

Clase 1: Presentación de la materia

¿Qué es lo primero que se les viene a la mente cuando escuchan 'Tecnologías de la Información y la Conectividad'? ¿Para qué creen que sirve esta materia?

NTICX no es solo aprender a usar la computadora, sino a entender y dominar las herramientas digitales para la vida personal, académica y profesional. La materia los preparará para ser **ciudadanos digitales** competentes.

El Correo Electrónico como Herramienta

¿Usan el correo electrónico? ¿para qué?

Los correos electrónicos son sistemas electrónicos que se encargan de recibir, almacenar y enviar mensajes.

Reciben el nombre de correo porque en sí realizan la misma función que el correo postal, pero al correo electrónico se le adjudica el atributo "electrónico" puesto que se realiza mediante sistemas informáticos.

En inglés recibe el mismo nombre "electronic mail" pero su nombre se abrevia llamándole "e-mail"; denominación que se adopta en español llamando a los correos electrónicos con el nombre de email.

A diferencia de WhatsApp o las redes sociales, el email es la herramienta principal para la comunicación **formal y profesional**. Es el "documento de identidad" digital que usarán para trabajos, universidades, y cualquier comunicación importante.

Tipos de correo electrónico

Al igual que las cartas postales existen diferentes tipos de correos electrónicos dependiendo de si el remitente y el destinatario son conocidos o si el motivo del mensaje es algo personal o profesional. Dependiendo de estos aspectos los tipos de cartas son:

Informal: se refiere a un correo dirigido a un familiar o amigos. Estos correos suelen usar un lenguaje coloquial y cercano.

Formal: son correos enviados a destinatarios normalmente desconocidos. Estos correos suelen usar un lenguaje cortés y cuidado.

Muy formal: son correos enviados a destinatarios desconocidos que son además representantes de instituciones, empresas... En estos correos se suele usar un lenguaje muy cuidado, cortés y "fórmulas" o frases concretas que veremos en los ejemplos.

Partes del correo electrónico

DESTINATARIO	<p>Espacio en el que se escriben una o varias direcciones de las personas a las que se les envía el correo electrónico. Para escribir varias direcciones se escriben separadas por comas o por punto y coma.</p> <p>Para: con esta opción especificaremos todos los destinatarios del correo y todos los destinatarios conocerán el listado de personas que también reciben ese correo.</p> <p>CC ("con copia"): son destinatarios a los que se les envía una copia del correo pero no son los destinatarios principales del correo.</p> <p>CCO ("con copia oculta"): los destinatarios que reciban el mensaje no podrán ver si ese email ha sido recibido por otras personas. Cada vez que enviemos un correo a varias personas nos aseguraremos de escribir los correos en CCO.</p>
ASUNTO	Es una breve descripción que podrá ver el destinatario/a antes de abrir el correo.

MENSAJE	<p>El mensaje sigue normalmente la misma estructura que las cartas postales:</p> <p>Saludo: un breve saludo donde aparece el nombre del destinatario. Ej: "Hola Tomás", "Buenos días", "Estimada profesora"...</p> <p>Mensaje: se refiere al texto del mensaje que queremos enviar.</p> <p>Despedida: una frase de agradecimiento y despedida. Ej: "Muy agradecida por su tiempo", "A la espera de su contestación le deseo un buen día"...</p> <p>Firma: El nombre de la persona que escribe el email. En la firma también puede aparecer los datos, cargos, dirección y teléfono del destinatario.</p>
ARCHIVOS ADJUNTOS	En los correos electrónicos se pueden añadir fotografías, vídeos, documentos, audios...

Ejemplos de correo electrónico

Solicitud de información

Para micorre@hotmai.com X email@yahoo.es X ← PARA

Cc trapecio@terra.es X cuadrado@gmail.com X ← Con copia

CCO rojo@outlook.com X amarillo@orange.es X verde@icloud.com X ← Con copia oculta

Solicitud de información ← ASUNTO

Buenos días,
Soy Estela Plaza y junto a mis 50 alumnos/as de 5º de Primaria del Colegio Geoda de Endiontena y dos docentes más estamos empezando a organizar un viaje y nos gustaría visitar el museo por lo que hemos visitado su web <https://www.museodelprado.es/> para conocer un poco más las posibilidades que nos ofrece.
El viaje está previsto para finales de junio pero aún no hemos concretado ninguna fecha y seríamos 50 alumnos/as y 3 docentes.
Nos gustaría que nos informaran sobre el programa de actividades, horarios y precios de la visita.

A la espera de sus noticias le agradecemos la atención prestada

Reciba un cordial saludo
Estela Plaza

listado de alumnos.pdf (90 K) ← ARCHIVO ADJUNTO

Enviar

Buenos días, SALUDO

Soy Estela Plaza y junto a mis 50 alumnos/as de 5º de Primaria del Colegio Geoda de Endiontena y dos docentes más estamos empezando a organizar un viaje y nos gustaría visitar el museo por lo que hemos visitado su web <https://www.museodelprado.es/> para conocer un poco más las posibilidades que nos ofrece.
El viaje está previsto para finales de junio, pero aún no hemos concretado ninguna fecha y seríamos 50 alumnos/as y 3 docentes. EXPOSICIÓN

Nos gustaría que nos informaran sobre el programa de actividades, horarios y precios de la visita. SOLICITUD

A la espera de sus noticias le agradecemos la atención prestada DESPEDIDA

Reciba un cordial saludo

Estela Plaza FIRMA

Buen uso y seguridad

El uso del correo electrónico implica respetar una serie de normas básicas que garantizan la seguridad y privacidad de tus datos y de tus familiares. Sigue estas normas y no solo harás un buen uso del correo electrónico, sino que tendrás una cuenta protegida.

- Es adecuado usar cuentas de correos diferentes que tengan funciones diferenciadas: Ej: una para el trabajo, otra para tu familia, otra para darse de alta en redes sociales...
- Crear una contraseña para el correo que sea segura.
 - No debe ser demasiado corta (5 digitales) ni demasiado larga (10 caracteres).
 - Es recomendable incluir letras, números y signos.
 - Es recomendable incluir letras mayúsculas y minúsculas.
 - Nunca compartas tu contraseña.
 - Cambia tu contraseña periódicamente.
- Cuidar la escritura (tono correcto y educado y sin faltas de ortografía ni gramaticales) al redactar tu correo electrónico. Antes de enviar relee el texto y revísalo.
- Los emails suelen ser "textos planos" lo que entendemos con: no usar los adornos, colores, cursiva, negrita...
- No se debe contestar emails que parezcan sospechosos, sean de personas extrañas o que soliciten visitar webs que no sean conocidas.
- No se debe enviar información personal en los correos electrónicos a no ser que sea estrictamente necesario e informando a los padres.
- Usar el "CCO" cada vez que se envía un correo a varias personas.

Te dejo un breve video de puntos a tener en cuenta: <https://youtu.be/nuSEkrkz8DQ?si=k7L9o7IxI2fHQhV&t=10>

Actividades:

1. Envía un email de presentación a la profesora (barbaraprofesoranticx@gmail.com) respetando:
 - a. Asunto
 - b. Saludo inicial
 - c. Cuerpo del mensaje
 - d. Saludo final
 - e. Firma

Importante: Cuentas de Correo Electrónico y Google Drive

Estimados/as estudiantes,

Para el desarrollo de la materia de **NTICX** durante este año, será indispensable que todos cuenten con una dirección de correo de **Gmail**.

Esta cuenta será nuestra principal herramienta de comunicación. La utilizaremos para:

- Recibir los materiales de estudio y las consignas de los trabajos.
- Entregar sus actividades y trabajos a la profesora.
- Comunicarse conmigo de forma formal y directa ante cualquier duda o consulta.

Además, el tener una cuenta de Gmail les dará acceso directo a **Google Drive**, que es una herramienta de almacenamiento en la nube que usaremos para compartir y organizar los archivos de la materia.

Si aún no tienen una cuenta o la que tienen cuenta con poco espacio, por favor, créenla como lo explicamos en clase. Es un proceso sencillo y muy importante para el buen funcionamiento de la materia.

