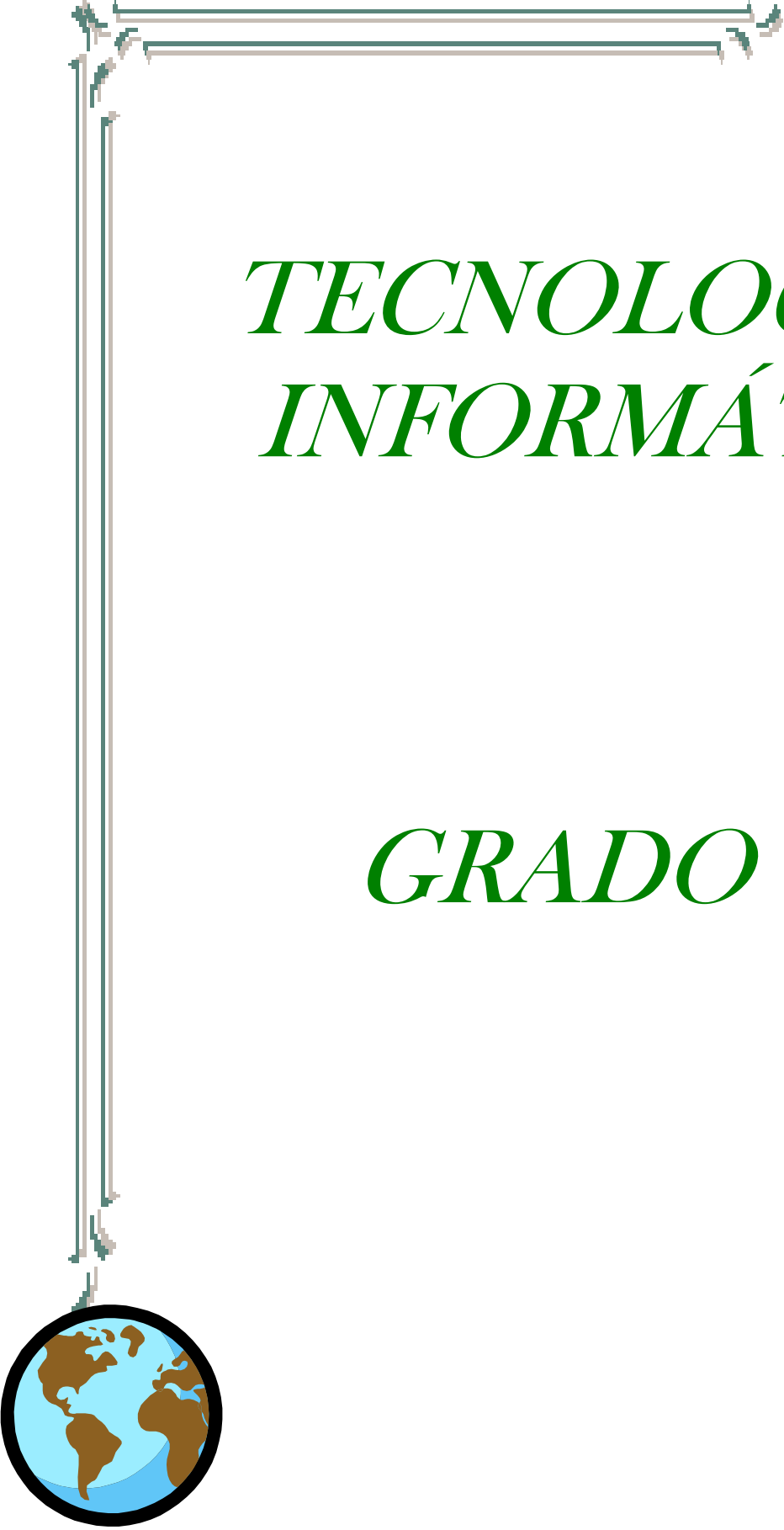




# *TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA*

*GRADO 2º*

# TALLER 1

## LA HISTORIA DEL COMPUTADOR

*El ábaco es el elemento de computación más antiguo que existe y ha sido utilizado ampliamente por más de 2000 años.*

*Tiempo después **BLAISE PASCAL**, muy conocido por la creación de la primera **calculadora digital**, ayudó al progreso de la humanidad.*

*Luego **LEIBNIZ** inventó una máquina que realizaba sumas y multiplicaba con un mecanismo especial de rueda dentada. Después de que **CHARLES XAVIER THOMAS** elaboró la primera calculadora mecánica la cual sumaba, restaba, multiplicaba y dividía, muchos inventores realizaron una serie de calculadoras mecánicas de escritorio mejoradas.*

*Ya en el siglo XIX aparece quien llegó a denominarse el padre de la computación, el matemático inglés **CHARLES BABBAGE**. El ideó la primera **máquina programable**; es decir que podía realizar diferentes funciones. Aunque el profesor **Babbage** no consiguió llevar adelante su proyecto, muchas de sus ideas son válidas todavía hoy.*

**RESPONDE:**

*\*\*\* Porqué crees que que las ideas de Babbage aún son tenidas en cuenta en nuestra época?*

---

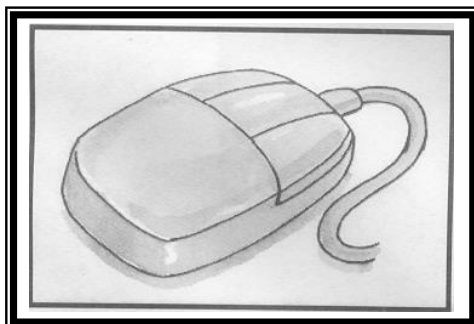
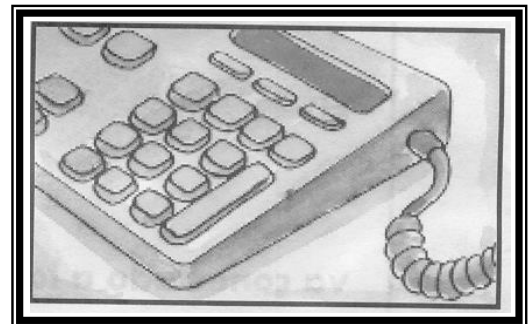
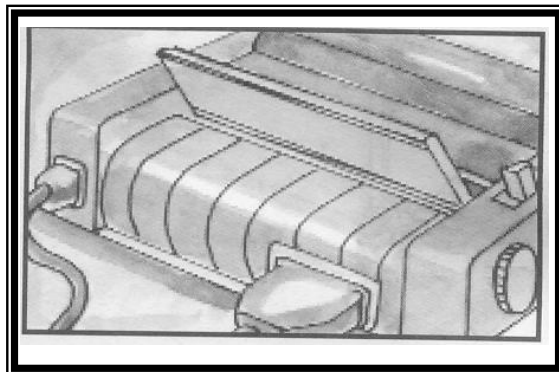
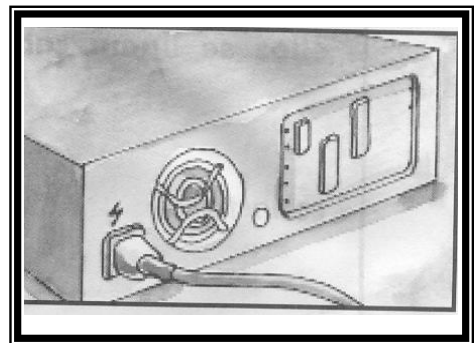
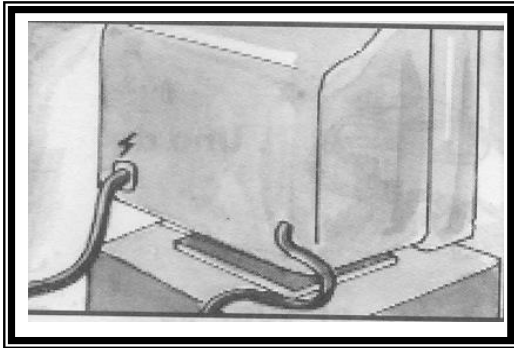
---

