NOMBRE Y APELLIDO:

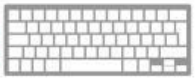
CURSO: FECHA:

DISPOSITIVOS DE ENTRADA Y DE SALIDA



VAMOS A CONOCER MEJOR EL *HARDWARE* QUE PERMITE QUE LA INFORMACIÓN PUEDA ENTRAR Y SALIR DE LA COMPUTADORA.

1. UNÍ CON FLECHAS CADA ACTIVIDAD CON EL DISPOSITIVO QUE PERMITE REALIZARLA.

(1) SACAR UNA FOTO	(A)		PARLANTES
(2) HACER CLIC EN UN BOTÓN	(B)		CONTROL PARA VIDEOJUEGOS
(3) ESCUCHAR UNA CANCIÓN	(C)		RATÓN
(4) ESCRIBIR MI NOMBRE	(D)		CÁMARA WEB
(5) GRABAR UN MENSAJE DE VOZ	(E)		TECLADO
(6) MIRAR UNA PELÍCULA	(F)		IMPRESORA
(7) MOVER EL PERSONAJE DE UN VIDEOJUEGO	(G)		MONITOR
(8) IMPRIMIR UN CUENTO	(H)		MICRÓFONO

LIVEWORKSHEETS

2. Mirá atentamente los dispositivos y elegí si son de ENTRADA o de SALIDA. Pensá si envían o extraen información del GABINETE.



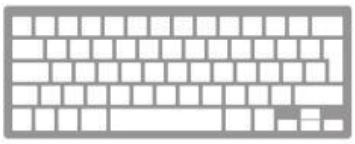
PARLANTES



CONTROL PARA VIDEOJUEGOS



RATÓN



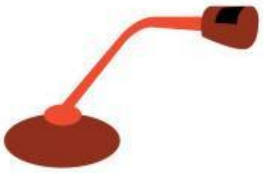
TECLADO



IMPRESORA



MONITOR



MICRÓFONO



CÁMARA WEB

DEEP BLUE

DEEP BLUE, QUE SIGNIFICA 'AZUL PROFUNDO', FUE EL NOMBRE DE UNA SUPERCOMPUTADORA QUE SE HIZO MUY FAMOSA EN 1996, CUANDO SE CONVIRTIÓ EN LA PRIMERA COMPUTADORA CAPAZ DE GANARLE UNA PARTIDA DE AJEDREZ AL CAMPEÓN MUNDIAL DE ESE MOMENTO, EL RUSO GARRI KASPÁROV.



LIVEWORKSHEETS