR

LA CPU

Es una carcasa de metal o plástico, y quizá, la parte más importante del computador. En su interior se encuentran componentes que hacen que todas las otras partes cumplan su función. Es el equivalente al cerebro del computador.



LA PANTALLA



Aquí se ve la información de tu computador y funciona gracias a una tarjeta de video que se encuentra en el interior de la torre. Hay varios tipos de monitores, unos muy grandes como una caja y otras planas como un cuadro en la pared. La mayoría tienen botones para cambiar las características de visualización en pantalla.

EL MOUSE

Es la parte de computador que te permite interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla, haciendo clic sobre ellos. El mouse hace parte de los periféricos de tu equipo.



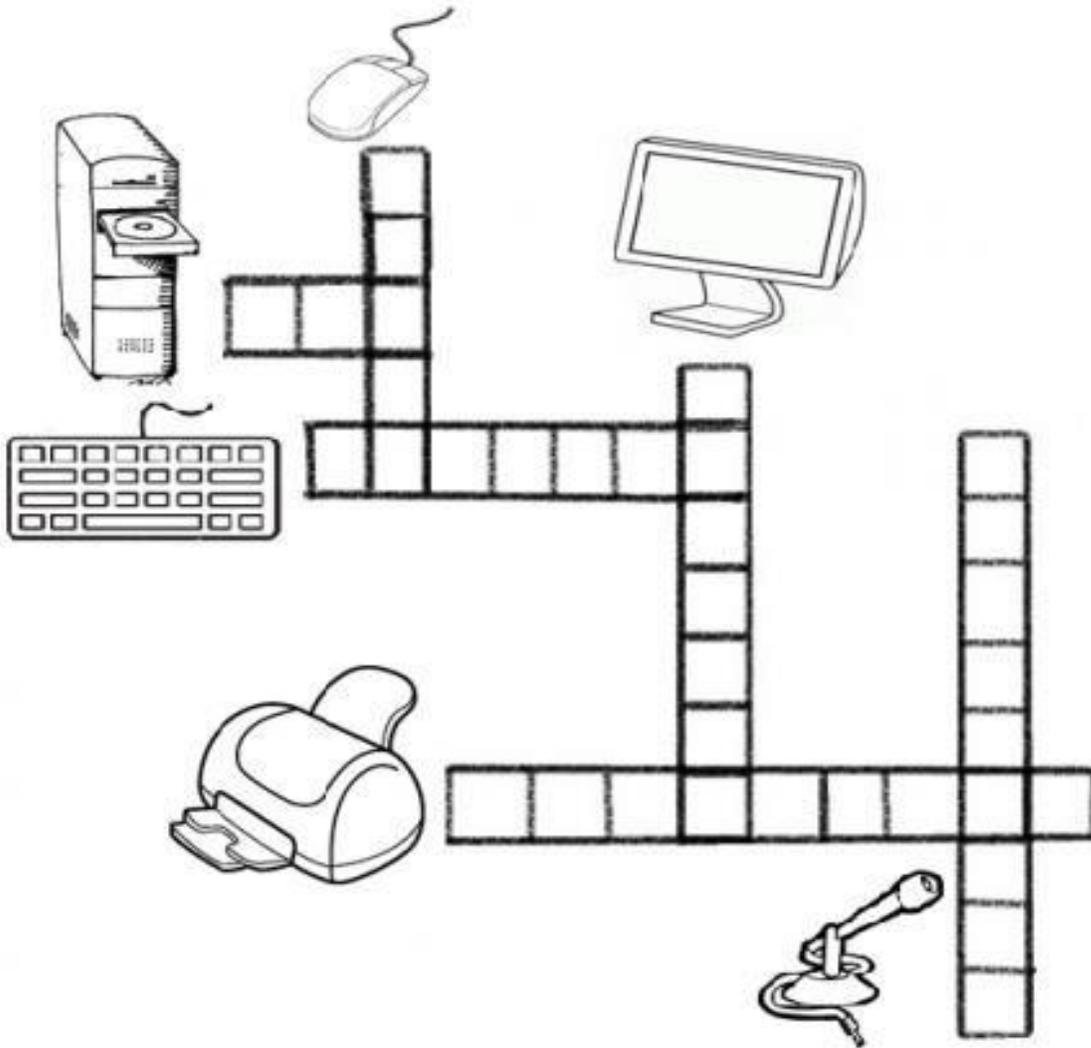
EL TECLADO



El teclado es una de las principales herramientas que usamos para interactuar e introducir datos en el computador.

ACTIVIDAD # 1

1. Dibujar y pintar en el cuaderno las partes de la computadora.
2. Responder en el cuaderno las siguientes preguntas:
 - ¿Qué son las computadoras?
 - ¿La computadora está compuesta por?
 - ¿Qué pasaría si le faltara una parte?
3. Completa el siguiente crucigrama