Recuerda también que a lo largo del año iré cargando el material y novedades en la página de la clase: <https://linktr.ee/profenticx>

Actividad Integrada: Nuestro Tríptico de "Matemática" en Canva

Estimados/as estudiantes,

En esta actividad interdisciplinaria con la materia de **Matemática**, elaboraremos nuestro primer **tríptico digital** utilizando la plataforma **Canva**. El objetivo es crear un material de estudio atractivo, aplicando los conocimientos que ya tienen y lo que hemos trabajado en NTICX sobre diseño digital.

Objetivo: Diseñar un tríptico visualmente atractivo que utilizaran luego con la profesora de matemática.

Herramienta: Canva (accederemos a través de nuestra cuenta de Gmail, les enviare por email un enlace para que puedan acceder a una cuenta pro de educación.).

Indicaciones Generales:

1. **Trabajo en grupos:** Se organizarán en grupos de máximo **dos** personas.
2. **Uso de Canva:** Accederán a Canva y utilizarán la función de "Tríptico" o "Folleto" para elegir una plantilla que les guste como base.
3. **Contenido de Matemática:** La **Profesora de Matemática** les proporcionará los contenidos específicos que deben incluir. ¡Presten mucha atención a sus indicaciones!
4. **Diseño en NTICX:** Aplicaremos los principios de diseño que hemos visto en NTICX:
 - **Claridad y Brevedad:** La información debe ser fácil de leer y entender.
 - **Jerarquía Visual:** Usen títulos, subtítulos y listas para organizar la información.
 - **Uso de Imágenes y Gráficos:** Incluyan elementos visuales relevantes (gráficos de funciones, imágenes explicativas) que ayuden a comprender el tema.
 - **Coherencia:** Mantengan un estilo visual consistente (colores, fuentes) en todo el tríptico. ¡Ojo con el uso de los colores!

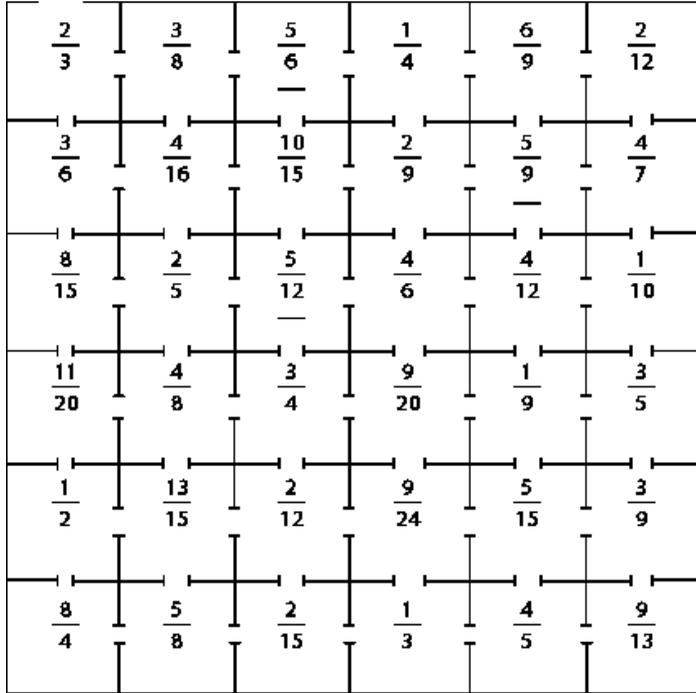
Pasos a Seguir:

1. **Acceso a Canva:** Ingresen a www.canva.com e inicien sesión con su cuenta de Gmail.
2. **Crear Tríptico:** Busquen la plantilla de tríptico que más les guste. Tamaño **OFICIO**
3. **Organizar Contenido:** Dividan la información proporcionada en las tres secciones del tríptico. Piensen qué va en la "Portada", qué en el "Interior" y qué en la "Contraportada". Recuerden poner alguna frase o indicación en la portada.
4. **Diseño:** Comiencen a editar el diseño, agregando texto, imágenes, gráficos y ajustando los colores.

Boceto del Tríptico (para guiar el diseño inicial):

A continuación, les dejo un boceto con imágenes que ilustran la estructura básica de un tríptico. Utilícenlo como referencia para organizar el contenido y los elementos visuales en sus diseños.

Marca el recorrido que comienza en $\frac{2}{3}$ y termina en $\frac{9}{13}$, pasando por todas las fracciones irreducibles.



Encuentra el nombre de ocho figuras geométricas.

P	E	N	T	A	G	O	N	O	R
Y	O	T	W	C	J	M	F	T	E
I	L	B	U	I	I	H	Z	R	C
C	U	A	D	R	A	D	O	A	T
X	G	M	O	C	H	O	V	P	A
Z	N	L	V	U	Y	V	R	E	N
Q	A	B	K	L	R	A	Y	C	G
U	I	O	H	O	W	L	T	I	U
M	R	Q	U	L	S	O	A	O	L
A	T	C	Q	O	B	M	O	R	O

Pinta las multiplicaciones que se relacionan con el producto del centro.

14x3	8x6	26x2	4x14	23x2	28x2
7x7	42	21x2	16x5	56	8x8
22x2	42x1	6x7	1x56	12x3	7x8
64x1	16x4	8x6	3x24	18x4	12x6
7x8	64	32x2	8x8	72	36x2
8x8	22x3	21x4	1x72	8x9	7x9
40x2	9x9	80x1	1x81	5x16	41x2
5x16	80	14x5	3x27	81	9x7
8x9	10x8	4x20	4x21	9x9	8x11

Completa con números los espacios **colorados**, de tal manera que se cumplan las igualdades.

12	+		=	36				
		÷		÷				
	-		=	4				
x		=	=	÷	=			
		6		x	5	=		
=				=				
56		20	-		=	11		3
		+		x				x
84	÷		=					13
		=		=				=
				63	-		=	

ESCUELA SECUNDARIA Nro 1



Explicación
del folleto
o alguna frase.

En la siguiente tabla, pinta del color indicado las fracciones equivalentes a las indicadas aquí debajo.

