

ESTUDIANTE _____ GRADO _____ FECHA _____

EL COMPUTADOR



Un computador es una máquina electrónica y automática capaz de recibir, procesar, almacenar y arrojar datos comprensibles para los seres humanos de forma fácil, ordenada y rápida.

Hay dos partes básicas que explicar para entender la computadora, estas partes son: el

software y el hardware.

El software es un término programas que funcionan en el computadora.

Software



Hardware



genérico para los interior de una

El hardware es un término los componentes físicos de la computadora.

genérico para todos

- **Equipos portátiles:** Los equipos portátiles son PCs móviles de poco peso que poseen una pantalla delgada. Se les denomina portátil porque se pueden llevar en la mano, debido a su pequeño tamaño. Los equipos portátiles pueden funcionar con baterías, lo que le permite llevárselos a cualquier lugar. Al contrario que los equipos de escritorio, los equipos portátiles combinan la CPU, la pantalla y el teclado en una sola carcasa. La pantalla se dobla sobre el teclado cuando no se utiliza.



- **Tablet PC:** Los Tablet PC son PCs móviles que combinan las características de los equipos portátiles y los de mano. Al igual que los equipos portátiles, son eficaces y tienen una pantalla integrada. Al igual que los equipos de mano, le permiten escribir notas o dibujar imágenes en la pantalla, normalmente con un lápiz de Tablet PC en lugar de con un lápiz. También pueden convertir la escritura a mano en texto mecanografiado. Algunos Tablet PC son "convertibles" con una pantalla que gira y se abre para ofrecer acceso a un teclado situado debajo de ella.



LA INFORMÁTICA

La informática es la ciencia que se encarga del tratamiento automático de la **información**. Este tratamiento automático es el que ha propiciado y facilitado la manipulación de grandes volúmenes de **datos** y la ejecución rápida de cálculos complejos." Se dice que el tratamiento es automático por ser máquinas las que realizan los trabajos de captura, proceso y presentación de la información, y se habla de racional por estar todo el proceso definido a través de programas que siguen el razonamiento humano

Manejar un **procesador** de textos como **Word** o Writer no se considera informática, sino **ofimática**. En cambio, diseñar y crear una aplicación para poder realizar tratamiento de textos sí es una tarea informática.

El manejo de grandes volúmenes de datos: actualmente, y desde hace unos años, podríamos decir que hemos llegado a una explosión de información en nuestra sociedad, que exige la aplicación de las **tecnologías de la información**.

HISTORIA DE LA INTERNET



Todo comenzó en 1962, cuando la guerra fría estaba en pleno apogeo. Las fuerzas aéreas de Estados Unidos, encargaron a un pequeño grupo de investigadores que idearan una red de comunicaciones que pudiese resistir un ataque nuclear. El concepto de esta red, consistía en un sistema descentralizado.

De esta manera, si en algún momento varias máquinas fuesen destruidas, la red de comunicaciones podría seguir funcionando. Se trataba de una red puramente militar e indestructible.

Paul Baran, fue el principal artífice de la creación de Internet. Fue él, quien tuvo la idea en 1962, de crear una red inspirada en el diseño de una estrella. Se dio cuenta que un sistema centralizado era vulnerable, ya que la destrucción del núcleo provocaba la destrucción de las comunicaciones. Entonces pensó en una red híbrida de arquitecturas en forma de estrella y entrelazadas en las cuales, los datos se desplazaban de forma dinámica, buscando el camino más corto. Y esperando turno, si fuera necesario, cuando las rutas estuvieran ocupadas.

Sin embargo, a pesar de este repertorio de conceptos explicados en once volúmenes, el Pentágono lo rechaza.

No es hasta unos años más tarde, en 1969, cuando el proyecto es retomado. Y se implanta en la primera red formada por 4 institutos universitarios.

En 1972, RayTomlinson pone a punto un nuevo modelo de comunicación: el correo electrónico, que permitía el intercambio de información dentro de la red, y hacía posible el contacto entre un numero impresionante de personas con un solo e-mail. Toda una revolución tecnológica.