---

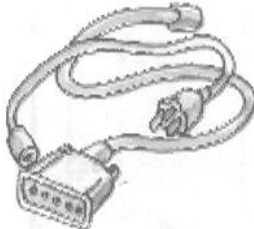
## TALLER 2

### CABLES Y MÁS CABLES (SEÑALES Y ALIMENTACIÓN)

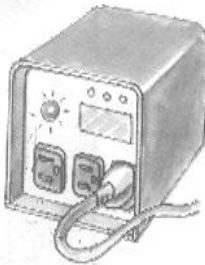
\*\*\* Reconoce a que parte del computador corresponde cada cable:



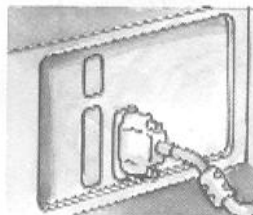
**\*\*\* LEE Y COMPRENDE**

El  tiene dos . Uno de

ellos se llama cable de alimentación, el cual se

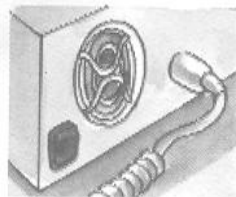
conecta al ; el otro se llama cable de

señales, va conectado a la

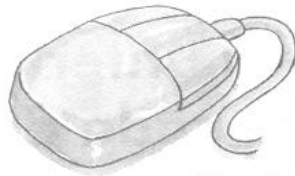


El  requiere un sólo  que

va conectado a la

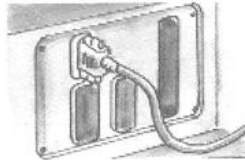


**El**



**también tiene su cable, va**

**conectado a la**



**La**

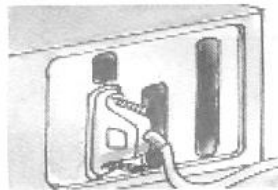


**utiliza dos cables. Uno va**

**conectado al regulador y el otro**



**a la**

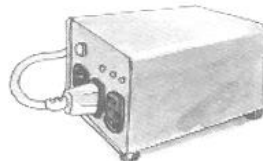


**Finalmente, la**

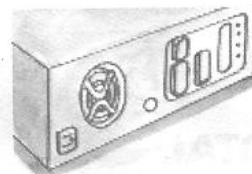


**posee un cable**

**conectado al**

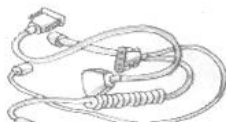


**Todos los orificios de la**

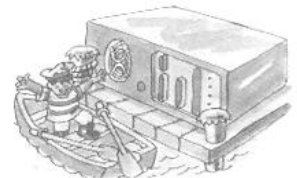


**para conectar**

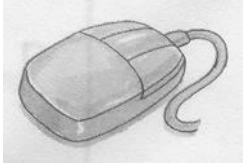
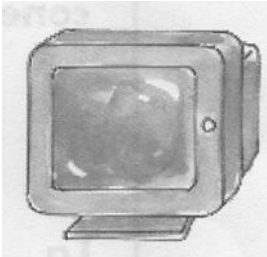
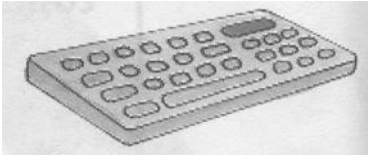
**los**



**se llaman "PUERTOS"**



*\*\*\* CON BASE A LA LECTURA ANTERIOR, RESPONDE:  
¿Cuántos cables tiene cada dispositivo?- clasifícalos (señal-alimentación)*

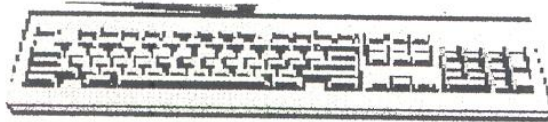
|  |                                                                                      |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |   |
|  |   |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# TALLER 3

## LAS PARTES DEL COMPUTADOR



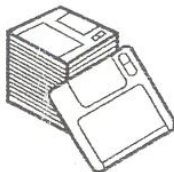
UNE CON UNA LÍNEA SEGÚN LA FUNCIÓN.



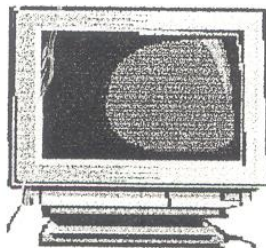
PERMITE ALMACENAR INFORMACION



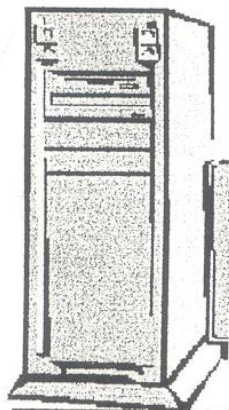
DESPLAZA EL CURSOR SEGÚN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE EL USUARIO



ALBERGA ALGUNOS CIRCUITOS, UNIDADES , TARJETAS Y OTROS



PERMITE DIGITAR LA INFORMACIÓN PARA SER PROCESADA.



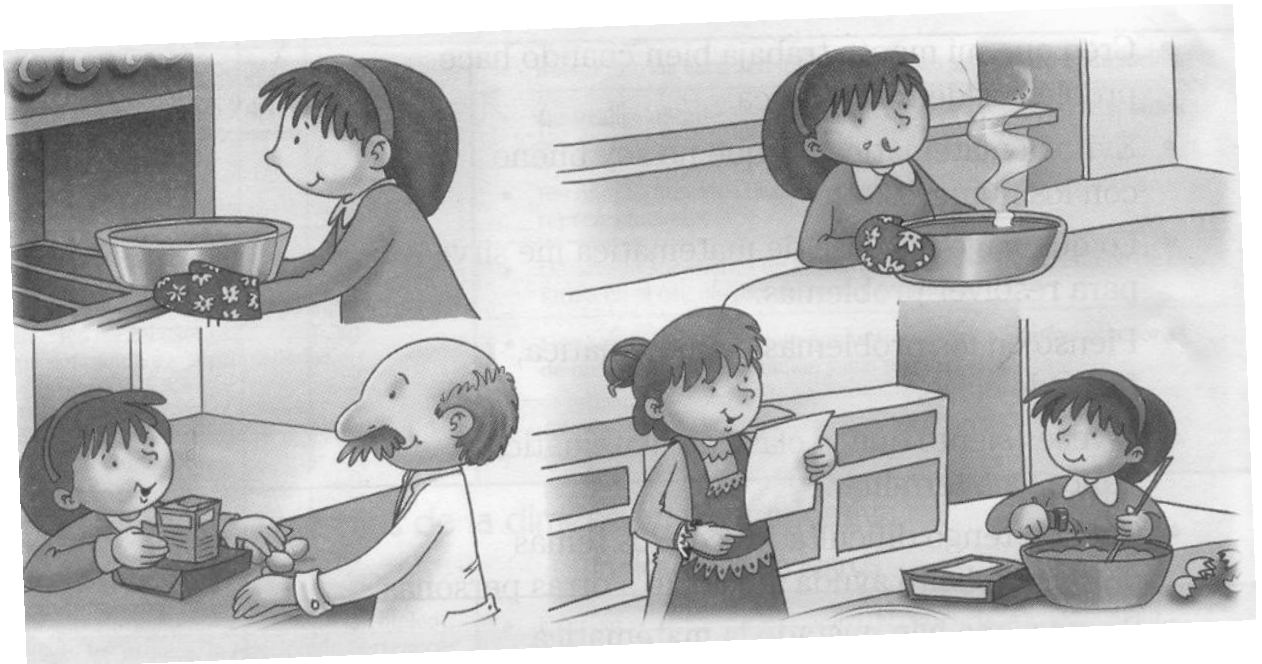
PERMITE VISUALIZAR LOS DATOS

# *TALLER 4*

## *DISPOSITIVOS*

### *CÓMO FUNCIONA UN COMPUTADOR?*

*\*\*\*\*\*ORDENA LOS PASOS PARA LA ELABORACIÓN DE UNA TORTA*



*Utiliza El diccionario: ¿Qué es una secuencia?*\_\_\_\_\_

---

---

*Escribe un ejemplo de secuencia*\_\_\_\_\_

---

---

---

---



***UN COMPUTADOR*** es una máquina electrónica programable que procesa datos a altas velocidades.

*El computador es una herramienta que tiene cuatro(4) partes fundamentales las cuales trabajan ordenada y secuencialmente para entregar al usuario el resultado que se necesita.*

