



Estimada Familia:

Desde la materia **Computación** colgaremos las actividades semanalmente para que los alumnos de tercer grado puedan trabajar acompañados de sus padres. Las resoluciones a los ejercicios podrán enviarlas por correo electrónico a [jferreira@institutosvallecba.edu.ar](mailto:jferreira@institutosvallecba.edu.ar) aclarando en el **Asunto** del mensaje: **<curso><división> - <nombre y apellido> <fecha de clase>**. Al final del enunciado de cada actividad se explicará la modalidad de envío.

Por otro lado, les comento que estoy recibiendo todos los trabajos que me envían. Al momento de visualizarlos respondo con **Recibido**, aunque esta respuesta no es inmediata. Sí trataré de responder en el día aquellos correos con consultas, de modo que esto no sea una traba al momento de encarar la actividad.

Con respecto a las consignas, es importante señalar que lo que se evalúa es que los alumnos puedan entender los conceptos. Con esto me refiero a que no es de tanta importancia la forma de presentación del trabajo, sino la manera en que pensaron su resolución. Por ejemplo: una actividad se puede resolver de varias maneras:

1. Imprimiéndola, completándola a mano y enviando una foto.
2. Haciendo captura de pantalla desde el celular, editando la foto para completarla y enviando esa captura.
3. Copiando todo en la carpeta y enviando esa foto.
4. Copiando en la computadora las actividades y enviando un archivo.
5. Entre otras.

Más allá de la forma elegida, en todas se debe observar la resolución. No hay una única forma de resolver los ejercicios, y es bueno que esto sea así, ya que lo que se intenta evaluar es el camino por el cual lo abordaron y no tanto el resultado final (lo cual no quita que no sea importante). Igualmente, en la clase siguiente se retomarán las actividades dadas y se mostrará la solución de las mismas para que ustedes puedan chequear con lo que habían realizado.

Por último, habrá actividades que resulten más simples y otras que requieren más colaboración por parte de la familia. Entiendo que no todos los alumnos tienen las mismas facilidades, y a algunos les resulta más simple una actividad, a otros les es más complicada, y quizás alguno no la puede resolver. Esto es normal, ya que no todos somos iguales. Les pido que, en estos casos, se sientan en la libertad de agregar al mail en que envían la actividad un pequeño párrafo con estas observaciones. Esto nos será de mucha ayuda al momento de diagramar las próximas actividades y podremos tomar decisiones más acertadas para el acompañamiento de nuestros alumnos desde la escuela y la familia.

Desde ya muchas gracias y nos unimos en este difícil momento que a todos nos toca atravesar. Que la Virgen del Valle proteja a sus familias.

Javier Ferreira

Profe de Computación



## LUNES 13 DE ABRIL DE 2020

La clase anterior estuvimos trabajando sobre los dispositivos de entrada y salida. Ahora nos enfocaremos en dos partes muy importantes de toda computadora: La MEMORIA y el PROCESADOR.

En la clase anterior observamos que a partir de los dispositivos de entrada y salida podía procesarse la información.

En la primera actividad distinguimos tres características importantes que tiene toda computadora:

1. Primero, la computadora recibe una **entrada**.
2. Luego realiza un **procesamiento** con esta entrada.
3. Y finalmente esto le permite obtener un resultado o **salida**.

Para eso, planteamos un desafío para reconocer estos tres momentos que tiene la computadora:





El procesamiento de la consigna D es clasificar las figuras geométricas



La salida de la consigna E son los números 1,2,3,4 y 5 ordenados de menor a mayor

Luego vimos qué utilidad tenía cada uno de los dispositivos de entrada o salida. Para eso unimos con flechas algunas actividades que se pueden realizar con ellos:





E identificamos encerrando con un círculo azul los dispositivos de entrada y con un círculo rojo los de salida:



Solución de la consigna 2 de la actividad

Mediante el programa **Program.ar en casa** de la Fundación Sadosky, docentes de todo el país estamos subiendo videos explicativos de todas las fichas de los manuales que estamos utilizando.

Para ver la resolución de la ficha **Entra información, sale información**, te invito a que accedas al siguiente video: <https://youtu.be/jve-QmDahXA>

Para ver la resolución de la ficha **Dispositivos de entrada y de salida**, puedes ingresar desde el siguiente enlace: <https://youtu.be/LBCsCXzs2Qc>

Tal como lo anunciamos a comienzos de esta clase, nos centraremos en dos partes muy importantes de la computadora: la MEMORIA y el PROCESADOR.

Para empezar, podemos preguntarnos: ¿Qué es la memoria? ¿Para qué sirve?

Seguramente ustedes podrán responder que sirve para recordar momentos, fechas, lugares, olores, gustos, personas, y un montón de cosas más. Es algo que sirve para acordarnos de muchas cosas. ¡Pero qué difícil es dar una definición concreta!

