

ESCUELA: EPET N°9 DR. RENE FAVALORO

DOCENTE: GALDOS FABRICIO

CURSO: 1ro 2da TURNO MAÑANA

AREA CURRICULAR: TECNOLOGIA

TITULO: LA COMPUTADORA

¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?

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.

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.

Cámara de fotos digital, horno de microondas: estos objetos tienen una función principal (tomar fotografías, cocinar alimentos) que no es la de una computadora, pero utilizan computadoras para poder llevarla a cabo.

Automóvil, avión: la función principal de estos objetos es el transporte, por lo que quizás los estudiantes no los asocien a las computadoras. Sin embargo, tanto autos como aviones contienen una o varias computadoras que les permiten automatizar muchas de sus funciones.

Lavarropas: la mayoría de los lavarropas modernos tiene computadoras incorporadas que automatizan su funcionamiento, aunque este no es el caso de los lavarropas más antiguos.

Lamparita, cortadora de césped: aunque necesitan electricidad, estos objetos funcionan de modo extremadamente simple, no hay una computadora involucrada.¹

Libro: no es una computadora; pese a ser un artículo tecnológico, no contiene partes electrónicas ni se comporta de una manera que pueda generar dudas al respecto.

Roca, tomate, mulita: claramente no son computadoras, ya que no son elementos contruidos por el ser humano.

ACTIVIDAD

En la segunda consigna de la ficha, proponemos que los estudiantes piensen en otros elementos que sean computadoras o que las utilicen. En este punto, los invitamos a usar su creatividad. “¿Cómo funcionan los objetos a su alrededor? ¿Cómo una computadora podría ayudar a llevar a cabo tal funcionamiento?”. Con estas ideas deberán completar una tabla de dos columnas: en la primera, dibujarán el elemento o escribirán su nombre, y en la segunda, explicarán brevemente el rol desempeñado por la computadora. Algunas respuestas posibles se presentan a continuación.

OBJETO	¿CÓMO AYUDAN LAS COMPUTADORAS A SU FUNCIONAMIENTO?
SEMÁFORO 	Se encarga de ir encendiendo y apagando las luces del semáforo.
LECTORA DE TARJETAS SUBE 	Chequea si una tarjeta tiene crédito suficiente para pagar un viaje y descuenta el monto del pasaje de la tarjeta.
IMPRESORA 	Activa los motores para que la hoja se deslice dentro y controla la inyección de tinta.

COMPUTADORAS A NUESTRO ALREDEDOR

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



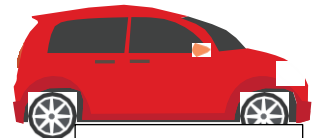
1. ¿CUÁLES DE ESTOS OBJETOS SON COMPUTADORAS O CONTIENEN COMPUTADORAS QUE LOS AYUDAN A FUNCIONAR? ENCERRALOS CON UN CÍRCULO.



CÁMARA DE FOTOS DIGITAL



LIBRO



AUTOMOVIL



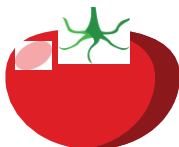
NOTEBOOK



MULITA



CORTADORA DE CESPED



TOMATE



CELULAR



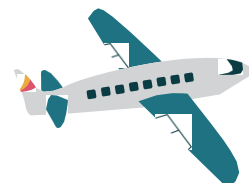
MICROONDAS



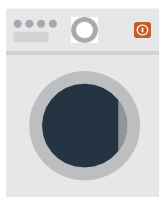
BOMBILLA



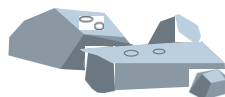
VIDEOJUEGO



AVION



LAVARROPA



ROCA



TABLET

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

OBJETO	¿CÓMO AYUDAN LAS COMPUTADORAS A SU FUNCIONAMIENTO?

DIRECTOR: ROBERTO SOLERA

DOCENTE: GALDOS FABRICIO