

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTES	Yudi Soler, Sandra Ramirez, Juan Carlos Alvarez	Grado	PRIMERO
ASIGNATURA	TECNOLOGÍA		
Correo electrónico de contacto	Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Segundo Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	8 al 18 de noviembre		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Naturaleza y Evolución de la tecnología Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno		
Temáticas mediadoras	EL COMPUTADOR - sus partes y funciones		
Metas	Socio-afectiva: Autocontrol, manejo de impulsos y conducta Diálogo y participación		
	Identificar el computador y sus partes como un artefacto importante en la realización de mis tareas escolares, por medio de diferentes trazos.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

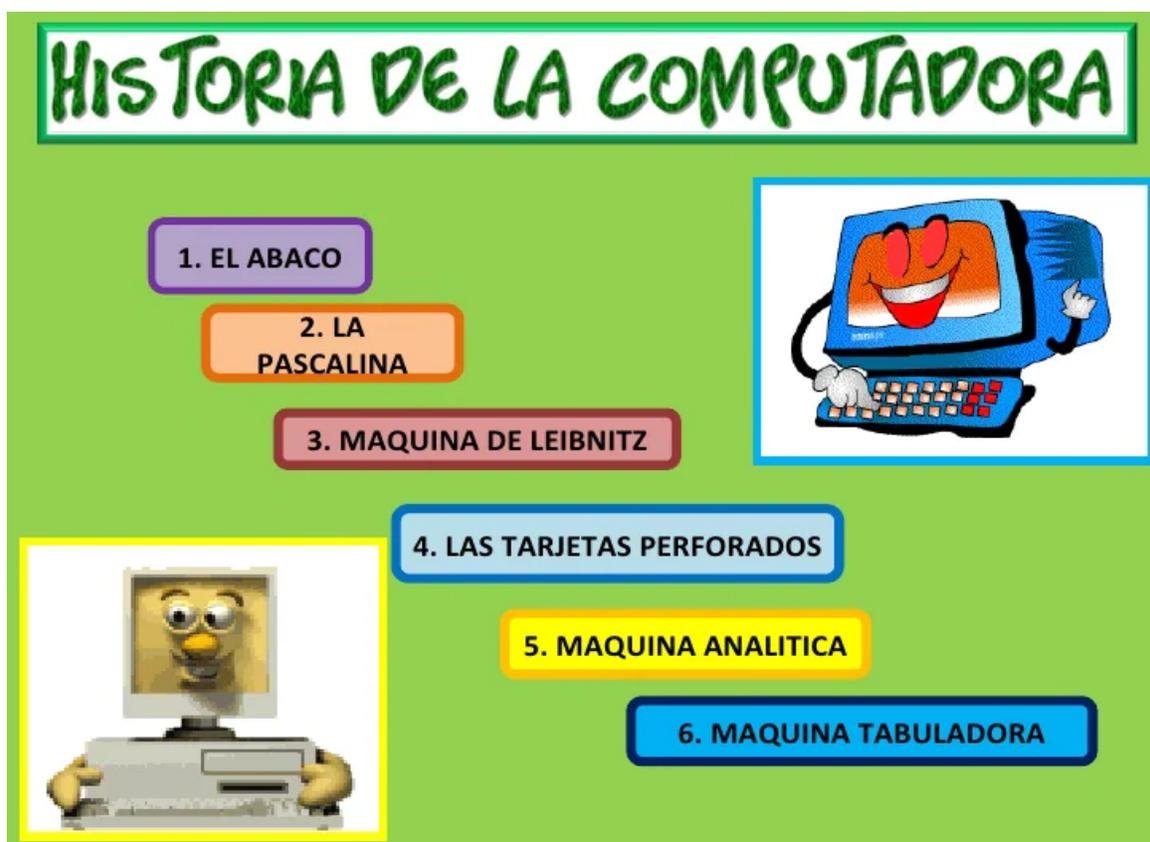
¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Reconocer el concepto de computador y sus partes, lo relaciona con la realización de sus tareas.	Por medio de las actividades propuestas en clase.	primera semana: segunda semana:

SEMANA 1 (8 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Realizar el **anexo 1** (Imprimir)

CONTEXTUALIZACIÓN:



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO 2 (IMPRIMIR)

SEMANA 2 (16 de Noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Observar el siguiente video <https://youtu.be/a8Q2xpI7hbs>

CONTEXTUALIZACIÓN:

La Historia de la Computadora



Las computadoras verdaderamente se convirtieron en grandes inversiones en las dos últimas décadas del siglo XX. Pero su historia se remonta a más de 2500 años al ábaco: una calculadora simple hecha de cuentas y cuerdas, el cual todavía es usado en algunas partes del mundo hoy en día. La diferencia entre una ábaco antiguo y una computadora moderna parece ser vasta, pero el principio -hacer cálculos repetitivos más rápidamente que el cerebro humano- es exactamente el mismo.