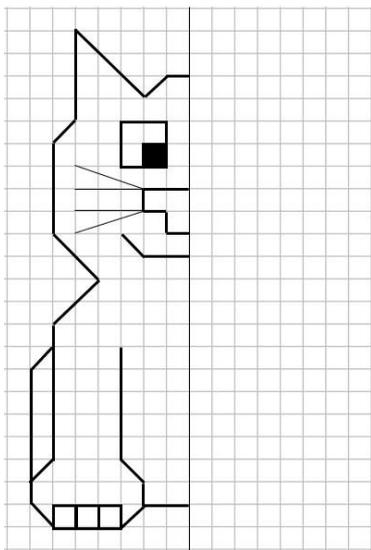
$$\frac{1}{5} = \text{VERDE CLARO}$$

$$\frac{1}{7} = \text{VERDE OSCURO}$$

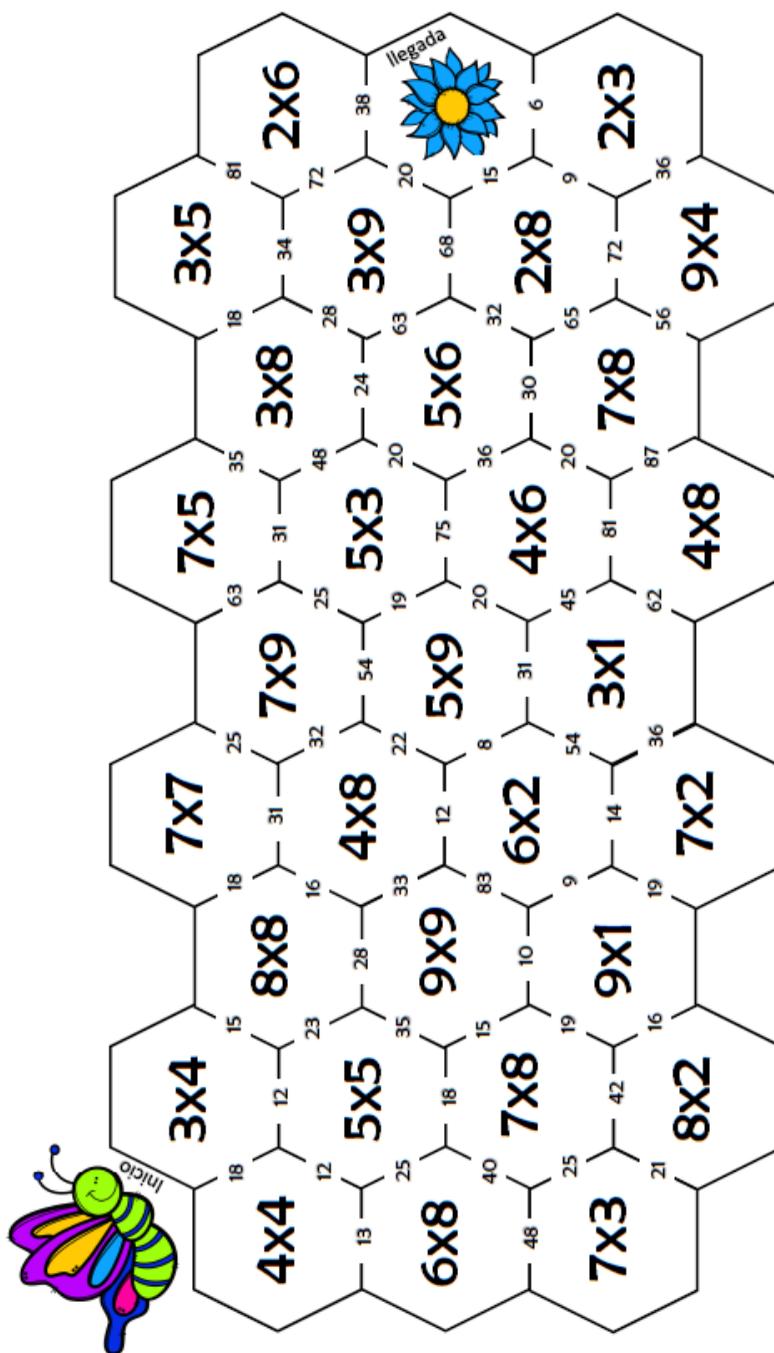
$$\frac{1}{9} = \text{NEGRO}$$

$\frac{2}{12}$	$\frac{3}{12}$	$\frac{4}{32}$	$\frac{2}{14}$	$\frac{6}{42}$	$\frac{3}{18}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{7}{28}$	$\frac{10}{40}$	$\frac{3}{5}$
$\frac{1}{2}$	$\frac{5}{20}$	$\frac{8}{56}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{4}{28}$	$\frac{5}{35}$	$\frac{2}{9}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{7}{35}$	$\frac{1}{4}$
$\frac{3}{7}$	$\frac{4}{28}$	$\frac{5}{35}$	$\frac{9}{63}$	$\frac{10}{70}$	$\frac{7}{49}$	$\frac{3}{21}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{1}{9}$	$\frac{5}{25}$
$\frac{2}{5}$	$\frac{8}{56}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{3}{21}$	$\frac{6}{42}$	$\frac{2}{14}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{6}{30}$	$\frac{4}{20}$	$\frac{10}{50}$
$\frac{7}{49}$	$\frac{9}{63}$	$\frac{10}{70}$	$\frac{2}{14}$	$\frac{4}{28}$	$\frac{5}{35}$	$\frac{6}{42}$	$\frac{8}{40}$	$\frac{9}{45}$	$\frac{4}{8}$
$\frac{9}{36}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{3}{15}$	$\frac{4}{20}$	$\frac{9}{45}$	$\frac{10}{50}$	$\frac{2}{10}$	$\frac{10}{60}$	$\frac{10}{20}$	$\frac{20}{40}$
$\frac{5}{20}$	$\frac{8}{40}$	$\frac{7}{35}$	$\frac{9}{18}$	$\frac{14}{28}$	$\frac{5}{25}$	$\frac{6}{30}$	$\frac{9}{54}$	$\frac{15}{30}$	$\frac{5}{6}$

Dibuja la parte faltante para que el dibujo quede simétrico.



Ayuda a la mariposa a llegar a su flor.



Resuelve las operaciones y pinta los resultados en el tablero.

$4575 + 3245 =$

$875 \times 12 =$

$6542 : 2 =$

$6578 + 1234 =$

$321 \times 16 =$

$7890 : 2 =$

$5678 + 3465 =$

$34 \times 35 =$

$7645 : 5 =$

$3567 + 7634 =$

$87 \times 5 =$

$4320 : 5 =$

$9876 - 3456 =$

$123 \times 8 =$

$5424 : 3 =$

$3498 - 1234 =$

$476 \times 5 =$

$9453 : 3 =$

$4365 - 2365 =$

$65 \times 32 =$

$8716 : 4 =$

9	6	0	1	3	4	5	8	6	4	7	6	0	2
4	3	2	3	4	5	1	1	2	0	1	9	8	4
3	3	0	8	4	3	2	6	7	8	1	2	3	4
9	3	0	6	7	1	1	9	0	0	9	0	7	6
8	4	0	3	3	9	4	5	2	1	5	8	8	6
4	4	5	1	8	0	8	7	6	5	1	0	3	4
9	8	7	5	7	8	2	0	3	4	0	5	6	2
1	9	6	2	8	7	5	4	3	2	5	2	7	0
6	1	3	3	4	7	8	1	2	6	0	7	4	3
1	4	7	8	8	9	5	4	3	2	0	9	8	7
5	3	5	0	4	2	1	7	9	3	2	1	4	8
2	4	5	4	6	7	2	2	6	4	3	7	3	8
9	2	3	2	7	1	6	7	8	9	3	4	5	2
8	7	6	5	5	1	3	6	5	3	1	5	1	4

CLASE: DIA INTERNACIONAL DEL LIBRO

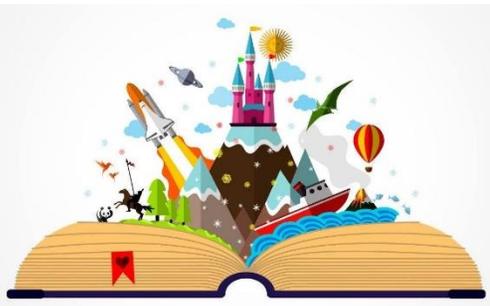
El Día Internacional del Libro es una conmemoración celebrada cada 23 de abril a nivel mundial con el objetivo de fomentar la lectura, la industria editorial y la protección de la propiedad intelectual por medio del derecho de autor. Desde 1988, es una celebración internacional promovida por la UNESCO. El 15 de junio de 1989 se inició en varios países, para expandir la lectura y en 2010 la celebración ya había alcanzado más de cien.

Se trata de un día simbólico para la literatura mundial, ya que ese día, en 1616, fallecieron Cervantes, Inca Garcilaso de la Vega y Shakespeare (Cervantes en realidad murió el 22, pero fue enterrado el 23, y en cuanto a Shakespeare, ese 23 de abril corresponde al calendario juliano, vigente aún en la Inglaterra isabelina). La fecha también coincide con el nacimiento o la muerte de otros autores prominentes, como Teresa de la Parra, Maurice Druon, Haldor K. Laxness, Vladimir Nabokov, Josep Pla, Manuel Mejía Vallejo y William Wordsworth. El Día Internacional del Libro se creó en honor a estos autores fallecidos.

23 de abril
Día internacional del
Libro



¿Qué es una Tarjeta Gráfica?



En este contexto, una tarjeta gráfica es una imagen digital diseñada para presentar de manera visual y concisa la información esencial de un libro junto con tu recomendación personal. Es como un pequeño póster digital que captura la atención y comunica rápidamente los puntos clave.

Estructura Típica de una Tarjeta Gráfica para una Recomendación de Libro. Aunque puedes ser creativo, una estructura común y efectiva podría ser la siguiente:

Encabezado Atractivo:

Título del Libro: Debe ser lo más prominente, con una tipografía llamativa y fácil de leer. Puedes jugar con el tamaño, el estilo y el color para que destaque.

