



MÓDULO DE AUTOAPRENDIZAJE

SEMANA 30 DE MARZO AL 3 DE ABRIL AÑO 2020

TÍTULO	Computador
ASIGNATURA /MÓDULO TP	Tecnología
NOMBRE DEL PROFESOR/A	Pia Cáceres González
OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 1 (TEXTUAL)	Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos.
MOTIVACIÓN	La siguiente actividad busca que estudiantes conozcan en detalle el computador en su forma física.
ACTIVIDAD(ES) Y RECURSOS PEDAGÓGICOS	Actividad: Estudiantes deben dibujar un computador de escritorio y sus partes en hoja de block y pintar con lápices de colores. Recursos: guía, lápiz, block.
EVALUACIÓN	Se evaluará la guía de forma escrita.
ESTE MÓDULO DEBE SER ENVIADO AL SIGUIENTE CORREO ELECTRÓNICO	pia.caceres@colegio-jeanpiaget.cl Se sugiere sacar una foto de la guía y enviarla con el nombre del estudiante y el curso al cual pertenece al correo anteriormente mencionado.



GUÍA DE TECNOLOGIA		
Nombre:		
Curso: Quinto básico	Fecha:	Profesor : Pía Cáceres
OBJETIVOS DE APRENDIZAJES 1.- Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos.		CONTENIDOS • La computadora

Contenidos “La Computadora”

La invención de la computadora **no puede atribuirse a una sola persona**. Se considera a Babbage como el padre de la rama de saberes que luego será la computación, pero no será sino hasta mucho más adelante que se hará la primera computadora como tal.

Otro importante fundador en este proceso fue Alan Turing, creador de una máquina capaz de calcular cualquier cosa, y que llamó “máquina universal” o “máquina de Turing”. Las ideas que sirvieron para construirla fueron las mismas que luego dieron nacimiento al primer computador.

Otro importante caso fue el de **ENIAC** (*Electronic Numeral Integrator and Calculator*, o sea, Integrador y Calculador Electrónico Numeral), **creado por dos profesores de la universidad de Pensilvania en 1943**, considerado el abuelo de los computadores propiamente dicho. Consistía en 18.000 tubos al vacío que llenaban un cuarto entero.

Los primeros computadores surgieron como máquinas de cálculo lógico, debido a las necesidades de los aliados durante la Segunda Guerra Mundial. Para decodificar las transmisiones de los bandos en guerra debían hacerse cálculos rápido y constantemente. