

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 ◦

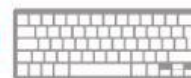
◦ D



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

NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA

2. MIRÁ ATENTAMENTE LOS DISPOSITIVOS. COMPLETÁ EN UN **CÍRCULO** SI SON **DISPOSITIVOS DE ENTRADA**, Y EN UN **CUADRADO**, **DISPOSITIVOS DE SALIDA**.



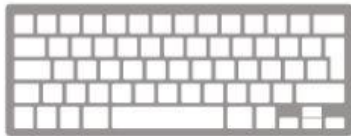
PARLANTES

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.



NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA

LA MEMORIA

ES DIFÍCIL ACORDARSE DE LOS CUMPLEAÑOS DE TODOS TUS COMPAÑEROS, ¿NO? ¡CON ESTA MEMORIA DE CUMPLEAÑOS, SEGURAMENTE TE VA A RESULTAR MÁS FÁCIL!

MEMORIA DE CUMPLEAÑOS			
ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL 18-COTY
MAYO 31-DUBA	JUNIO	JULIO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	OCTUBRE 1-TOT	NOVIEMBRE	DICIEMBRE



1. AVERIGUÁ CUÁNDO CUMPLEN AÑOS TUS COMPAÑEROS Y COMPLETÁ LA TABLA.

MEMORIA DE CUMPLEAÑOS			
ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL
MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE

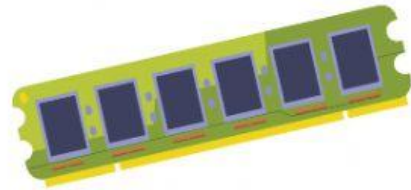
NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA



CUANDO UN COMPUTADORA RECIBE INFORMACIÓN, LA REGISTRA PARA USARLA MÁS ADELANTE, IGUAL QUE HICIMOS NOSOTROS EN LA MEMORIA DE CUMPLEAÑOS. EL COMPONENTE DE *HARDWARE* EN EL QUE SE ALMACENA LA INFORMACIÓN SE LLAMA **MEMORIA**.



2. CONTESTÁ LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

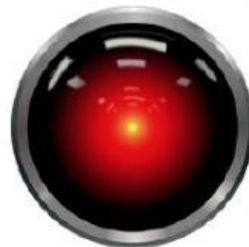
▫ ¿CUÁNTOS CUMPLEN AÑOS EN AGOSTO?

▫ ¿EN QUÉ MES DEL AÑO HAY MÁS CUMPLEAÑOS?

▫ ¿HAY DOS COMPAÑEROS QUE CUMPLAN AÑOS EL MISMO DÍA?

HAL 9000

HAL 9000 ES PROBABLEMENTE LA SUPERCOMPUTADORA MÁS CONOCIDA DE LA HISTORIA DEL CINE. ES LA ARCHIVILLANA DE LA CLÁSICA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN *2001: ODISEA DEL ESPACIO*, ESTRENADA EN 1968. EN LA PELÍCULA, HAL DEBÍA ENCARGARSE DE ASISTIR A LOS TRIPULANTES DE UN VIAJE ESPACIAL, PERO SE VUELVE EN CONTRA DE LOS ASTRONAUTAS. ¡POR SUERTE, LAS COMPUTADORAS REALES NO SUELEN SER TAN REBELDES!