Autor: Generalmente se coloca debajo del título, con una tipografía de menor tamaño, pero aún legible.

Elemento Visual Principal:

Portada del Libro: La imagen de la portada es crucial para identificar el libro visualmente. Intenta obtener una imagen de alta calidad y colócala en un lugar central o destacado de la tarjeta.

Información Esencial:

Sinopsis (Breve): Un párrafo corto y conciso que resuma la trama del libro sin revelar demasiados detalles. Intenta despertar la curiosidad del lector.

Tu Recomendación Personal:

"¿Por qué lo recomiendo?" (Destacado): Esta sección es fundamental. Puedes usar un encabezado o un diseño visual diferente para señalar tu opinión personal.

El Cuerpo de tu Recomendación: Un párrafo o algunos puntos clave explicando por qué disfrutaste el libro y por qué crees que otros deberían leerlo. Sé específico y menciona aspectos que te gustaron (personajes, trama, estilo de escritura, temas, etc.).

Información Adicional:

Género. Te dejo [AQUÍ](#) información sobre los distintos géneros.

Tu Calificación (Opcional): Si sueles calificar libros.

Un Eslogan o Frase Corta: Algo que resuma tu experiencia con el libro.

Consideraciones de Diseño para tu Tarjeta Gráfica:

- ✓ Jerarquía Visual: Organiza los elementos de manera que la información más importante (¿título, portada, "por qué lo recomiendo?") sea lo primero que el ojo vea.
- ✓ Tipografía: Elige una o dos fuentes legibles y que se complementen entre sí. Utiliza diferentes tamaños y estilos (negrita, cursiva) para crear énfasis.
- ✓ Paleta de Colores: Selecciona colores que sean visualmente agradables y que reflejen el tono del libro (si lo conoces) o tu estilo personal. No uses demasiados colores para evitar que la tarjeta se vea desordenada.
- ✓ Espacio en Blanco (Negativo): No satures la tarjeta con demasiados elementos. El espacio en blanco ayuda a que la información respire y sea más fácil de leer.
- ✓ Imágenes de Alta Calidad: Asegúrate de que la portada del libro y cualquier otro elemento visual que uses sean de buena resolución.
- ✓ Consistencia: Si vas a crear varias recomendaciones, intenta mantener un estilo visual consistente para que sean reconocibles.

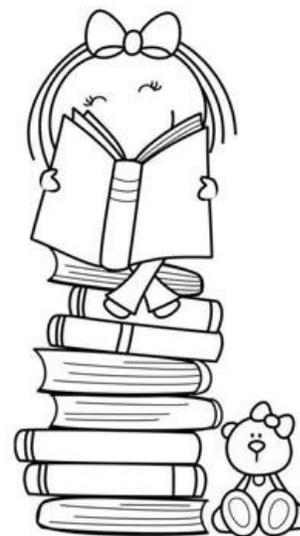
Herramientas que puedes usar para crear tu Tarjeta Gráfica:

- ❖ Canva: Una herramienta online muy popular y fácil de usar, con muchas plantillas prediseñadas que puedes adaptar. Ofrece una versión gratuita y opciones de pago con más funcionalidades.
- ❖ Adobe Express (anteriormente Adobe Spark): Otra excelente opción online con plantillas y herramientas intuitivas. También tiene una versión gratuita y de pago.
- ❖ Herramientas de diseño más profesionales: Si tienes experiencia en diseño gráfico, puedes usar software como Adobe Photoshop, Illustrator o Figma para tener un control total sobre el diseño.
- ❖ Aplicaciones móviles de diseño: Hay muchas aplicaciones disponibles para smartphones y tablets que te permiten crear gráficos de forma sencilla (por ejemplo, Over, PicsArt).

Consejos para que tu Tarjeta Gráfica sea Efectiva:

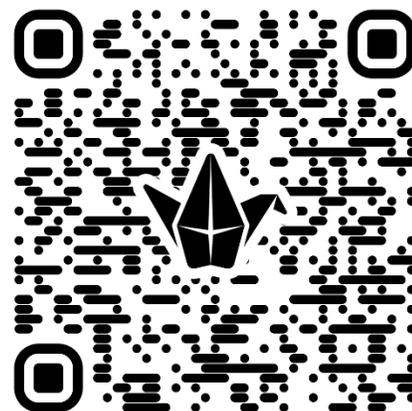
- Sé conciso: La tarjeta debe ser fácil de leer rápidamente. Evita párrafos largos y utiliza frases cortas y directas.
- Sé persuasivo: En tu sección de "¿por qué lo recomiendo?", intenta transmitir tu entusiasmo por el libro y explica los beneficios que el lector podría obtener al leerlo.
- Adapta el diseño a tu estilo: No tengas miedo de ser creativo y personalizar tu tarjeta gráfica para que refleje tu personalidad.
- Pide opinión: Antes de compartir tu recomendación, muéstrala a alguien más para ver si es clara y atractiva.

En resumen, la tarjeta gráfica es una forma excelente de presentar una recomendación de libro de manera visualmente atractiva y fácil de compartir. Al enfocarte en una estructura clara, un diseño cuidado y un mensaje persuasivo, puedes crear recomendaciones que realmente llamen la atención de otros lectores. ¡Anímate a probar diferentes diseños y encuentra el que mejor se adapte a vos!



ACTIVIDAD: Sigue estos pasos para crear tu recomendación literaria visual:

1. **¡Tu elección literaria!** Sumérgete en tu memoria lectora y **selecciona un libro** que te haya marcado de alguna manera. Puede ser tu favorito de todos los tiempos, aquel que te enganchó desde la primera página o simplemente uno que te haya dejado pensando. ¡La razón es tuya!
2. **Capturando la esencia visual.** Busca la imagen de la portada de tu libro elegido. Obsérvala con atención y luego **selecciona una paleta de colores o una plantilla de diseño** que armonice o complemente la estética de esa portada. ¡Que la imagen y el diseño se fusionen!
3. **¡Tu recomendación en diseño!** Ahora es el momento de **diseñar tu recomendación literaria**. Recuerda los elementos y estrategias que **trabajamos en clase** sobre cómo persuadir e informar a otros sobre un libro. ¡Deja volar tu creatividad! (Busca el formato Flyer en Canva, tamaño A4)
4. Una vez completa tu tarjeta de recomendación, debes **cargar la imagen en el siguiente muro de Padlet:**



<https://padlet.com/barbaraprofesoranticx/librosde4to>

Acá te dejo un tutorial de como cargar tu recomendación:

<https://youtube.com/shorts/hh7YtbcmNq4?si=KsVRUXIDilwdYHBC>

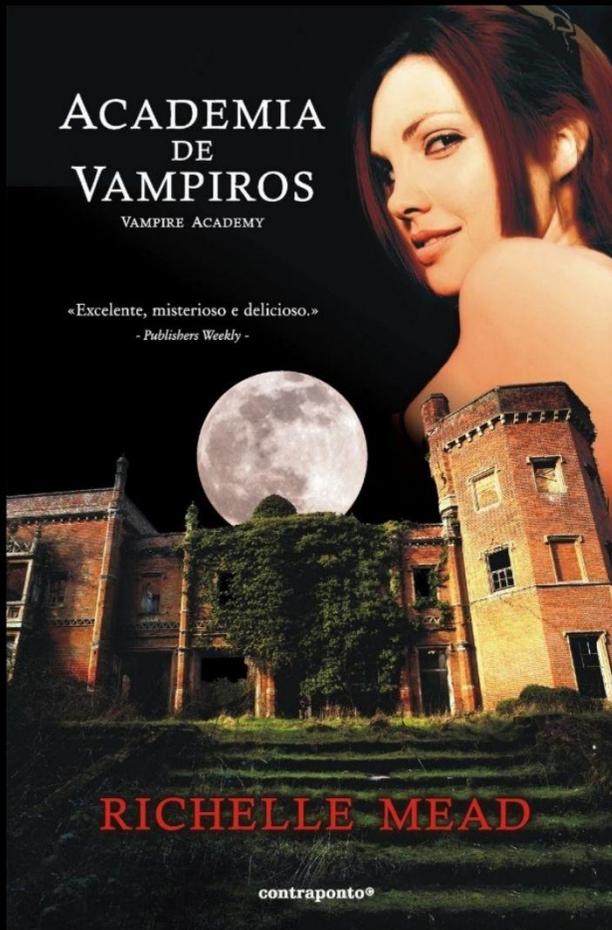
Acá te dejo dos ejemplos de cómo puedes hacer tu recomendación:

“Julietta lo tuvo fácil; nunca tuvo que matar a Romeo.”