BARRA DE HERRAMIENTOS DEL ESCRITORIO



ACTIVIDAD #2

1. Encuentra los términos referentes a los elementos del escritorio de Windows en la siguiente sopa de letras

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | E | B | I | R | C | E | C | F | E | E | I | C | E | E |
| Y | I | M | A | A | E | A | E | O | L | O | P | T | S | D |
| A | A | D | N | R | R | R | B | N | S | D | O | U | B | H |
| H | M | A | R | A | R | M | T | D | E | D | O | L | R | O |
| D | A | E | N | C | S | A | B | O | D | M | A | A | O | R |
| D | N | E | D | A | R | P | D | D | L | O | T | F | E | A |
| V | E | E | C | R | O | L | O | E | A | S | E | A | N | Y |
| I | N | I | C | I | O | L | D | P | T | N | A | E | N | F |
| I | A | O | S | H | N | O | R | A | R | A | A | P | L | E |
| C | E | E | S | N | R | P | O | N | R | A | R | N | L | C |
| O | O | A | J | E | Y | E | A | T | C | A | T | E | D | H |
| N | D | C | T | Y | N | A | I | A | I | O | S | N | A | A |
| O | I | N | A | T | D | Y | I | L | N | A | M | L | N | S |
| S | U | E | E | D | A | S | A | L | S | L | V | E | O | A |
| P | L | O | A | C | I | I | N | A | D | T | A | A | R | A |

Palabras a encontrar:

**INICIO
BARRA DE TAREAS**

**FONDO DE PANTALLA
HORAS Y FECHA**

**ICONOS
PUNTERO DEL MOUSE**

TEXTO

“LA HISTORIA DE NUESTRO AMIGO EL COMPUTADOR”

Hola amigos les hago el relato de un cuento: Hace mucho tiempo una máquina llamada el computador, fue creada por un señor llamado Blaise Pascal, el cual lo llamó por primera vez la máquina de cálculo, ésta máquina de cálculo tenía ruedas de diez dientes en las que cada uno de los dientes representaba un dígito del 0 al 9. Las ruedas estaban conectadas que podía sumarse.

Más tarde otro señor llamado Gottfried Wilhelm Leibniz, perfeccionó esta máquina e inventó una que también podía multiplicar. Luego un señor llamado Charles Babbage elaboró los principios de la computadora digital moderna.

Bueno amigos pasamos a la cuarta generación, la cual comprende desde 1970. Ya nuestro amigo el computador se basaba en circuitos integrados de alta y media escala de integración con la que se van consiguiendo mejoras en el tamaño físico, llegando a tener computadores de bolsillo, aparecen los minicomputadores y los microcomputadores. Ya aquí se pueden compartir archivos que residan en cualquier equipo conectado a la red, sin que el usuario tenga que conocer su procedencia (acceso transparente de la información).

También con nuestro amigo el computador pudimos ejecutar programas en distintas máquinas, dependiendo de las ventajas comparativas que tiene un equipo sobre otro en una función específica. Compartir recursos de almacenamiento y periféricos. Administrar la red y en general, obtener la funcionalidad y seguridad de un sistema de computación distribuida.

Para terminar amigos este cuento y en una forma breve para algunos especialistas ya se inició la quinta generación, en la cual se busca hacer más poderoso el computador en el sentido que sea capaz de hacer inferencias sobre un problema específico.

ACTIVIDAD #3

1. Realiza un dibujo como crees que fueron los primeros computadores de acuerdo a la lectura "LA HISTORIA DE NUESTRO AMIGO EL COMPUTADOR".
2. Escribe como imaginas que serán los computadores en el futuro, que funciones tendrán y para que nos servirán o ayudaran.

ACTIVIDAD #4

Así como los computadores tienen una historia, nosotros también tenemos nuestra historia de vida, a la que llamamos autobiografía.

1. Con ayuda de tus padres o seres cercanos realiza tu autobiografía en el computador, puedes agregar imágenes o dibujos si deseas.

NOTA: en caso de no tener computador hacerlo a mano en el cuaderno de informática.

Cronograma

| Actividad | Fecha de desarrollo y entrega |
|-------------|-------------------------------|
| Actividad 1 | 4 al 19 de febrero |
| Actividad 2 | 22 febrero al 5 de marzo |
| Actividad 3 | 8 al 19 de marzo |
| Actividad 4 | 23 marzo al 9 de abril |

Evaluación

| NIVELES | DESCRIPTORES DE NIVEL |
|---------|---|
| 5 | El estudiante comprende y demuestra apropiación de las temáticas determinadas en la guía, presentándolas de forma correcta, ordenada, legible, completa, empleando el vocabulario adecuado y coherente en el desarrollo de las actividades propuestas, en los tiempos previstos para su elaboración y presentación. |
| 4 | El estudiante comprende y demuestra apropiación de las temáticas determinadas en la guía en los tiempos previstos para su elaboración y presentación, sin embargo, evidencia debilidades en el desarrollo de algunas actividades propuestas. |
| 3 | El estudiante manifiesta dificultades en la comprensión y apropiación de las temáticas determinadas en la guía, evidenciando debilidades en el orden, uso del vocabulario adecuado y coherente en el desarrollo de las actividades propuestas, en los tiempos previstos para su elaboración y presentación. |
| 2 | El estudiante presenta dificultades constantes en la comprensión y apropiación de las temáticas determinadas en la guía, lo que le impide desarrollar las actividades propuestas en forma adecuada en los tiempos previstos. |
| 1 | El estudiante no presenta evidencia del desarrollo de la guía. |

Bibliografía

En los siguientes videos podrás aprender más sobre los computadores

<https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY>

<https://www.youtube.com/watch?v=9Q6262q-Vbl>

https://www.youtube.com/watch?v=Apw2WZrRY_w