Antes de llegar a esa definición, plantearemos una actividad para ejercitar nuestra memoria. Comenzaremos a averiguar las fechas de cumpleaños de nuestros padres, hermanos, tíos, abuelos y amigos para completar una tabla. Tener en cuenta que no es necesario poner a toda la familia ni a todos los amigos, sino que con algunas fechas es suficiente.

Luego, completaremos las preguntas que se ofrecen a continuación:

NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

# LA MEMORIA

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

1. AVERIGUÁ CUÁNDO CUMPLEN AÑOS TUS AMIGOS Y FAMILIARES Y COMPLETÁ LA TABLA.

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



## MEMORIA DE CUMPLEAÑOS

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

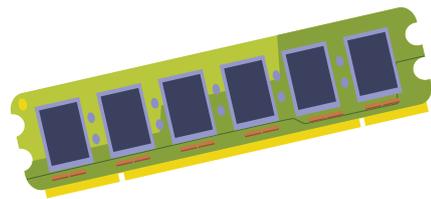
NOMBRE Y APELLIDO:

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?

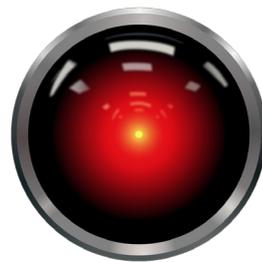
---

- ¿HAY DOS **PERSONAS** 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!





Como pudimos observar en la actividad, la memoria conserva todos aquellos momentos que vamos viviendo y deseamos registrar. Es cierto que nuestra memoria es mucho más amplia, ya que registra todo tipo de momentos sin que nosotros nos demos en cuenta. A diferencia de la nosotros, la memoria de la computadora precisa que necesariamente alguien guarde los registros. Si nadie los guarda, entonces la memoria de la computadora no recordará nada.

En definitiva, podemos afirmar que **la memoria es un dispositivo que retiene, memoriza o almacena datos informáticos durante algún periodo de tiempo.**

Ahora trabajaremos sobre el PROCESADOR. Para conocer qué es y cómo funciona realizaremos la siguiente actividad. Para esto es necesario contar con la colaboración de un integrante de la familia.

1. Una de las personas desempeñará el rol del **procesador** (preferentemente el alumno).
2. La otra persona desempeñará el rol del **programa** (familiar que lo acompaña en la tarea).
3. El **procesador** debe participar de la actividad con los **ojos vendados**.
4. El **procesador** sólo podrá realizar cuatro tareas sencillas:
  - Dar un paso hacia adelante.
  - Girar a la derecha (90°).
  - Girar a la izquierda (90°).
  - Dar un paso hacia atrás.
5. El **programa** será el encargado de darle las **instrucciones** al **procesador**. Los programas podrán dar cuatro instrucciones distintas, cada una de las cuales corresponde a una acción del procesador. La comunicación deberá realizarse sin hablar, respetando rigurosamente el siguiente sistema de señas:

INSTRUCCIÓN	ACCIÓN QUE REALIZARÁ EL PROCESADOR
Palmada en el centro de la espalda.	Dar un paso hacia adelante.
Palmada sobre el hombro derecho.	Girar a la derecha.
Palmada sobre el hombro izquierdo.	Girar a la izquierda.
Palmada suave sobre la cabeza.	Dar un paso hacia atrás.

Cuatro tareas que realiza el procesador



Una vez comprendidas las reglas, reorganizar la sala en la que se encuentren con sillas y bancos de modo que se puedan armar diferentes recorridos con obstáculos.

*Ejemplos de reorganización del espacio (en el caso de un colegio):*



Camino que debe recorrer una pareja de estudiantes

El recorrido deberá establecerlo la persona que tiene el rol del **programa** (no tiene que ser necesariamente igual al de la imagen).

La pareja debe ubicarse al principio del camino, el procesador delante del programa. Usando las instrucciones codificadas con palmadas, el programa le dará indicaciones al procesador para que se desplace y complete el recorrido.

Al finalizar la actividad, responder a las siguientes preguntas en la carpeta:

1. ¿Qué relación existe entre el procesador y el programa?
2. ¿El procesador sabe cómo completar un recorrido?
3. ¿El procesador comprende la tarea que hace el programa?

## ENVÍO DE LAS ACTIVIDADES

Se deberá enviar una foto de las actividades resueltas (correspondientes a la MEMORIA y al PROCESADOR) al correo electrónico del docente con el asunto establecido.

Ejemplo: Si el nombre del alumno es Juan Pérez de 3ro B y las actividades corresponden a la clase del 13/04, entonces el asunto del correo será: **3B – Juan Pérez – 13/04**

**Hay tiempo para enviar la actividad hasta el jueves 23 de abril**