INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO

Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 – 9495 de 3/12/2001

NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750

Bello - Antioquia

TALLERES DE TECNOLOGIA E INFORMATICA	
AREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA	**GRADO: 6º**
Desempeños: • Identifica las principales partes del computador y sus funciones. • Establece diferencias y similitudes entre las diferentes herramientas tecnológicas. • Reconoce el impacto de las tecnologías en nuestra cotidianidad.	
DOCENTE: ADRIANA ESTHER ORTEGA AVILA	
OBSERVACIONES: • La actividad debe entregarse a actividad por la plataforma de classroom. No está autorizado ningún otro medio. • El correo institucional de la docente: **adriana.ortega@virtual.edu.co** • **La fecha de apertura del taller estará disponible el 8 de marzo y la fecha de cierre es 19 de marzo del 2021.**	

Partes del Computador

Correo Institucional: Adriana.ortega@virtual.edu.co

Correo Institucional: Adriana.ortega@virtual.edu.co

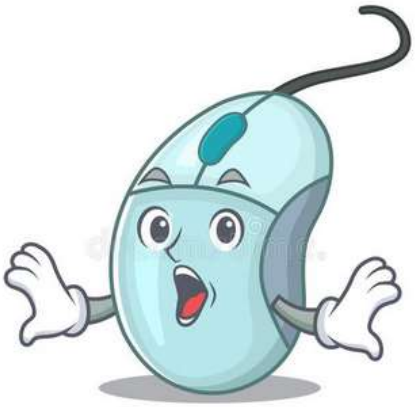
La computadora es, por mucho, una de las invenciones que más beneficios le han dado a la humanidad. Su enorme capacidad para procesar datos la convierten en una parte fundamental en el desarrollo de la ciencia.

El teclado. Es el dispositivo que le brinda la posibilidad al usuario **introducir datos** para que después puedan ser interpretados y procesados por la CPU.

El aspecto de un teclado de ordenador es bastante similar al de una máquina de escribir y actualmente su clasificación está conformada de la siguiente manera: teclado XT, teclado AT, teclado expandido, teclado Windows, teclado ergonómico y teclado inalámbrico.

Monitor. Es el dispositivo que, por medio de una interfaz, permite al usuario poder **visualizar los datos** previamente procesados por el CPU. La unidad mínima que se puede representar en un monitor es denominada Píxel, que se puede definir como cada uno de los puntos que conforman una imagen digital. Actualmente lo último en tecnología son los monitores de cristal líquido (LCD, por sus siglas en ingles).

Ratón. En informática, un mouse ó el ratón es el dispositivo que, al igual que el teclado, permite enviarle **instrucciones a una computadora mientras este interactúa con una interfaz gráfica**. Hoy en día es un dispositivo imprescindible en un ordenar, pero, se prevé que en un futuro no muy lejano este dispositivo desaparezca, dejándole esta tarea a los ojos humanos.



Disquetera. Es la unidad en donde se lleva a cabo la lectura de los discos flexibles ó disquetes, un medio de almacenamiento de datos. En la actualidad, la mayoría de las computadoras de reciente modelo ya ni siquiera toman en cuenta a este dispositivo.

CD-ROM. Disco Compacto de Memoria de Sólo Lectura (CD-ROM, por sus siglas en ingles) es un sistema de **almacenamiento masivo que permite el almacenamiento de 680 Mb**. Al referirse a "sólo lectura", quiere decir que solo se puede grabar en este medio una sola vez.

ACTIVIDAD

1. ¿Define que es el computador y que tipos de computadores existen?
2. ¿Realiza un dibujo que represente las partes del computador?
3. ¿Realizar un mapa conceptual donde explique qué usos le puedes dar al computador de forma educativa?
4. Realizar una línea de tiempo donde expliques la evolución del celular.
5. Realizar una sopa de letra con las siguientes palabras: teclado – cpu – impresora – pantalla – disco – memoria – webcam – wifi – encendido – sistemas.
6. https://www.wordclouds.com. **Hacer una imagen en la página web y enviarla a la docente. Esta actividad se va ha desarrollar durante el encuentro virtual.**

Rubrica de evaluación

Criterio	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Nota 5
Plataforma ClassRoom	El estudiante no envió la actividad	El estudiante envió la actividad por un medio diferente a la asignación de classroom	Envió la actividad incompleta. Falta contenido por desarrollar	Envió la actividad, pero uno de los puntos de la actividad esta incorrecto.	La actividad fue completada y enviada en los tiempos correspondientes.