***DISPOSITIVO DE ENTRADA:*** A través de estos dispositivos puedes enviar mensajes al computador (ingresar información) ejemplo:

---

---

---

***DISPOSITIVO DE PROCESAMIENTO Y CONTROL :*** La Unidad Central de ***Proceso*** se abrevia ***CPU*** . Esta parte del computador es como el cerebro humano, recibe el mensaje y lo procesa, es decir ejecuta la orden que se le ha dado y finalmente prepara la respuesta para ser mostrada. Ejemplo:

-----.

***DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO:*** Permiten almacenar la información. (externos, internos) Ejemplo:

---

---

-----.

***DISPOSITIVOS DE SALIDA:*** Permite visualizar los datos al usuario cuando la ***CPU*** tiene la respuesta lista. Ejemplo:

---

---

*\*\*\* Qué está haciendo cada usuario en el computador y que otras cosas pueden realizar los usuarios en el computador?*



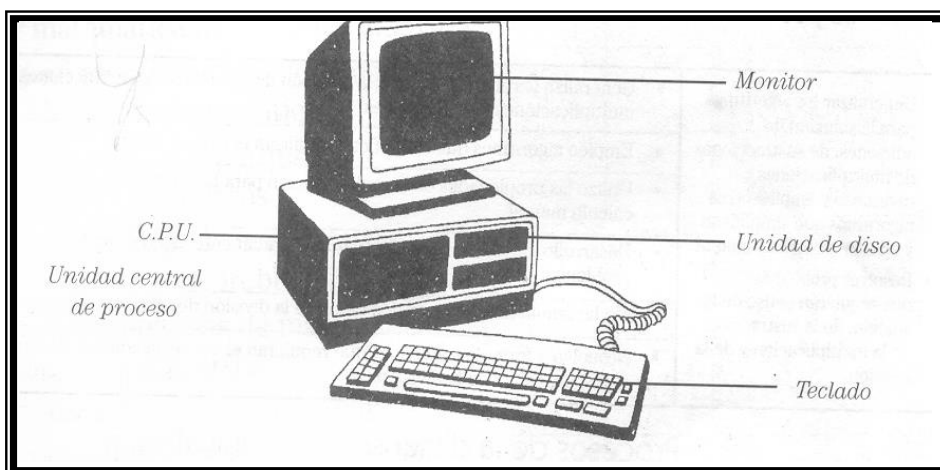
---

---

---

---

*\*\*\* Conoces algún otro dispositivo del computador que no esté en el gráfico? ¿cuál?. Explica su uso.*



---

---

---

---

# TALLER 5

## RECONOZCO LOS DISPOSITIVOS QUE FUNCIONAN CON EL COMPUTADOR.

\*\*\*\* BUSCO EN EL DICCIONARIO, ESCRIBO LA FUNCIÓN DE CADA  
DISPOSITIVO Y LO CLASIFICO A QUE UNIDAD PERTENECE.

| GRAFICO | DISPOSITIVO | FUNCIÓN                                                                                                               |
|---------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | TECLADO     | Unidad <u>de entrada</u><br>Función <u>permite ingresar</u><br><u>la información para que</u><br><u>sea procesada</u> |
|         | MOUSE       | Unidad:<br><br>Función:                                                                                               |
|         | IMPRESORA   | Unidad:<br><br>Función:                                                                                               |
|         | SCANNER     | Unidad:<br><br>Función:                                                                                               |
|         | CARCASA     | Función:                                                                                                              |
|         | CPU         | Unidad:<br><br>Función:                                                                                               |
|         | DISQUETTES  | Unidad:<br><br>Función:                                                                                               |

Observa los dibujos y completa las frases.

Observa muy bien la pantalla de la  \_\_\_\_\_

mientras mueves el  \_\_\_\_\_, notarás cómo

se desplaza el  \_\_\_\_\_. Con el  puedes

señalar   \_\_\_\_\_, ventanas y menús.

Por medio del  \_\_\_\_\_ también puedes

darle órdenes a la  \_\_\_\_\_.

Los dispositivos básicos que componen una  \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ son el  \_\_\_\_\_,

el  \_\_\_\_\_ y el  \_\_\_\_\_,

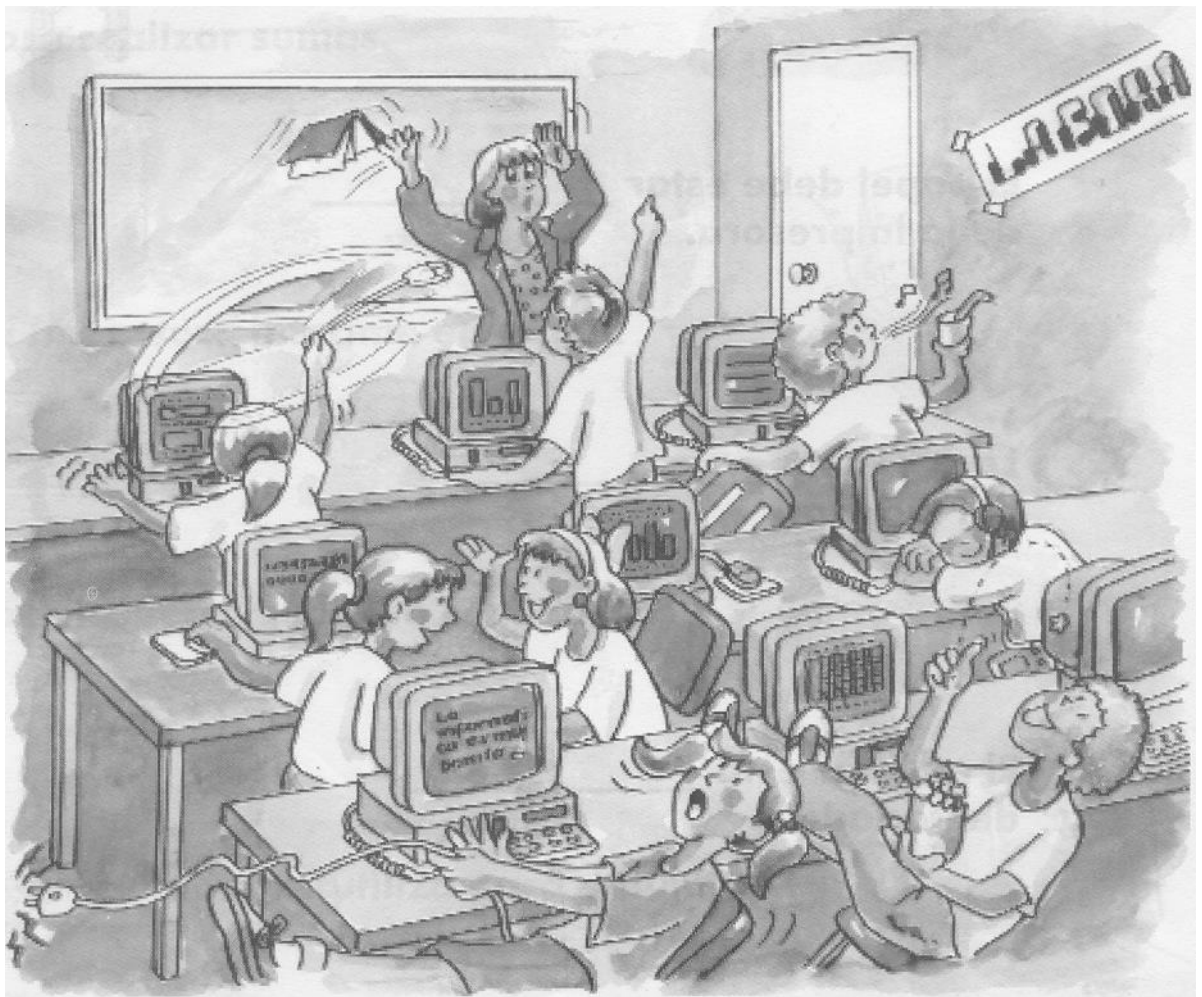
los cuales se conectan a la  \_\_\_\_\_.