En 1833, un hombre llamado Charles Babbage inventó todas las partes que se usan ahora en una computadora moderna. Pero fue solo hasta 120 años atrás que se inventaron las primeras computadoras 'modernas'.

Konrad Zuse fue el inventor de la primera computadora en el mundo en 1936 y la nombró Z1. En 1939, creó la Z2, la primera computadora electro-mecánica en el mundo.

Así que nacieron las computadoras, y estas primeras computadoras fueron hechas alrededor de 1940 y tenían el tamaño de un cuarto grande y usaban montones de electricidad. ¿Puedes imaginarte tener una computadora del tamaño de un cuarto grande? ¿Cómo te sentarías frente a ella?

En 1980, se lanzó el primer disco duro de un gigabyte en el mundo. Era uno grandísimo

de 40.000 dólares norteamericanos con un peso de 550 libras (casi 227kgs.). ¿Cómo lo pudieron mover?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: ANEXO 4 (IMPRIMIR)

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Cómo me sentí?

¿Encontré relación entre la teoría y la práctica?

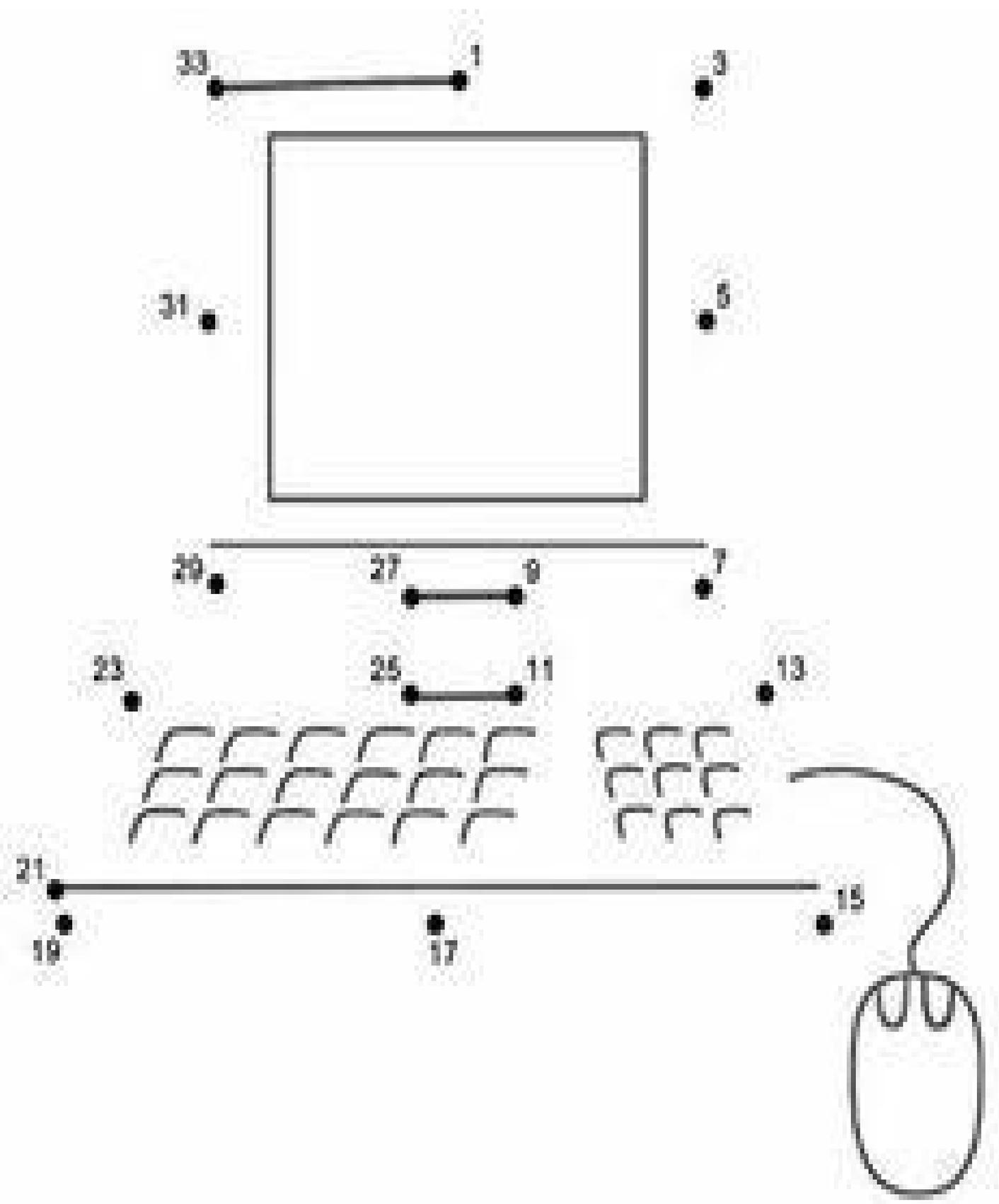
¿Qué dificultades tuve?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/diferencias-entre-computador-de-mesa-y-portatil/1/>