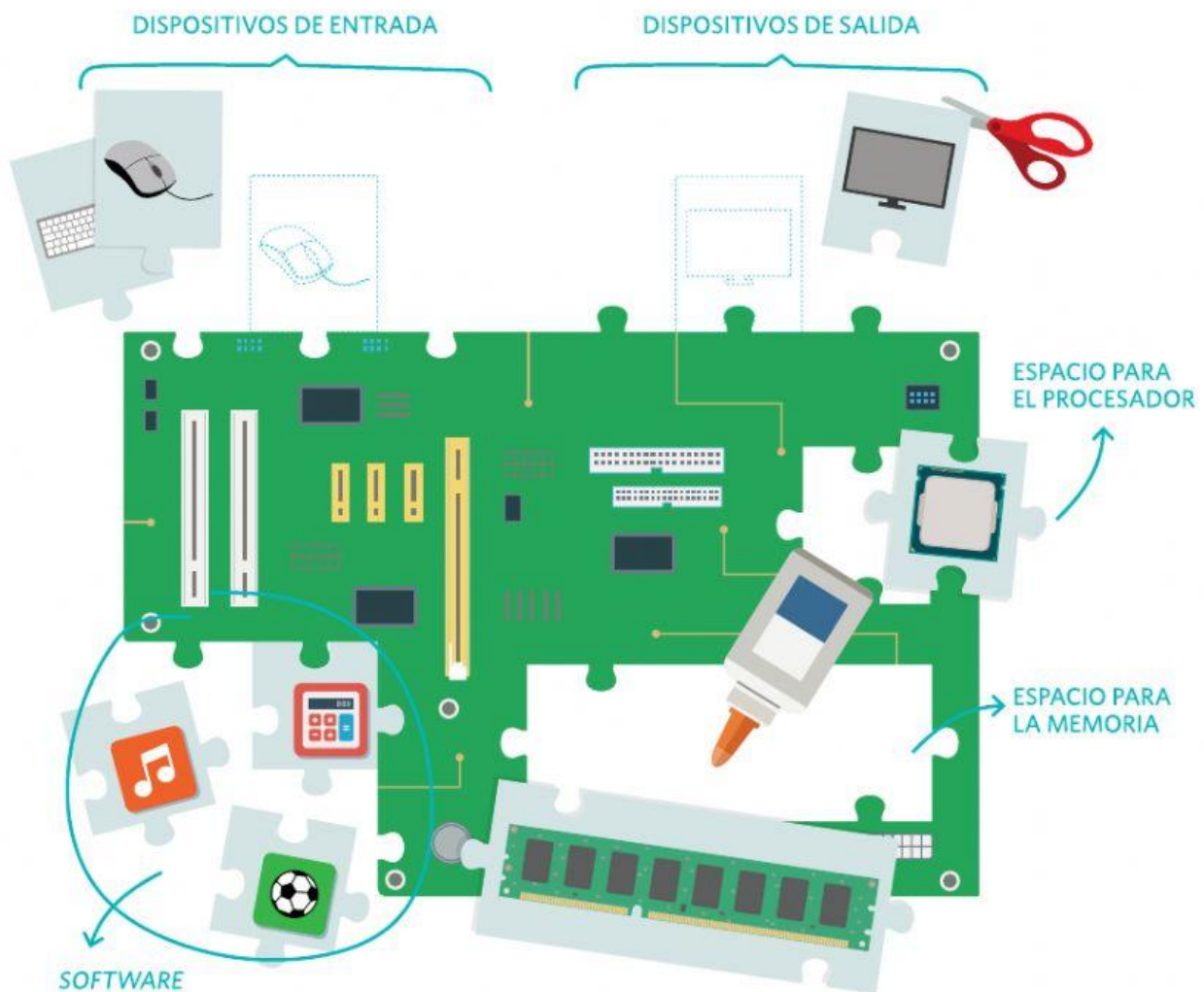


UN ROMPECABEZAS COMPUTACIONAL



¡LLEGÓ LA HORA DE ARMAR TU PROPIA COMPUTADORA!
TE PRESENTAMOS LA PLACA MADRE. ES UNA GRAN PLACA
A LA QUE SE CONECTAN LOS DEMÁS ELEMENTOS DE
HARDWARE Y PERMITE QUE SE COMUNIQUEN ENTRE SÍ.

