

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



PARLANTES

② HACER CLIC EN UN BOTÓN



CONTROL PARA VIDEOJUEGOS

③ ESCUCHAR UNA CANCIÓN



RATÓN

④ ESCRIBIR MI NOMBRE



CÁMARA WEB

⑤ GRABAR UN MENSAJE DE VOZ



TECLADO

⑥ MIRAR UNA PELÍCULA



IMPRESORA

⑦ MOVER EL PERSONAJE
DE UN VIDEOJUEGO



MONITOR

⑧ IMPRIMIR UN CUENTO



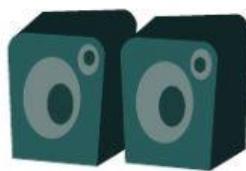
MICRÓFONO

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

2. MIRÁ ATENTAMENTE LOS DISPOSITIVOS. ENCERRÁ EN UN CÍRCULO **AZUL** LOS QUE SEAN DISPOSITIVOS DE ENTRADA, Y EN UN CÍRCULO **ROJO**, LOS QUE SEAN DISPOSITIVOS DE SALIDA.



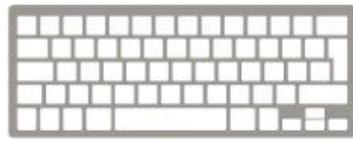
PARLANTES



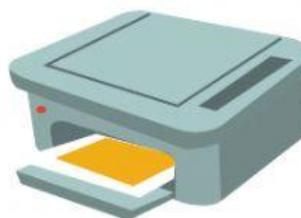
CONTROL PARA VIDEOJUEGOS



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 GARI KASPÁROV.