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Inform%C3%A1tica/Historia_del_ordenador/Historia_de_la_Computadora_mn1789905qu

ANEXO 1 (9 de noviembre)



ANEXO 2

Resuelve la sopa de letras.

Medios de transporte	AVION
R I S B M T R A N S M I L E N I O	AVIONETA
O B G U B R A V I O N E T A I A Z	BICICLETA
I I R S K F P R T O S I N P N C Ñ	BUS
U O W E C D K O B I C I C L E T A	BUSETA
E M W T A D M X N V P L Z T O W J	CARRO
B N R A R I H S Q F H I V R R Y S	CUATRIMOTO
H K D H R Q W Q C I A R R R E J G	FERROCARRIL
E F N T P C V Ñ E P T R O M T F O	HELICOPTERO
B Y A N N Z W H C M E A N B P G Z	MOTOCICLETA
S U V E U A K Z A E L C M M O F G	TRANSMILENIO
C B M R B V M J R I C O T Q C S Q	TREN
I K Ñ T H I R X R N I R S X I L G	
Z L B I I O Z C O M C R F O L R Z	
J Ñ U A F N S X Z D O E G T E W I	
G J S X V C G F B C T F P D H W B	
C M M V A R R H I R O O F V I E V	
S X S M G Ñ C M W Y M J C Ñ W E E	

ANEXO 3 (12 de noviembre)

Con ayuda de tu profesor

Une con flechas los distintos avances e inventos con la fecha en la que ocurrieron:

Antigüedad



1ra computadora electromecánica de Howard Aiken

1642

Microprocesador



Ábaco de Roma, sactal de cuentas y ábaco oriental.



1833

Univac 1



1ra computadora como tal
Usa tubos al vacío
Lenta, cara, enorme

1890



Transistor

1944

1ra computadora programable de John Von Neumann
Usa sistema binario

Edvac



1946



Circuito integrado o "chip"



Máquina para censar de Herman Hollerith con tarjetas perforadas

1951

Calculadora casi automática de Charles Babbage
Movida por cartones



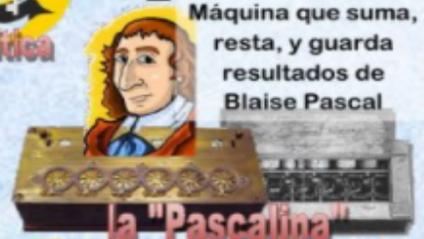
Máquina Analítica

1958

Unos años después...



Máquina que suma, resta, y guarda resultados de Blaise Pascal



la "Pascalina"

...Y finalmente

ANEXO 4 (12 de noviembre)

Completa

¿QUE FUNCIONES TIENEN?

_____ SE USA PARA PONER EN PAPEL TRABAJOS Y ARCHIVOS QUE ESTEN EN LA COMPUTADORA.

_____ MUESTRA LO QUE ESTOY HACIENDO EN LA COMPUTADORA.

_____ MUEVE LA FLECHITA, PODEMOS HACER CLIC, SELECCIONAR Y ARRASTRAR.

_____ ES EL CEBREBRO DE LA COMPUTADORA, ALLÍ SE GUARDAN TODOS LOS ARCHIVOS Y PROGRAMAS.

_____ SE USA PARA ESCRIBIR Y UTILIZAR LOS PROGRAMAS QUE TENEMOS EN LA COMPUTADORA.

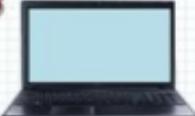
A TRAVÉS DE _____ PODEMOS ESCUCHAR LOS SONIDOS DE LOS PROGRAMAS.

EL TECLADO EL MONITOR EL CPU LOS PARLANTES LA IMPRESORA

EL MOUSE

ANEXO 5 (16 DE NOVIEMBRE)

Escribe los nombres correspondientes

1 	2 	3 	4 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5 	6 	7 	8 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9 	10 	11 	12 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13 	14 	15 	16 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
17 	18 	19 	20 
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>