## *TALLER 6*

### *COMO CONSERVAR EL BUEN COMPORTAMIENTO EN LA SALA DE SISTEMAS*

EL AULA DE SISTEMAS ES UN LUGAR DONDE  
APRENDEMOS Y PODEMOS DESARROLLAR NUESTRA  
CREATIVIDAD CON AYUDA DE LOS DIFERENTES  
PROGRAMAS QUE NOS OFRECE EL COMPUTADOR.

**\*\*\* OBSERVA Y ANALIZA**



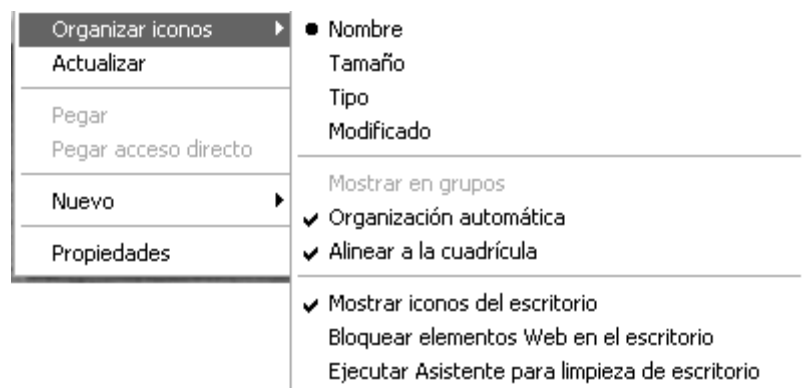


## TALLER 7

### EL ESCRITORIO DE TRABAJO



PUEDES ORGANIZAR LOS ICONOS DE TU ESCRITORIO DE TRABAJO POR NOMBRE, TIPO, TAMAÑO, FECHA, O EL SISTEMA SE LOS ORGANIZA DE FORMA AUTOMÁTICA.



**\*\*\* ORGANIZA LOS ICONOS DE ACCESOS DIRECTOS DE TU ESCRITORIO DE TRABAJO POR NOMBRE, TAMAÑO Y DE FORMA AUTOMÁTICA. DIBUJALOS,**

| POR NOMBRE | POR TAMAÑO | ORGANIZACIÓN AUTOMÁTICA |
|------------|------------|-------------------------|
|            |            |                         |

**\*\*\* INVESTIGA:**

**A. QUÈ ES UN ACCESO DIRECTO Y QUE IMPORTANCIA TIENE?**

---

---

---

---

**B. QUÈ IMPORTANCIA TIENE LA BARRA DE TAREAS?**

---

---

---

---

**C. QUÈ ES EL ESCRITORIO DE TRABAJO?**

---

---

---

---



# ACTIVIDADES DE REPASO

\* \* \*

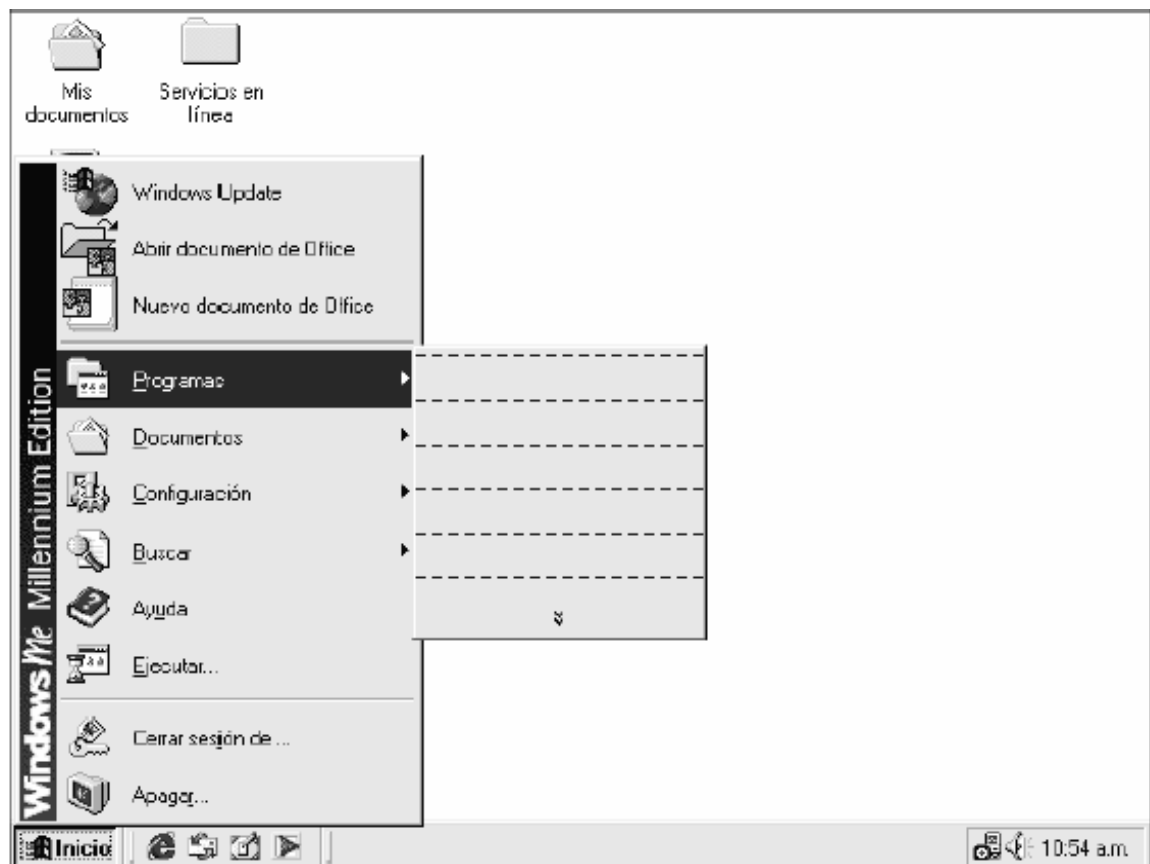
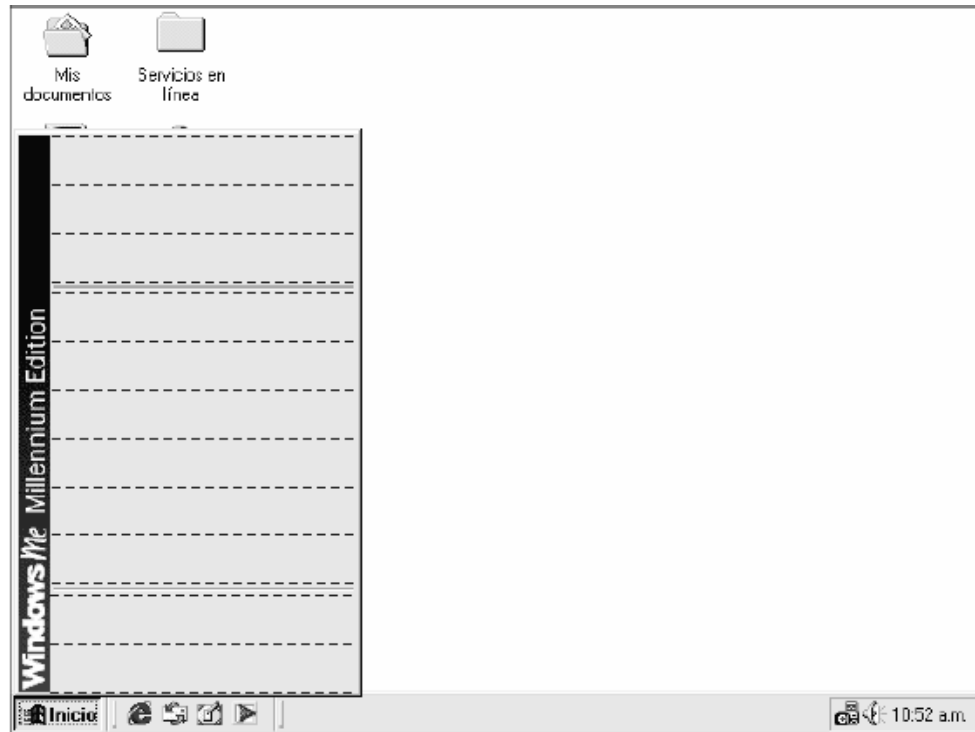
PEGA LA ACTIVIDAD DE LA PÁG. SIGUIENTE