-Rose

Academia de Vampiros

Richelle Mead



Sinopsis:

En la Academia de San Vladimir, la dhampir Rose entrena para proteger a su amiga, la princesa Moroi Lissa Dragomir, en un lugar amenazada por vampiros malvados (Strigoi). Amistad, magia, peligro y secretos se entrelazan.

¿Por qué lo recomiendo?

Personajes que te atrapan al instante. Amistad épica entre dos chicas que lo arriesgan todo, dramas de vampiros y un romance que te hará sentir de todo. Ritmo brutal y universo original. Si te gustan las fantasías paranormales con emociones intensas, ¡tenés que leer este libro!

Género: fantasía juvenil paranormal.



Sailor Moon

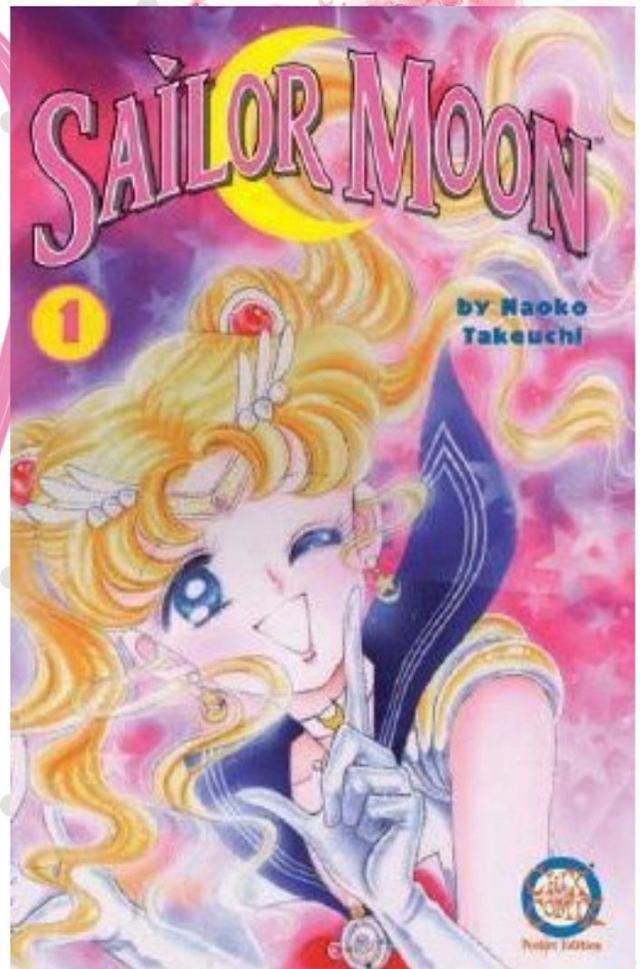
Naoko Takeuchi

Sinopsis

Cuando la joven Usagi Tsukino rescata a un gato callejero, su vida da un giro inesperado. La gata Luna le informa que ella es Sailor Moon, una chica mágica con la crucial misión de defender el Sistema Solar de las fuerzas malignas del Negaverso, contando con la ayuda de las Sailor Scouts y el enigmático Tuxedo Mask.

¿Por qué lo recomiendo?

Porque es una hermosa historia sobre el poder de la amistad femenina y el despertar de guerreras mágicas. Ríe, emocionate y sorpréndete con un viaje lleno de misterio, acción y momentos que te harán creer en el amor, la justicia y la fuerza interior de cada una. ¡Una historia que tienes que descubrir!



Género: Manga, shōjo magical girls.

*"Podemos ser diferentes,
pero juntas somos fuertes"*

Calificación: ★★★★★

Clase 05: Hardware y Software

Un ordenador o computadora digital no es una única máquina, en el sentido en el que la mayoría de la gente considera a los ordenadores. Es un sistema compuesto de varios elementos, que en principio se dividen en dos grandes grupos:



● **HARDWARE:** son todos los elementos físicos (tangibles) de la computadora. Como el teclado, el monitor, el disco rígido, etc. Como veremos más adelante, algunos de estos componentes forman parte del núcleo central y son esenciales para el funcionamiento primario del sistema, mientras que otros son secundarios y complementan al sistema; a estos últimos se los conoce como periféricos (por ejemplo, el teclado, mouse, impresora, parlantes, monitor, dispositivos de almacenamiento, etc)



● **SOFTWARE:** son los componentes lógicos (intangibles) de la computadora. Como los programas, el sistema operativo, los archivos de datos. Un programa es un conjunto de pasos a seguir por el microprocesador, a través de los cuales se transforman los datos y se procesa información. El software siempre necesita de algún dispositivo de hardware para su ejecución, y para almacenar información:

Ejemplos: Windows, los videojuegos, Word, Paint, Aplicaciones del celular, etc.

Actividad: Clasificar en la carpeta, según sean componentes de Hardware o de Software.

Recortar y pegar agrupados en dos conjuntos.



Actividad interactiva en línea:

Clasificar los dispositivos según sean Hardware o Software, arrastrando hacia el conjunto correspondiente. (ejercicio con límite de tiempo). Registrar en la carpeta la cantidad de errores y el tiempo. Recuerda Ingresar tu Apellido, Nombre y 4º(Orientación)



URL: <https://wordwall.net/play/89334/689/225>

Plazo de realización: Vencimiento: 04/04/25.

Clase 6: Componentes de hardware

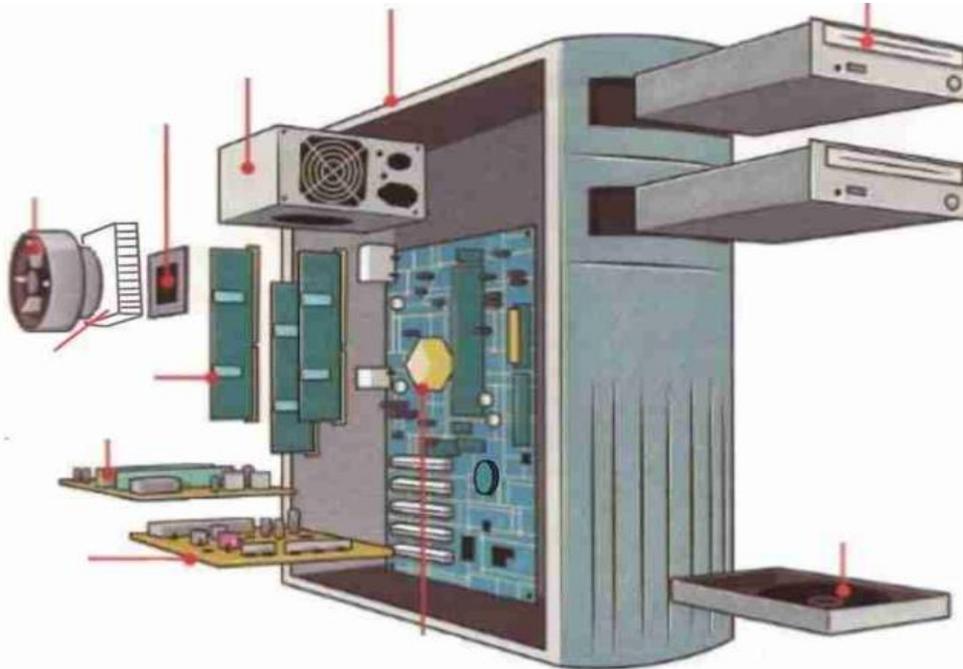
A simple vista, en una computadora de escritorio se pueden distinguir algunos componentes de hardware.