ACTIVIDADES

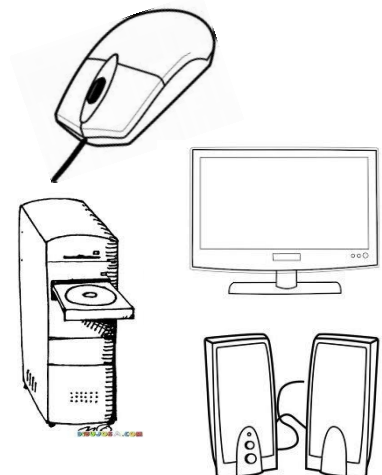
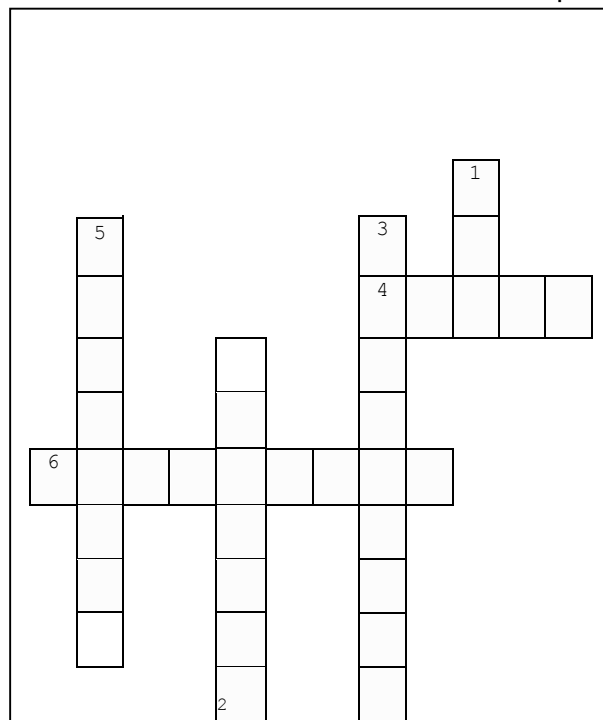
1. RESUELVE EL CUCIGRAMA SOBRE LOS COMPONENTES DEL COMPUTADOR

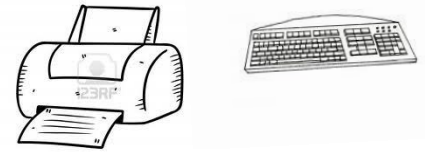
Vertical

1. Es La Parte más Importante de la Computadora, contiene los componentes que la hacen funcionar
2. Tiene muchas teclas, nos ayuda a introducir información en la computadora
3. Muestra en papel la Información que se tiene en la Pantalla de la Computadora
5. Permite ver lo Qué hacemos en la Computadora

Horizontal

4. Ayuda a seleccionar, apuntar, elegir y mover objetos en la computadora
6. Permite Escuchar las canciones Que Tiene la Computadora





2. ESCRIBA LAS PARTES DEL COMPUTADOR SEGÚN CORRESPONDA



Escriba los componentes:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

3. Unir a través de una línea los nombres con sus correspondientes partes.



- SISTEMA OPERATIVO
- CAMARA WEB
- PANTALLA
- PARLANTES
- TECLADO
- MOUSE
- IMPRESORA
- PUERTOS USB
- LECTOR CD ROM
- TORRE O GABINETE

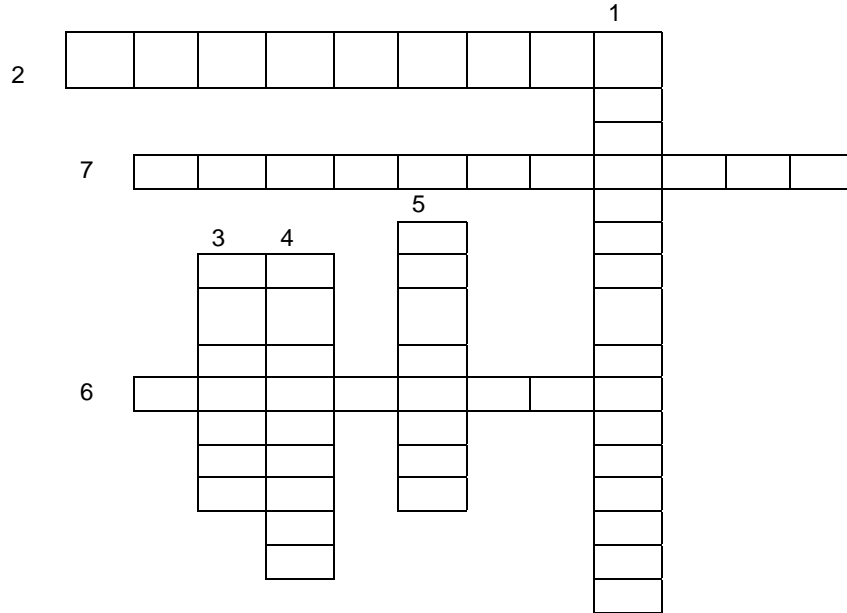
4. Desarrollar el siguiente crucigrama:

VERTICALES

1. Programas que controlan la actividad total del computador.
3. Dispositivo de entrada del computador
4. Dispositivo de salida del computador
5. Son las instrucciones que hacen que el computador realice lo que el usuario ordene.

HORIZONTALES:


2. Programas que ayudan a mantener la buena salud del computador.
6. Son los componentes físicos que conforman el computador, es todo lo que se puede ver y tocar.
7. Es la ciencia que se encarga del tratamiento automatizado de la información



5 ¿Cómo podemos definir la informática? _____

6 ¿Qué es Internet? _____

EL SOFTWARE



DEFINICIÓN DE SOFTWARE: son las instrucciones que hacen que el computador realice lo que el usuario ordene. Escribir un texto, hacer un dibujo, realizar cálculos, mostrar un video, reproducir música, comunicarse telefónicamente. Ejemplo: Word, Excel, PowerPoint, Paint, etc. Se clasifica en dos tipos:

1. **SISTEMA OPERATIVO:** Son los programas que controlan la actividad total del computador. Para que un computador funcione debe tener instalado un sistema operativo que le permita al usuario moverse por el interior de la máquina y poner a funcionar los diferentes programas.
El sistema operativo es el que se encarga de que todas las partes del computador trabajen juntas y en armonía. Ejemplo: todas las versiones de Windows (3.1, 95, 98, 2000, Millenium, XP, Vista, Seven, 8), Linux (es un sistema operativo gratuito, no hace parte de Microsoft).
2. **APLICACIONES:** Son programas informáticos que tratan de resolver necesidades específicas del usuario, como por ejemplo: escribir, dibujar, escuchar música, ver videos, etc.
3. **UTILITARIOS:** son programas que ayudan a mantener la buena salud del computador y en caso de problemas actúan para recuperar el funcionamiento de su PC, recobrar datos perdidos, diagnosticar fallas, etc. Ejemplo: Partition Magic, Disk Cleaner, Northon Disk Doctor, Northon Utilities, etc.

7. Relacionar a través de una línea los programas con sus correspondientes categorías.

PAINT	UTILITARIO
DISK CLEANER	APLICACIÓN
WINDOWS 8	UTILITARIO
MICROSOFT WORD	APLICACIÓN
CCLEANER	SISTEMA OPERATIVO
LINUX	APLICACIÓN
WINDOWS MEDIA PLAYER	UTILITARIO
DISK DOCTOR	SISTEMA OPERATIVO

8. Colorea las palabras en la sopa de letras.

PARTES INTERNAS DEL COMPUTADOR

Q D V T A R J E T A V I D E O
 O I Y T A R J E T A R E D D H
 L S Y B K R J F O V W M O C B
 T I W B D E F C G N R Y Ñ Y T
 W P N L Y D M A I N B O A R D
 G A X M H O E E O J Y J R U I
 S D H Y F P O L A C O Z I Z Q
 V O H W R E I F S A J Q C H F
 P R T G K D H L S O I B M Z L
 S I F M I E O Q T P P C S U X
 T A R J E T A D E A U D I O L
 A F Y D - N Y C S W N C J F I
 S T P P T E S P I H C M U M C
 U M C Y Z U B U S E S S Q X E
 W I H V V F U F P U E R T O S

BIOS
 BUSES
 CHIPSET
 DISIPADOR
 FUENTEDEPODER
 MAINBOARD
 PUERTOS
 SLOT-PCI
 TARJETADEAUDIO
 TARJETARED
 TARJETAVIDEO
 ZOCALO

kokolikoko.com

9. Busca su significado escribirlo en una hoja de consultas a mano