\*\*\* RECORTA Y PEGA EN EL ESCRITORIO DE TRABAJO  
ICONOS

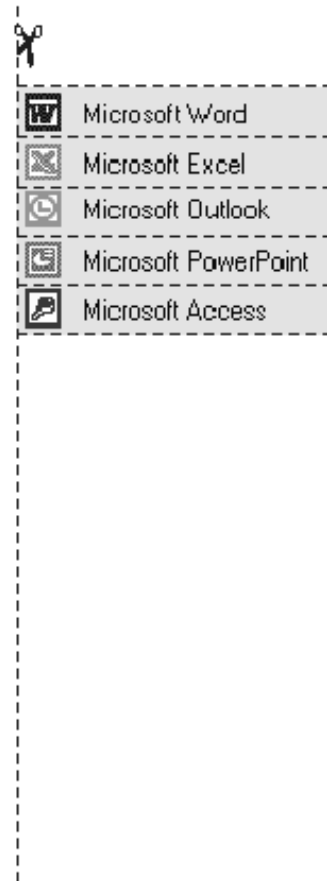
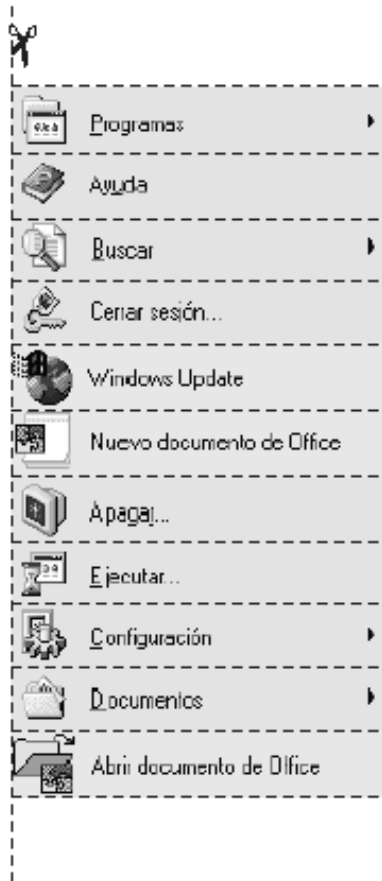


## ACTIVIDADES DE REPASO

\*\*\* PEGA LA ACTIVIDAD DE LA PÁG. SIGUIENTE



RECORTA LAS OPCIONES Y PEGALAS EN EL ESCRITORIO DE TRABAJO DE LA HOJA ANTERIOR SEGÚN CORRESPONDA



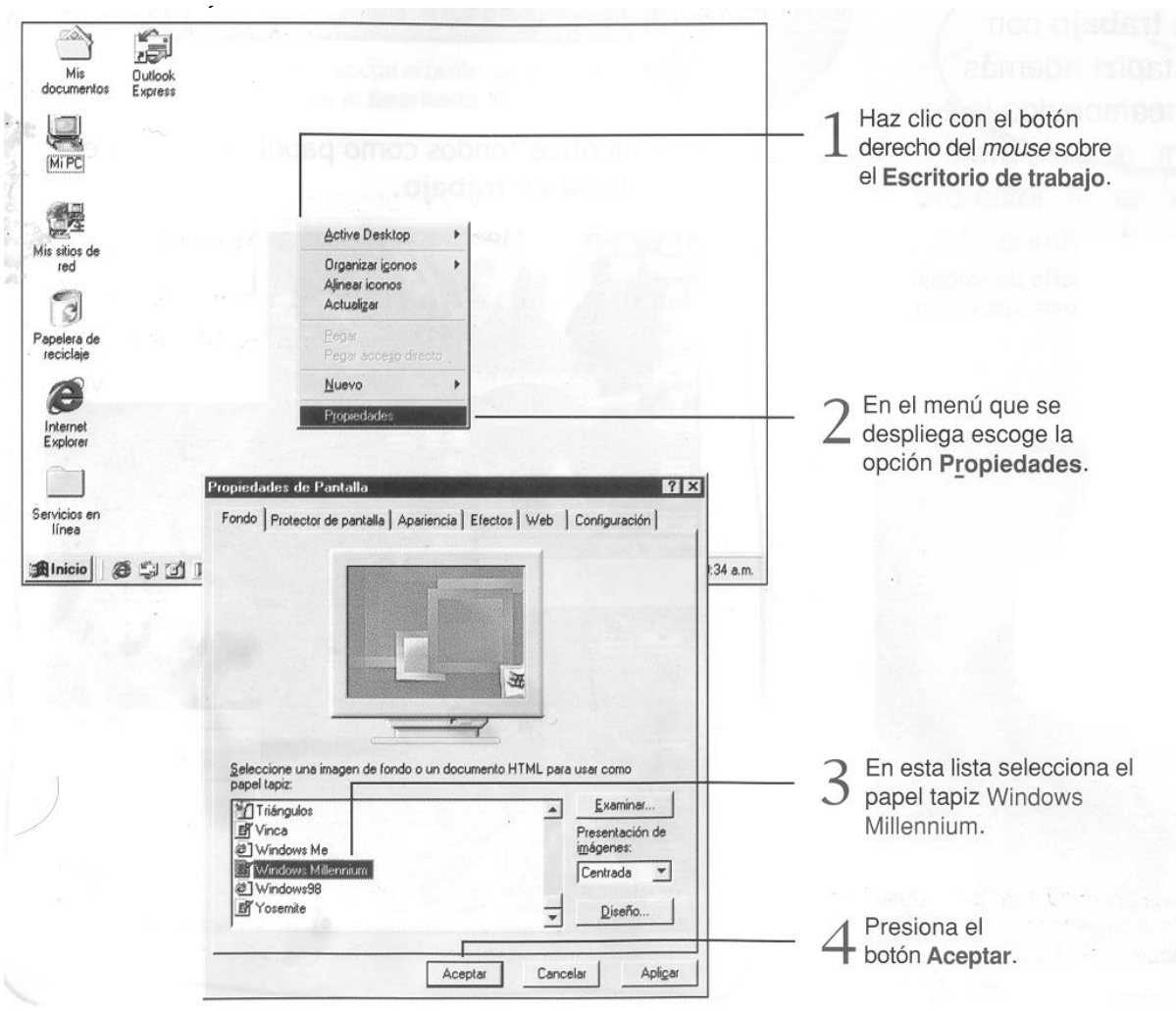
# TALLER 8

## EL PAPEL TAPIZ

EL FONDO DEL ESCRITORIO DE TRABAJO RECIBE EL NOMBRE DE

\*\*\* PUEDES CREAR TU PROPIO PAPEL TAPIZ, ESTO CON AYUDA DE PAINT.