En la figura podemos reconocer los siguientes:
Parlantes, Monitor, Gabinete (conocido generalmente como CPU), Mouse o ratón, Teclado, Impresora, micrófono, lector de tarjetas de memoria, CD Rom o DVD Rom, tableta de dibujo, impresora multifunción, tablet, celular, diadema multimedia, joystick, webcam, antena WIFI, pendrive y proyector.



Actividades

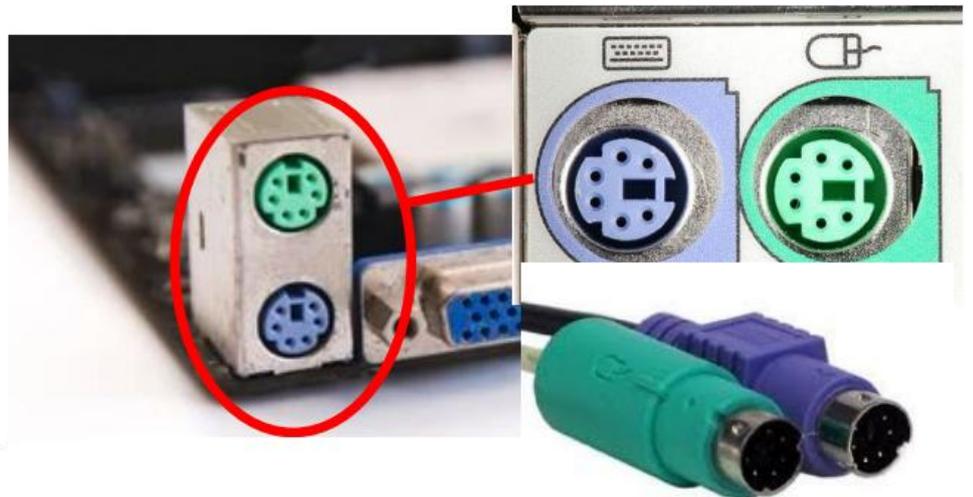
- Completar los nombres de los dispositivos externos (Primer imagen)
- ¿Qué significa CPU, en inglés y en español?
- colocar los nombres a los componentes internos



Clase 7: Puertos

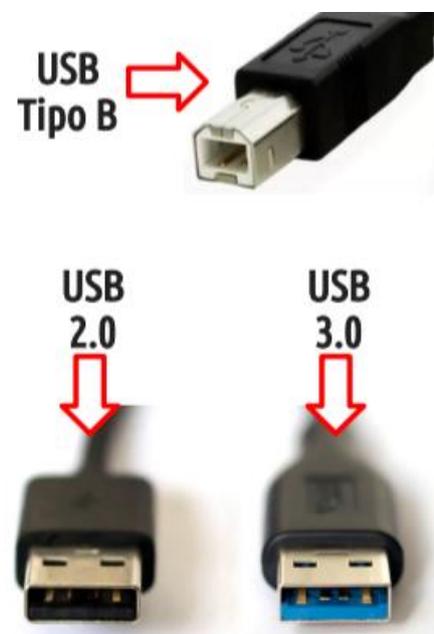
Puertos. En informática, un puerto es una interfaz que permite conectar distintos dispositivos externos y enviar señales y datos. No existe una interfaz universal, sino que hay distintos tipos de puertos según sean para audio, video, datos, y algunos dispositivos o sistemas tienen su puerto específico, como por ejemplo el puerto de red.

El puerto **PS/2** fue creado por IBM en 1987 para sus ordenadores de la familia **Personal System/2**, y de ahí saca su nombre. Luego fue ampliamente adoptado por la mayoría de fabricantes durante los años siguientes.



Puertos USB

El puerto USB se creó en 1996 (versión 1.1) con el objetivo de unificar la conexión de una gran variedad de periféricos que no eran compatibles entre sí. USB significa "Universal Serial Bus", que en español significa Puerto Serie Universal. La versión 2.0 aparece en 2000 y en 2008 la versión 3.0, aumentando su velocidad. La versión USB 3.0 es azul pero mantiene el mismo tamaño, de manera que se pueden seguir conectando dispositivos con versiones de USB anteriores. El puerto USB tiene distintas variantes de conectores, como los que ven en las imágenes.





USB-C



Mini USB



Micro USB



USB Type A



USB Type B



USB 3.0



USB Mini



USB Micro



USB Type C



USB Micro B

Velocidades:

USB 1.1: 12 Mbit/s (1,5 MB/s)

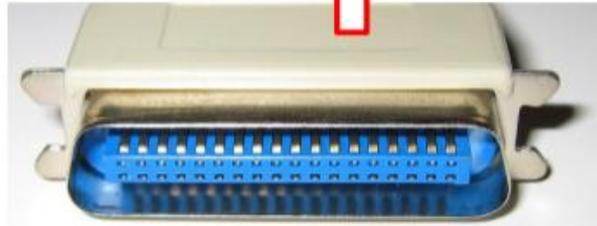
USB 2.0: 280 Mbit/s (35 Mb/s)

USB 3.0: 4,8 Gbit/s (600 Mb/s)

Serie



Paralelo LPT1



Puerto DVI



Puerto VGA

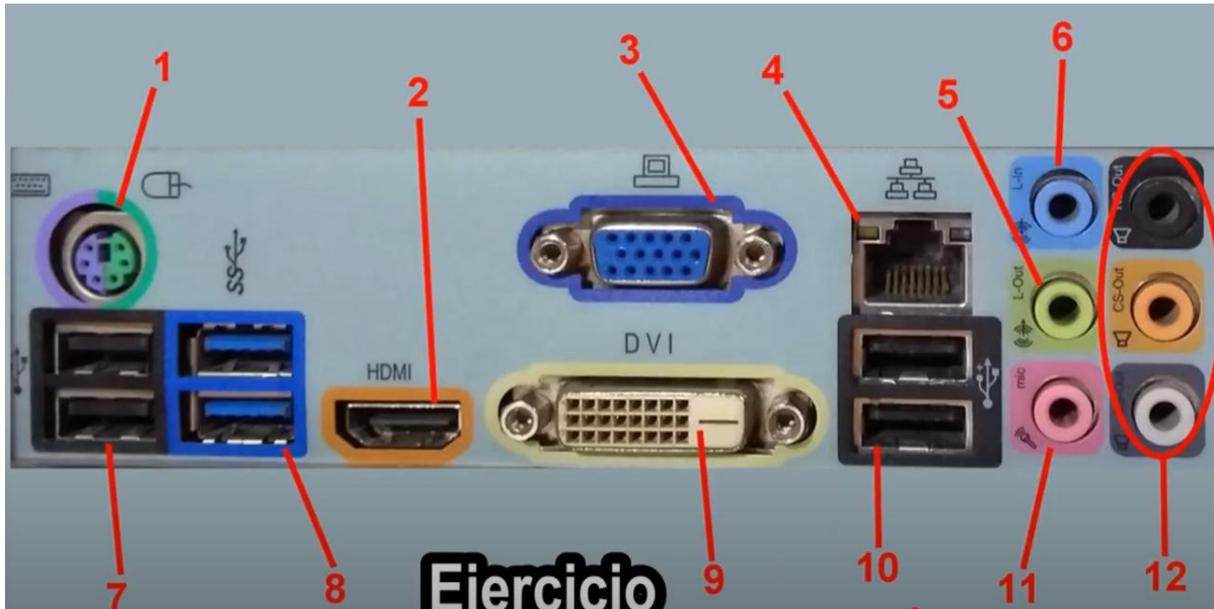


Puerto HDMI



Actividades:

1. Mira el siguiente video y toma apuntes de los nombres y características de los puertos:
https://youtu.be/YDULIXkkY_Q?si=hD53sLxOCNsWLUDl
2. Indica el nombre de los puertos (1 a 11) que aparecen en la siguiente imagen.



3. Dada la anterior y la siguiente imagen de la parte trasera, indica en la [segunda imagen](#), los nombres de los puertos.





S/N 021X7460059625

Seastar
Input Voltage: 100-240VAC

Clase 08. Periféricos

¿Qué es un periférico?

