

3er Grado – Semana 16 al 20 de marzo
Instituto Nuestra Señora del Valle

Estimada Familia:

Desde la materia **Computación** colgaremos las actividades semanalmente para que los alumnos de tercer grado puedan trabajar acompañados de sus padres.

Las resoluciones a los ejercicios podrán enviarlas por correo electrónico a jferreira@institutosvallecba.edu.ar aclarando en el **Asunto** del mensaje: **<curso><división>** - **<nombre y apellido>**. Al final del enunciado de cada actividad se explicará la modalidad de envío.

Cualquier consulta no duden en enviarla al mismo correo electrónico y será respondida a la brevedad.

Desde ya muchas gracias y los acompañamos en este difícil momento que a todos nos toca atravesar. Que la Virgen del Valle proteja a sus familias.

Javier Ferreira
Profe de Computación

Semana del 16 al 20 de marzo

Trabajaremos sobre **la Computadora: Hardware y Software**. Para esto nos basaremos en el capítulo 6 del manual **Ciencias de la Computación para el Aula – 1º ciclo de primaria** de la Fundación Sadosky. El mismo se puede descargar de manera gratuita desde la siguiente página: http://program.ar/descargas/cc_para_el_aula-1er_ciclo_primaria.pdf

En el mundo actual, las computadoras están presentes en todas partes y de las formas más diversas: computadoras de escritorio y portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas. También se encuentran dentro de artefactos como robots, reproductores de música, cámaras fotográficas, lavarropas e incluso automóviles. Todas ellas desempeñan tareas muy diversas, pero tienen algo en común: para realizar esas tareas reciben información, la procesan y generan nueva información.

Les proponemos realizar las actividades 1 y 2 de las páginas 205 y 206 del manual.

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

COMPUTADORAS A NUESTRO ALREDEDOR

HAY MUCHÍSIMAS COMPUTADORAS A NUESTRO ALREDEDOR, ¡TAL VEZ INCLUSO EN LUGARES QUE NI TE IMAGINÁS! VAMOS A DESCUBRIRLAS.



1. ¿CUÁLES DE ESTOS OBJETOS SON COMPUTADORAS O CONTIENEN COMPUTADORAS QUE LOS AYUDAN A FUNCIONAR? ENCERRALOS CON UN CÍRCULO.



CÁMARA DE FOTOS DIGITAL



LIBRO



AUTOMÓVIL



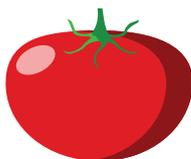
COMPUTADORA PORTÁTIL



MULITA



CORTADORA DE CÉSPED



TOMATE



TELÉFONO INTELIGENTE



HORNO DE MICROONDAS



LAMPARITA



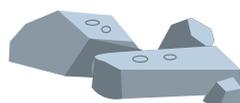
CONSOLA DE JUEGOS



AVIÓN



LAVARROPAS



ROCA



TABLETA

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

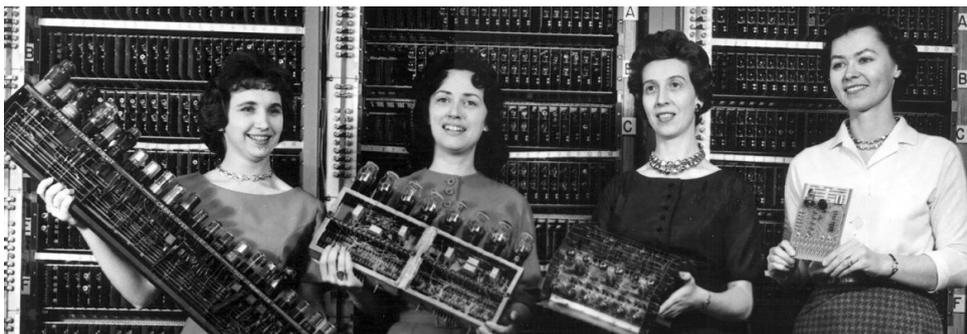
FECHA:

2. PENSÁ EN OTROS OBJETOS QUE FUNCIONEN CON LA AYUDA DE COMPUTADORAS Y COMPLETÁ LA TABLA.

OBJETO	¿CÓMO AYUDAN LAS COMPUTADORAS A SU FUNCIONAMIENTO?