\*\*\* WINDOWS OFRECE AL USUARIO VARIOS MODELOS DE PAPEL TAPIZ PARA QUE LOS UTILICES EN TU ESCRITORIO DE TRABAJO.



The image shows a Windows XP desktop environment with a taskbar at the bottom. A context menu is open on the desktop, and the 'Propiedades' (Properties) option is highlighted. Below this, the 'Propiedades de Pantalla' (Screen Properties) window is open, showing the 'Fondo' (Background) tab. In this window, the 'Windows Millennium' wallpaper is selected from a list. Annotations with numbers 1 through 4 point to specific steps in the process.

1 Haz clic con el botón derecho del *mouse* sobre el **Escritorio de trabajo**.

2 En el menú que se despliega escoge la opción **Propiedades**.

3 En esta lista selecciona el papel tapiz Windows Millennium.

4 Presiona el botón **Aceptar**.

**\*\*\* QUE FONDOS PUEDES UTILIZAR COMO PAPEL TAPÌZ EN TU COMPUTADOR?. ESCRIBE EL NOMBRE DE CUATRO (4) DE ELLOS.**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

**\*\*\* EN QUE VENTANA ENCUENTRAS LA OPCION DE FONDO PARA ESTABLECER EL PAPEL TAPÌZ DEL ESCRITORIO DE TRABAJO?.**

---

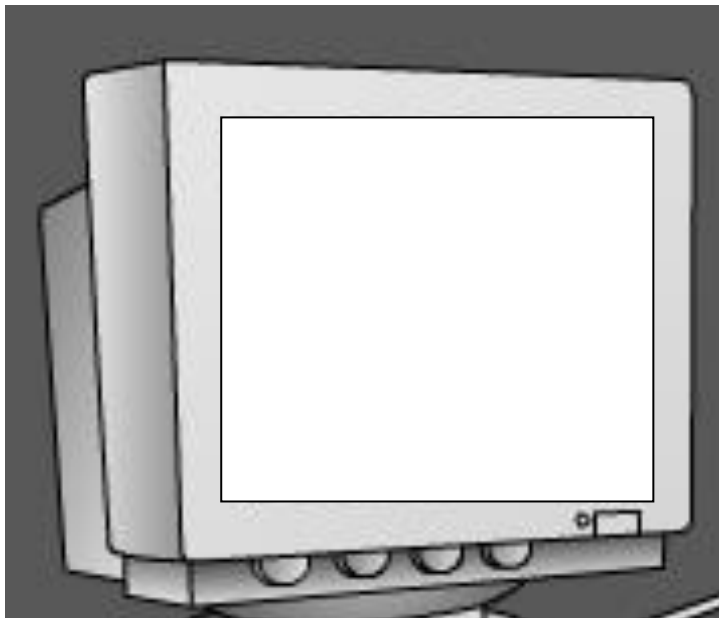
**\*\*\* DÒNDE PUEDES ENCONTRAR LA OPCION PROPIEDADES DE PANTALLA?.**

---

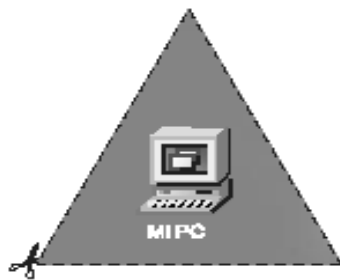
---

\_\_\_\_\_.

**\*\*\* QUÈ PAPEL TAPÌZ TE GUSTARÌA CREAR PARA EL ESCRITORIO DE TRABAJO DE TU COMPUTADOR?. DIBUJALO**



RECORTA LOS ICONO Y PÉGALOS PARA COMPLETAR EL PAPEL TAPÍZ.



## ACTIVIDADES DE REPASO

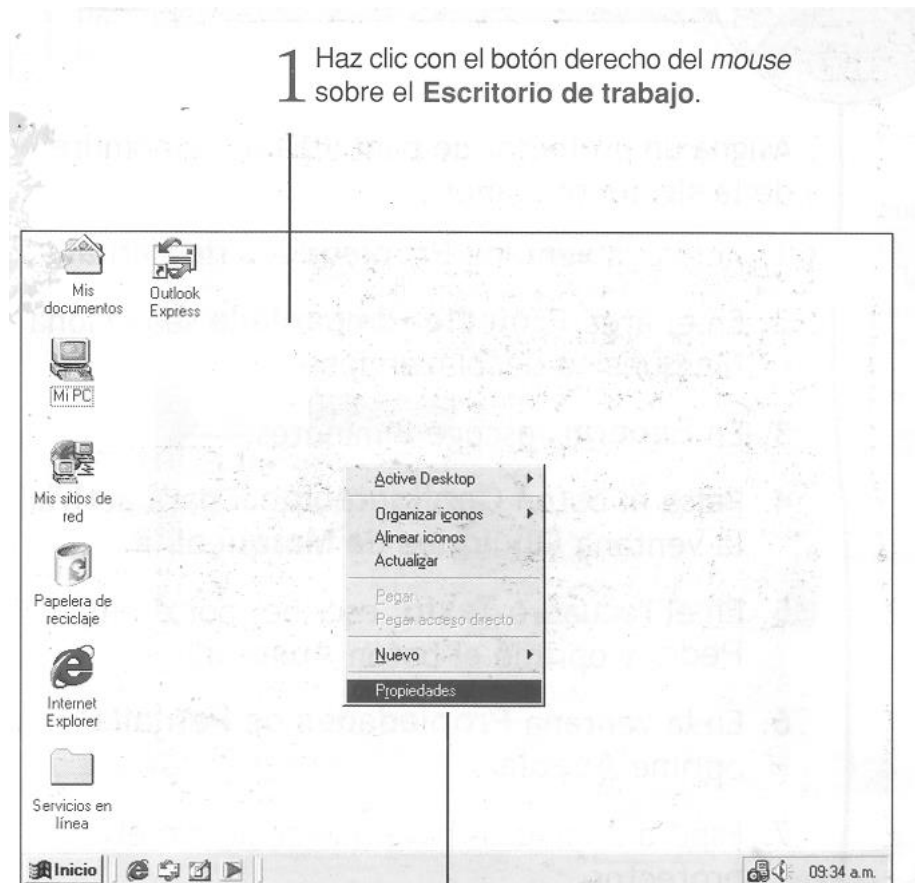
\*\*\* PEGA LA ACTIVIDAD DE LA PÁG. ANTERIOR

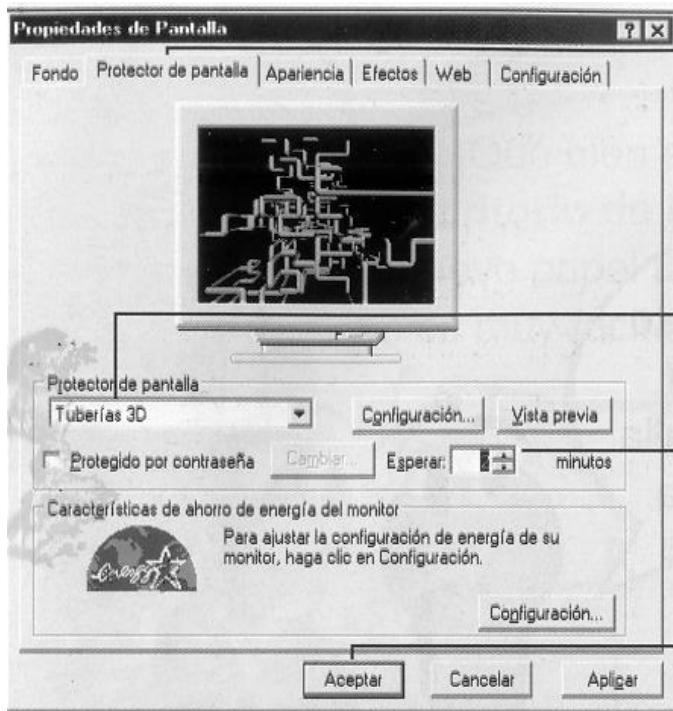
# TALLER 9

## PROTECTOR DE PANTALLA

EL PROTECTOR DE PANTALLA ES UNA IMAGEN QUE SE ACTIVA EN LA PANTALLA CUANDO DEJAS DE TRABAJAR CON EL COMPUTADOR DURANTE UN TIEMPO DETERMINADO.