Imagina tu computadora. Un periférico es cualquier aparato que le conectas (con un cable, Bluetooth, etc.) para que pueda hacer algo que antes no podía o para que tú interactúes con ella. Son como "extras" que le añades. Por ejemplo: el teclado, el ratón, la impresora, los altavoces, una webcam, un mando de juegos...

En computación, un periférico es un dispositivo independiente, conectado externa o internamente a la tarjeta madre, que permite al sistema informático realizar una función extra. Como tal, no forma parte del proceso central de una computadora, sino que sirve a nivel de complemento para aumentar sus capacidades funcionales.

Los dispositivos periféricos son los responsables de realizar las operaciones de entrada y salida de un sistema informático. Estos artefactos se conectan a través de diversos puertos, dependiendo de la naturaleza de cada dispositivo y su conector. Algunos de estos puertos son: USB, paralelo, en serie, de audio, VGA, MIDI, y ethernet.

Tipos de periféricos de computadora

Existen 5 tipos de periféricos de computadora:

Periféricos de entrada: Aquellos que permiten el ingreso de datos desde el exterior.

Ejemplos: mouse, teclado, micrófono y escáner.



Ejemplos de dispositivos de salida



Periféricos de salida: Proyectan la información desde el interior de un sistema informático hacia el exterior. La información proyectada es, por lo general, en formato auditivo, visual o impreso. Ejemplos: pantalla, impresora, altavoz y tarjeta gráfica.

Periféricos de entrada/salida (E/S): Son los dispositivos que pueden tanto recibir como emitir información. Es decir, a diferencia de un periférico de entrada o salida, los dispositivos de E/S pueden cumplir con ambas funciones (recepción y emisión), no limitándose únicamente a una. Ejemplos: pantalla táctil, impresora multifuncional, casco de realidad virtual y módem.



Periféricos de almacenamiento: Sirven para almacenar datos. Ejemplos: unidad de disco duro (HDD), unidad de estado sólido (SSD), pendrive, disco compacto (CD), disco versátil digital (DVD) y disco duro portátil.

Periféricos de comunicación: Elementos físicos que permiten la conexión entre dos o más dispositivos. Ejemplos: tarjeta de red, hub USB, módem fax y conmutador de red.

Actividad:

- 1) Dados los siguientes dispositivos, indica sus nombres, y los clasificaremos en 5 grupos:
 - a) Dispositivos de Entrada (E).
 - b) Dispositivos de Salida (S).
 - c) Dispositivos de Entrada y Salida (E/S).
 - d) Dispositivos de Almacenamiento (A).
 - e) Dispositivos de Comunicación (C).



2) Realiza las actividades del PDF llamado "TALLER DE DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS"

TALLER DE DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS

1. Indicar en cada caso a qué tipo de dispositivos periféricos corresponde cada elemento de hardware colocando el símbolo que le corresponda (de acuerdo a la tabla dada), y diciendo porque es de ese tipo.

	Dispositivo de almacenamiento.
	Dispositivo de salida.
	Dispositivo mixto.
	Dispositivo de entrada.

PERIFÉRICO	TIPO	RAZÓN
		El teclado es dispositivo de entrada porque ingresa la información al computador mediante la pulsación de sus teclas.
		
		
		
		
		
		
		
		

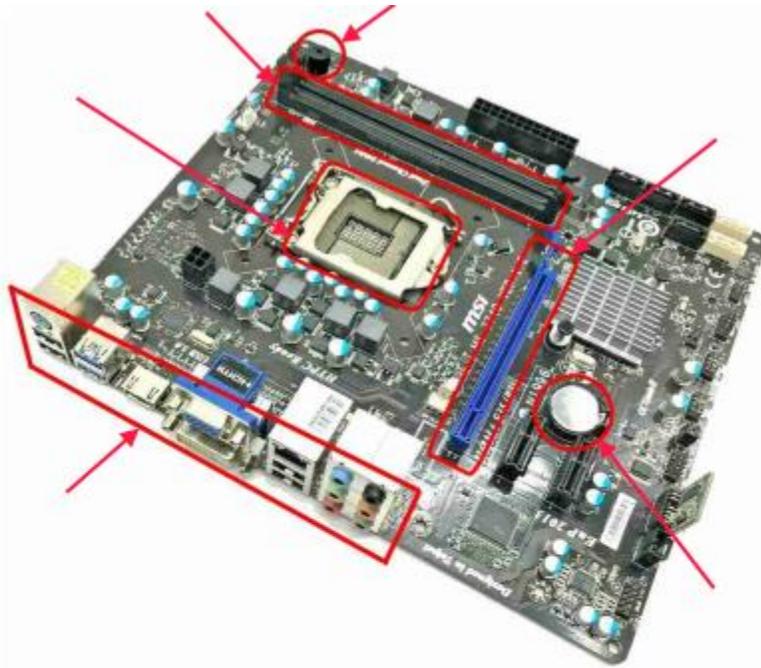
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

2. Usar líneas para enlazar los dispositivos de hardware con el tipo de periféricos al que le corresponda:

DISPOSITIVOS DE ENTRADA	CAMARA WEB	
	LECTOR CÓDIGO DE BARRAS	
	MICRÓFONO	
	MODEM	
	MONITOR	
	LÁPIZ ÓPTICO	
	TECLADO	
	USB	
	DISCO DURO	
DISPOSITIVOS SOLO MIXTOS	JOYSTICK	
	MAIN BOARD	
	PANTALLA TOUCH	
	PARLANTES	
	IMPRESORA	
	AUDIFONOS	
	ESCANER	
	MEMORIA RAM	
	VIDEO BEAM	
	PLOTTER	
DISPOSITIVOS DE PROCESAMIENTO (No son periféricos)	MOUSE	
	UNIDAD DE CD/DVD	
	LECTOR DE HUELLAS	
	TARJETA DE RED	
	PROCESADOR	
		DISPOSITIVOS DE SALIDA
		DISPOSITIVOS MIXTOS DE ALMACENAMIENTO

Clase 09. Hardware interno de la PC. Digitalización.

Dentro del gabinete, podemos encontrar diversos componentes de hardware. La tarjeta madre o motherboard es una de ellos, y también es llamada placa base, porque es donde se conectan todos los dispositivos: El microprocesador, va incrustado en un socket o zócalo, además hay ranuras para la memoria RAM, y ranuras para las tarjetas de expansión. También hay un compartimento circular para la pila o batería CMOS, y en la parte posterior, los puertos incorporados en la tarjeta madre, que hemos visto en la clase 07.



La Pila o batería CMOS, es necesaria para mantener la fecha y hora, y además mantiene el archivo de configuración del Sistema Básico de Entrada y Salida (BIOS, Basic Input/Output System). De esta manera, no es necesario configurar la BIOS cada vez que se enciende la computadora, ni actualizar el reloj con la fecha y hora. Sin embargo, cuando se agota la batería CMOS, lo que puede suceder en un rango de entre 5 y 10 años, será necesario configurar esta información nuevamente, y reemplazar la pila.

Actividades y tarea:

Vemos la segunda parte del video "Por qué los informáticos decimos que estos dispositivos son de Entrada y Salida", a partir del minuto 9:00, donde se ve el procedimiento para el armado de la computadora, la instalación de los dispositivos de hardware y los detalles de la placa madre. Con toda esta información resolvemos las consignas de la clase, completando los detalles y respondiendo el cuestionario.



Actividad 1 para hacer en clase:

- 1) Marcar las partes de la placa madre: (6 partes)
- 2) ¿Qué significa BIOS en inglés, y en español (escribirlo en palabras grandes, en forma destacada)?
- 3) ¿Qué significa RAM, en inglés y en español (escribirlo en palabras grandes o con colores, que se destaque en la carpeta)?
- 4) ¿Qué capacidad tiene el disco rígido del video (escribir correctamente la unidad de medida)?
- 5) ¿Qué se le pone al microprocesador para que no levante mucha temperatura (escribir todos los nombres con los que se conoce el producto)?
- 6) ¿Para qué se utiliza la placa de video?
- 7) Completar el formulario en línea.

Actividad 2 Para pensar y conversar en el aula, y luego responder:

- 1) ¿Cuántos bytes hay en un terabyte?
- 2) ¿para qué sirve el speaker?
- 3) ¿Por qué los informáticos usamos un pincel?

