■ Actividad de Informática: El Viaje de los Datos ■

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Grado y Grupo: 5° _____ **Asignatura:** Informática / Tecnología

■ El Cuento de la Fábrica de Datos

Para entender cómo funciona tu computadora, imagina que es exactamente igual a una **fábrica de juguetes**:

1. **Dispositivos de Entrada:** Son los camiones que llegan a la fábrica trayendo los materiales de plástico, madera y los planos con las instrucciones de lo que hay que fabricar.
2. **Dispositivos de Procesamiento y Almacenamiento:** Son los robots y los almacenes dentro de la fábrica. Se encargan de guardar los materiales, leer las instrucciones, pensar cómo armar el juguete y construirlo paso a paso.
3. **Dispositivos de Salida:** Son las bandas transportadoras y los camiones de reparto que sacan el juguete ya terminado y empaquetado para entregárselo a un niño para que pueda jugar.

■ Ejercicio 1: ¡Conecta los cables del sistema!

Une con una línea cada **Dispositivo** con su **Pilar Informático** correspondiente y su **Ejemplo de la fábrica**.

Dispositivos	Pilar Informático	Ejemplo de la Fábrica
• Teclado / Ratón / Escáner	Dispositivo de **Salida**	Las máquinas y robots que arman y guardan los juguetes.
• Pantalla / Impresora / Bocinas	Dispositivo de **Entrada**	Los camiones que reparten el juguete terminado en su caja.
• Microprocesador (CPU) / Disco SSD	Dispositivos de **Procesamiento o Almacenamiento**	Los camiones que traen la materia prima y los planos.

■ Ejercicio 2: Detective de Componentes

Lee las siguientes misiones de la vida real. Escribe en la línea si el dispositivo utilizado es de **ENTRADA**, **PROCESAMIENTO / ALMACENAMIENTO** o **SALIDA**.

1. Sofía enciende su cámara web para que sus compañeros la vean en la videollamada.
El dispositivo es de: _____

LIVEWORKSHEETS

2. El procesador de la tablet calcula rápidamente los puntos y las físicas de un juego de carreras.
El dispositivo es de: _____

3. Mateo conecta sus audífonos para escuchar la explicación del profesor de música.
El dispositivo es de: _____

4. La computadora guarda las fotografías de la escuela dentro de una unidad de memoria flash o Disco Duro.
El dispositivo es de: _____

5. Lucía presiona las teclas de su teclado para escribir un poema en el editor de texto.
El dispositivo es de: _____

■ Ejercicio 3: El reto del Gran Pensador

Pregunta reto: Si estás jugando un videojuego en la computadora pero de repente el **monitor (pantalla)** se apaga por completo, ¿cuál de los tres pilares está fallando? ¿La entrada, el procesamiento/almacenamiento o la salida? **Explica por qué** con tus propias palabras.

_____
_

_____
_

_____
_

LIVEWORKSHEETS