ENIAC

¿SABÍAS QUE LAS COMPUTADORAS ANTIGUAS ERAN TAN GRANDES QUE OCUPABAN ENORMES HABITACIONES? LA ENIAC, CREADA EN ESTADOS UNIDOS EN 1946 POR ENCARGO DEL EJÉRCITO DE ESE PAÍS, MEDÍA 30 METROS DE LARGO. ADEMÁS, ENCENDIDA, ALCANZABA LOS 50 GRADOS DE TEMPERATURA. LA USARON PRINCIPALMENTE PARA CALCULAR LA TRAYECTORIA DE PROYECTILES.



El **hardware** es el conjunto de las partes tangibles de una computadora, las que “se pueden tocar”. Incluye diversos componentes que están a la vista, como pantallas y teclados, y otros internos, como la memoria y el procesador. Sin embargo, para que el hardware funcione, es necesario que se le indique cómo hacerlo. De eso se encargan la parte intangible de una computadora: el **software**, que incluye tanto los programas como los datos que procesa, por ejemplo, un videojuego o procesador de textos.

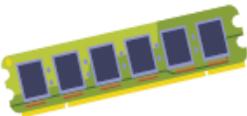
Les proponemos realizar la actividad 1 de la página 210, 211 y 212 del manual.

HARDWARE Y SOFTWARE

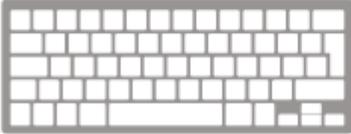
¡EL HARDWARE Y EL SOFTWARE TRABAJAN SIEMPRE JUNTOS PARA QUE LA COMPUTADORA FUNCIONE!



1. IDENTIFICÁ CUÁLES DE LOS COMPONENTES EN LA SIGUIENTE TABLA SON DE HARDWARE Y CUÁLES SON DE SOFTWARE.

		SOFTWARE	HARDWARE
MONITOR			
APLICACIÓN DE DIBUJO			
CONTROL PARA VIDEOJUEGOS			
VIDEOJUEGO DE BÁSQUET			
PROCESADOR DE TEXTO			
MEMORIA			

3er Grado – Semana 16 al 20 de marzo
Instituto Nuestra Señora del Valle

	SOFTWARE	HARDWARE
APLICACION DE CHAT		
RATÓN		
TECLADO		
ENTORNO PILAS BLOQUES		
GABINETE		
CÁMARA WEB		
PROCESADOR		

	SOFTWARE	HARDWARE
VIDEOJUEGO DE CARRERAS 		
PARLANTES 		
CANCIÓN GUARDADA EN LA COMPUTADORA 		
NAVEGADOR DE INTERNET 		
IMPRESORA 		

CLEMENTINA



CLEMENTINA FUE LA PRIMERA COMPUTADORA EN LLEGAR A ARGENTINA PARA SER USADA CON FINES ACADÉMICOS Y CIENTÍFICOS. LA TRAJÓ DESDE INGLATERRA, EN 1960, MANUEL SADOSKY, CONSIDERADO POR MUCHOS EL PADRE DE LA COMPUTACIÓN EN NUESTRO PAÍS. EL NOMBRE CLEMENTINA SURTIÓ DE UNA CANCIÓN POPULAR ESTADOUNIDENSE QUE SE PRODUCÍA MODULANDO EL PITIDO QUE EMITÍA LA MÁQUINA.



3er Grado – Semana 16 al 20 de marzo
Instituto Nuestra Señora del Valle

Envío de las actividades:

Se deberá enviar una foto de la actividad **Hardware y Software** realizada recientemente al correo electrónico del docente con el asunto establecido.

Ejemplo:

Si el nombre del alumno es Juan Pérez del curso 3ro A, el asunto del correo será: **3A – Juan Pérez**