- 4) ¿Qué diferencia hay entre la memoria RAM y la memoria del disco rígido?
- 5) ¿Cuánto puede durar la pila aproximadamente?
- 6) ¿Qué rango de temperatura puede levantar el microprocesador de la computadora?

La información digitalizada

Las computadoras funcionan mediante señales electrónicas que se interpretan como números. En otras palabras, requieren información digitalizada. Hay diferentes formas de digitalizar información, según de qué tipo sea esta.

Una fotografía en papel suele digitalizarse con un escáner.

Para el sonido se emplea un micrófono, que lo transmite a la placa de sonido donde se digitaliza.

Los documentos de texto en papel, como los libros, suelen digitalizarse empleando sistemas OCR (óptica character recognition o reconocimiento óptico de caracteres), que reconocen los símbolos escritos y los convierten en caracteres editables en la computadora, casi siempre en un procesador de textos.



Digitalizar es la acción de convertir información analógica en una serie de valores numéricos. Por ejemplo, un escáner capta la información contenida en una foto y transforma esos datos en números, que una máquina puede interpretar y mostrar en un monitor.



La información digital es la única que una computadora puede procesar generalmente en el sistema binario, que es un sistema de numeración constituido por dos números: el cero y el uno.

Actividad 3:

- ¿Por qué es necesaria?
- ¿Qué significa digitalizar?
- ¿Cómo podemos digitalizar información?

Actividad 4

¿Qué elementos de esta lista representan información digital?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Un <i>ticket</i> de supermercado. | <input type="checkbox"/> Una foto en Facebook. |
| <input type="checkbox"/> Un CD de música. | <input type="checkbox"/> La factura del gas. |
| <input type="checkbox"/> El control remoto. | <input type="checkbox"/> Una computadora. |
| <input type="checkbox"/> Un libro electrónico. | <input type="checkbox"/> Un tema musical en mp3. |
| <input type="checkbox"/> El horno microondas. | <input type="checkbox"/> Un mensaje de texto. |
| <input type="checkbox"/> La foto del DNI. | <input type="checkbox"/> Una foto del diario. |

Clase 10. Unidades de medida de la información. Sistema binario.

El sistema binario

En el presente el hombre utiliza, básicamente, tres sistemas de numeración.

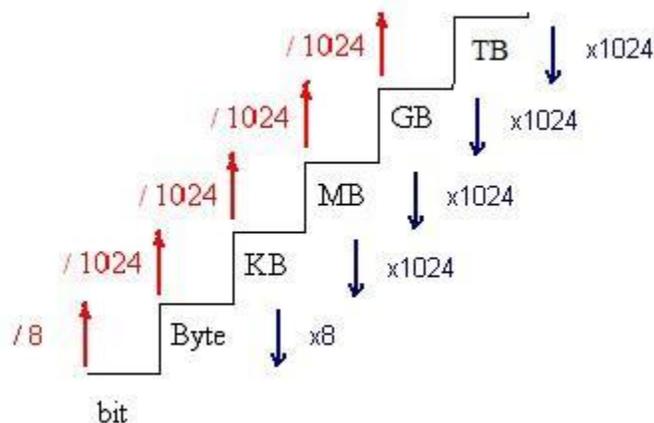
- Decimal o de base 10, con los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, y 9.
- Sexagesimal o de base 60, que se usa para medir el tiempo y los ángulos.
- Binario o de base 2, ideal para las computadoras ya que con las otras bases se requeriría una potencia de procesamiento muchísimo mayor de un hardware completamente distinto.
- Como la computadora es electrónica, funciona con corriente eléctrica. Por eso, cuando en una señal hay circulación de electricidad, esto representa al 1 (uno) y cuando se interrumpe esa electricidad, en la señal se interpreta como un 0 (cero). Así se forma el sistema binario que utiliza solamente estos dos dígitos, el 0 y el 1, para procesar la información.
- Cada uno de estos estados, se los denomina bit (Binar Digit o dígito binario), y representan la unidad mínima de información en una computadora.
- En la computadora toda la información es medida en bits. El tamaño de un archivo, la velocidad de transferencia, la capacidad de un disco, etc. Hasta para mostrar una imagen, se necesita codificar los colores con bits.
- Una letra o un carácter, está compuesto por varios bits, exactamente 8. Como el bit es una unidad demasiado pequeña, se creó un sistema de medidas llamado byte, que representa 8 bits.
- Entonces 1 byte = 8 bits, de donde se desprende la siguiente tabla.

Unidad	Símbolo	Binario	Número de bytes	Equivale a:
Kilobyte	KB	2^{10}	1.024	
Megabyte	MB	2^{20}	1.048.576	1.024 KB
Gigabyte	GB	2^{30}	1.073.741.824	1.024 MB
Terabyte	TB	2^{40}	1.099.511.627.776	1.024 GB
Petabyte	PT	2^{50}	1.125.899.906.842.624	1.024 TB
Exabyte	EB	2^{60}	1.152.921.504.606.846.976	1.024 PT
Zettabyte	ZB	2^{70}	1.180.591.620.717.411.303.424	1.024 EB
Yottabyte	YB	2^{80}	1.208.925.819.614.629.174.706.176	1.024 ZB

¿Cómo pasar de una unidad a otra?

De una unidad más
pequeña a una unidad
más grande se **divide**.

De una unidad más
grande a una más
pequeña se **multiplica**.



Actividad 5

- a) ¿Qué sistemas de numeración utilizamos hoy en día?
- b) Explica brevemente cada uno
- c) ¿Qué representan el 1 y el 0 en el sistema binario?
- d) Escribe los siguientes números en binario: 25, 47, 52, 39, 20, 28, 30, 49, 60, 58, 15, 9, 12, 70, 87, 90.

	64	32	16	8	4	2	1
25	0	0	1	1	0	0	1
47							
52							
39							
20							
28							
30							
49							
60							
58							
15							
9							
12							
72							
70							
87							
90							
102							

Actividad 6

- a. Buscar en internet el alfabeto y su equivalente en binario. Luego escriban su nombre en lenguaje binario. Te dejo el ejemplo de mi nombre:
Para escribir "Barbara" en código ASCII, tomaremos el valor decimal ASCII de cada letra y lo convertiremos a su representación binaria de 8 bits.

Carácter	Valor Decimal (ASCII)	Binario (8 bits)
B	66	01000010
a	97	01100001
r	114	01110010
b	98	01100010
a	97	01100001
r	114	01110010
a	97	01100001

Entonces, mi nombre "Barbara" en código ASCII (binario de 8 bits) sería:

01000010 01100001 01110010 01100010 01100001 01110010 01100001

Ahora escribe el tuyo.

- b. ¿Qué es un bit?
- c. ¿Qué es un byte?
- d. ¿Qué es un Kilobyte?
- e. ¿A cuántos bit equivale un byte?
- f. ¿A cuántos bit equivale un Kilobyte?
- g. ¿Qué es un Megabyte? ¿A cuántos byte equivale? ¿A cuántos bit equivale?
- h. ¿Cuántos GB tiene 1TB?
- i. ¿Cuántos bytes tiene 1 KB?
- j. ¿Cuántos MB tiene 1GB?
- k. ¿Cuántos byte tiene 1MB?
- l. Mi reproductor de MP3 tiene una capacidad de 8GB. Si se tiene en cuenta que una canción ocupa de media 5MB:
 - ¿Cuántas canciones caben en el reproductor?
 - Si cada canción dura aproximadamente 4 minutos ¿Cuántos minutos de sonido se pueden almacenar en el reproductor?
- m. En la computadora hay distintas unidades de almacenamiento de información: discos, unidades removibles, memorias, etc. Necesitamos saber si en un disco rígido de 500 GB de capacidad se pueden almacenar los siguientes archivos:
 - Imagen 1: 18 Kb
 - Imagen 2: 2.280 KB
 - Imagen 3: 25 MB
 - Colección 1: 1.450 MB
 - Colección 2: 3.800 MB

¿Toda esta información puede transportarse en un pendrive de 4 GB?