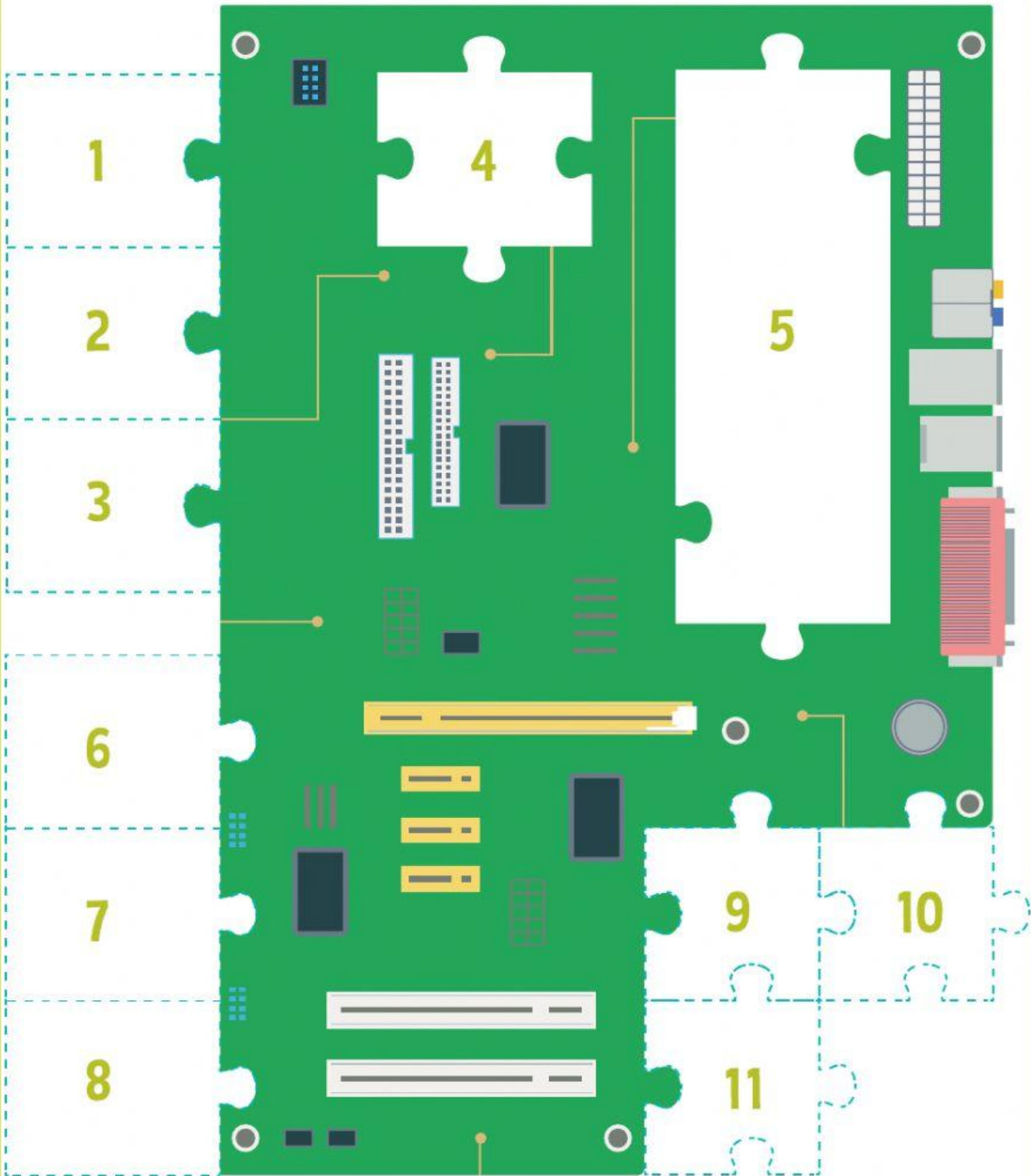
1. LA PLACA MADRE DEL ROMPECABEZAS SIRVE COMO UNA PIEZA BASE A LA QUE SE DEBEN UNIR TODAS LAS OTRAS. MIRÁ LAS PIEZAS QUE ESTÁN EN LA OTRA HOJA, ELEGÍ LAS QUE PREFIERAS Y ASIGNALES EL NÚMERO QUE CORRESPONDA PARA UBICARLAS EN EL ROMPECABEZAS.



NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA



2. ¿QUÉ SE PUEDE HACER CON LA COMPUTADORA QUE DISEÑASTE?