\*\*\* QUE PROCEDIMIENTO SE PUEDE SEGUIR PARA ASIGNAR UN PROTECTOR DE PANTALLA AL COMPUTADOR?



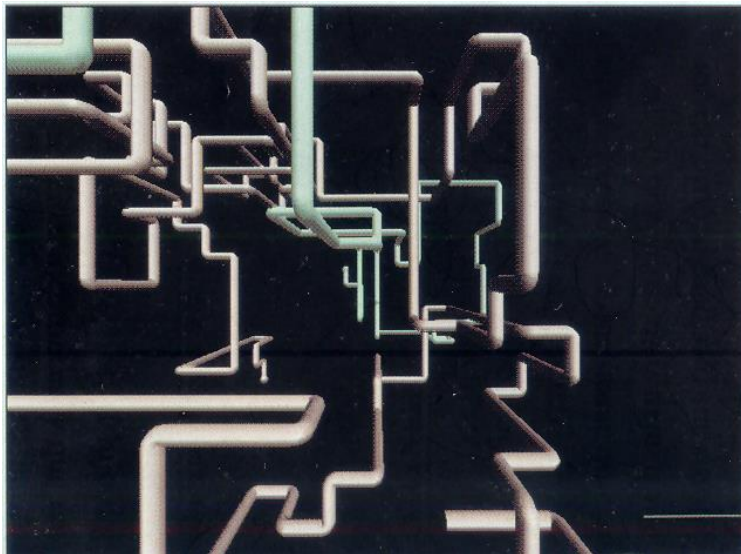


3 Activa la ficha **Protector de pantalla.**

4 En esta lista elige, por ejemplo, Tuberías 3D.

5 Aquí selecciona 2 minutos, que es el tiempo que tardará en activarse automáticamente el protector de pantalla.

6 Presiona el botón **Aceptar.**



7 Espera dos minutos y verás una imagen animada como ésta.

\*\*\* CON QUE PROTECTORES DE PANTALLA CUENTA TU COMPUTADOR?. ESCRIBE EL NOMBRE DE CUATRO (4) DE ELLOS.

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_



**\*\*\* EN QUE VENTANA ENCUENTRAS LA OPCIÓN PROTECTOR DE PANTALLA PARA ASIGNAR A TU MONITOR?.**

---

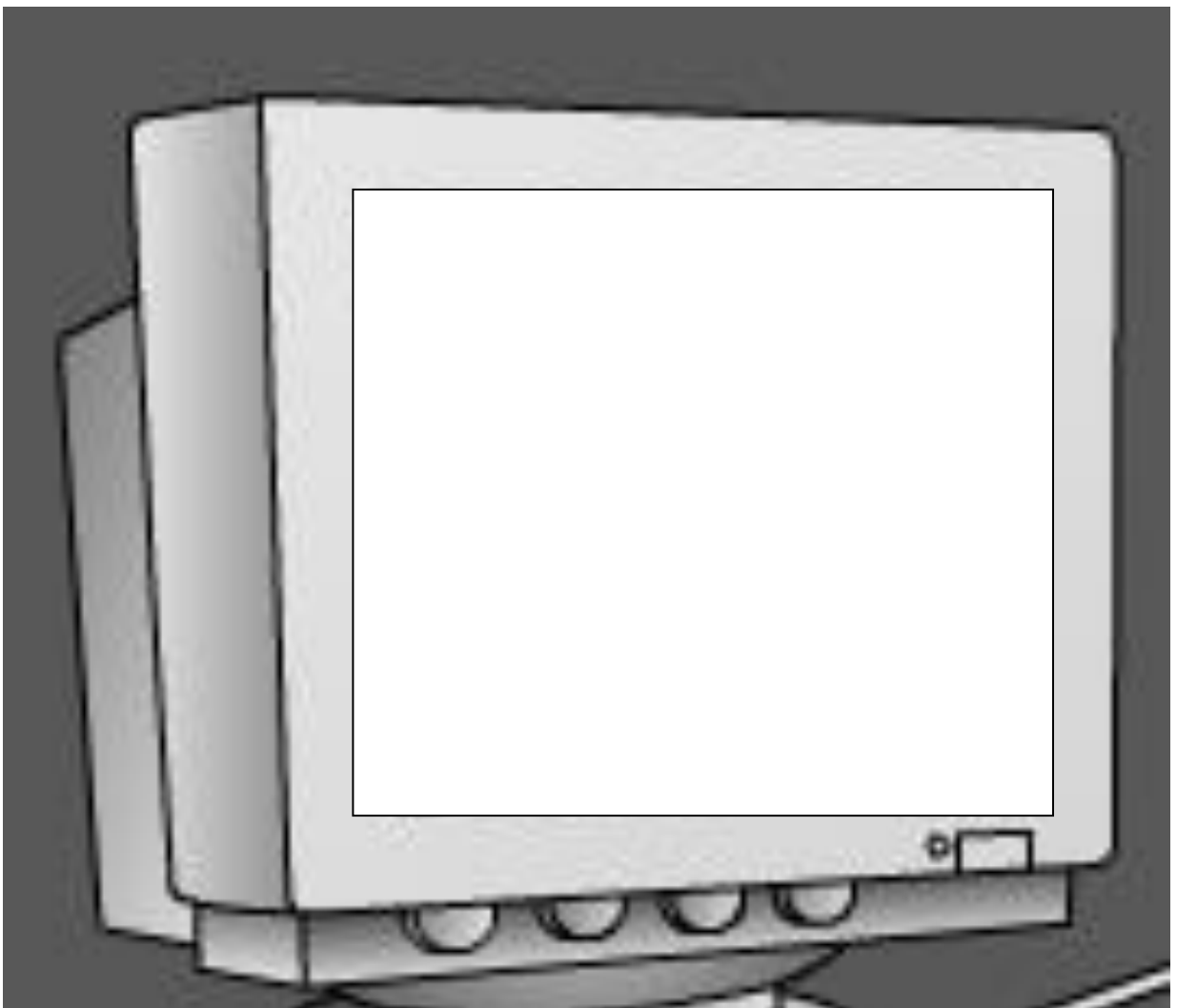
**\*\*\* DÓNDE PUEDES ENCONTRAR LA OPCIÓN PROPIEDADES DE PANTALLA?.**

---

---

---

**\*\*\* QUÈ PROTECTOR DE PANTALLA TE GUSTARÌA ASIGNAR A TU COMPUTADOR?. DIBUJALO**

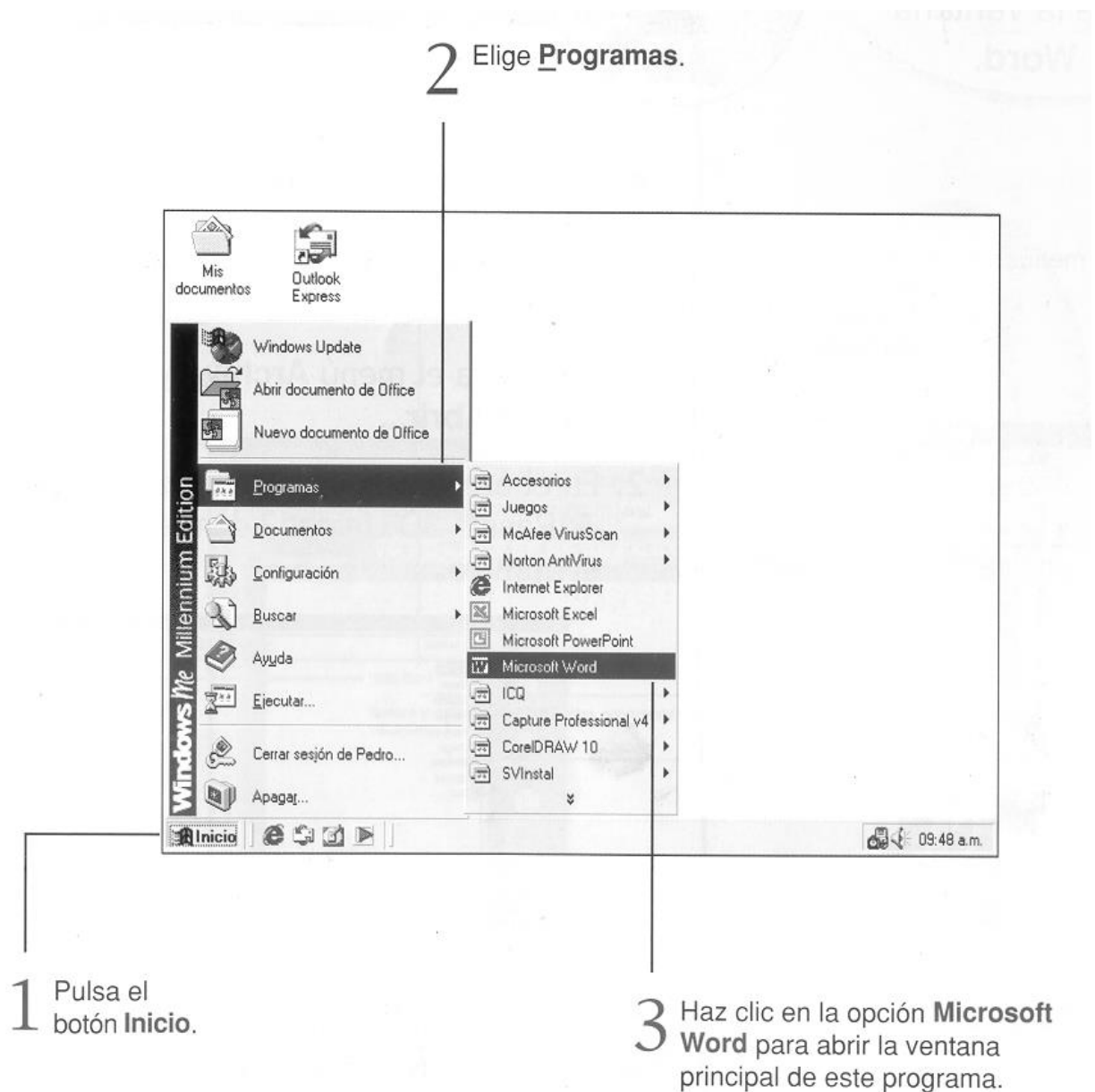


# *TALLER 10*

## *DOCUMENTOS CON WORD*

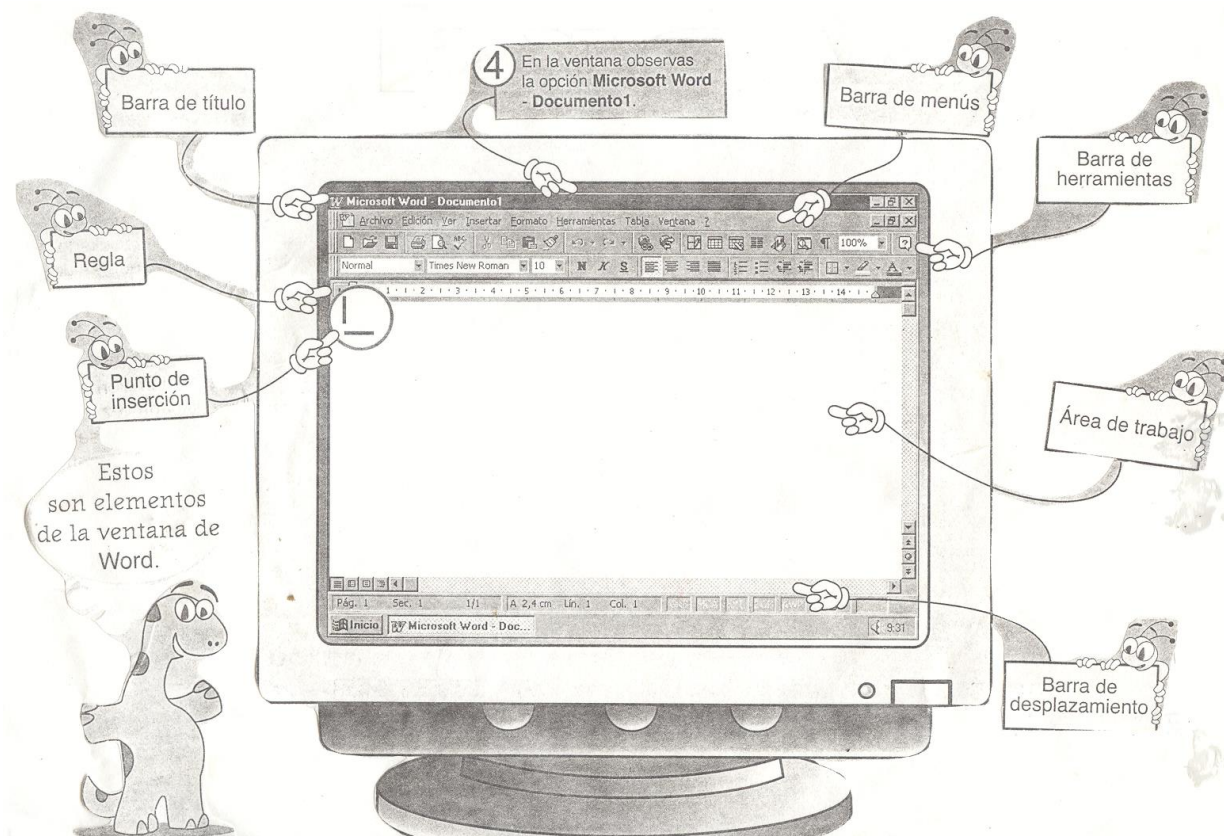
Word es un procesador de palabras con el cual puedes elaborar documentos, cuentos, cartas, trabajos y muchos otros escritos más.

### COMO INGRESAS A WORD?



# TALLER 11

## ELEMENTOS DE LA VENTANA DE WORD



Con ayuda de la ventana de Word dibuja 1 barra de herramientas y colocale el nombre.

DIBUJA LAS FORMAS QUE TOMA EL PUNTERO DEL MOUSE SEGÚN LA ACCIÓN QUE ESTÉ EJECUTANDO.



Selección de ayuda



Ocupado



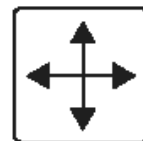
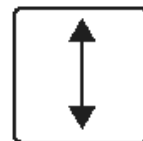
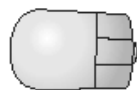
Selección de texto



Selección de vínculo

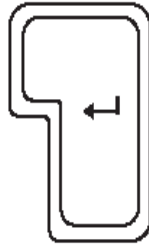


Encuentra el *mouse* que corresponde a cada puntero.



Observa y completa

Describe la función de las siguientes teclas.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



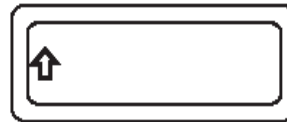
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

ESCRIBE EL NOMBRE DE TRES (3) TIPOS DE FUENTES QUE  
ENCUENTRES EN LA BARRA DE FORMATO CUANDO ESTES  
TRABAJANDO EN WORD.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# QUE VIMOS HOY?

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

TEMA:\_\_\_\_\_ TALLER\_\_\_\_\_

[illegible]