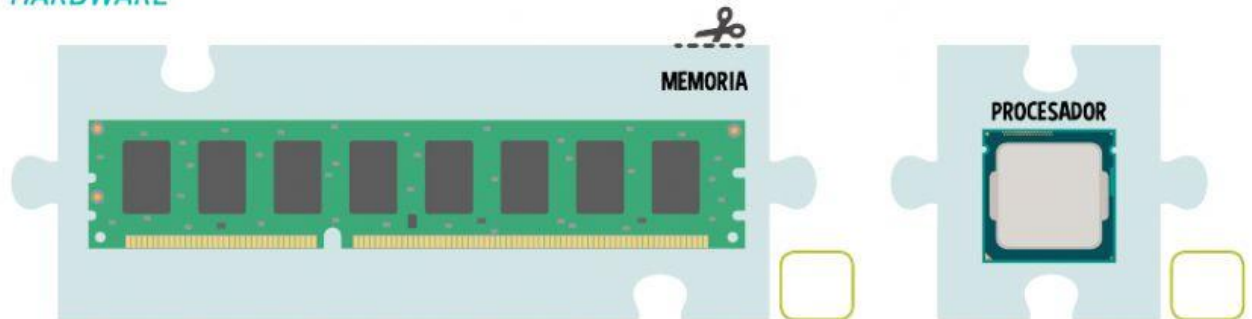
NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA

PIEZAS PARA UNIR A LA PLACA MADRE

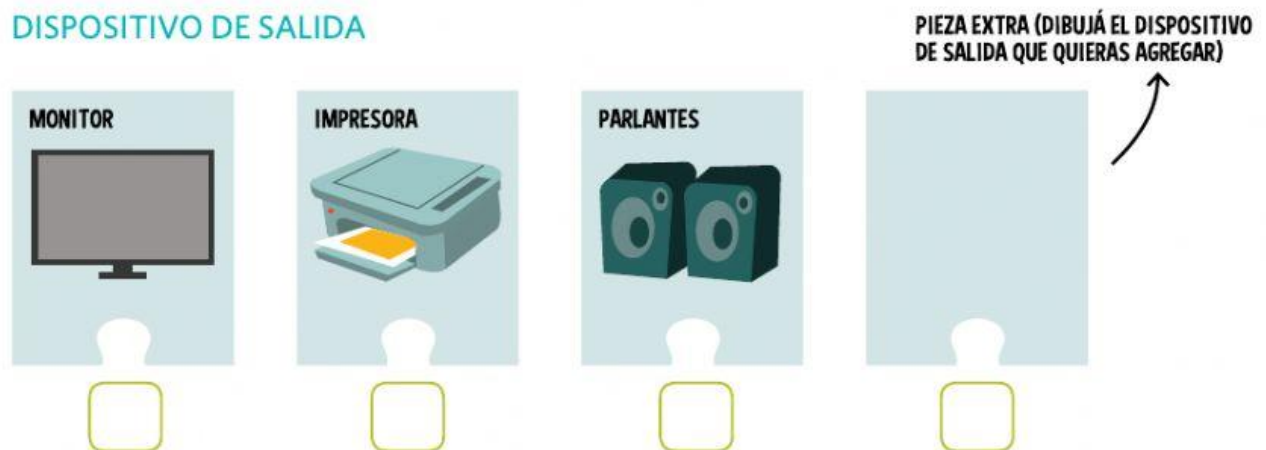
HARDWARE



DISPOSITIVO DE ENTRADA



DISPOSITIVO DE SALIDA



NOMBRE Y APELLIDO

CURSO

FECHA

SOFTWARE



VIDEOJUEGO
DE CARRERAS



VIDEOJUEGO
DE FÚTBOL



APLICACIÓN DE
PROCESAMIENTO DE TEXTO



REPRODUCTOR
DE MÚSICA



APLICACIÓN DE
CALCULADORA



APLICACIÓN DE
DIBUJO



PIEZA EXTRA (DIBUJÁ EL
SOFTWARE QUE QUIERAS AGREGAR)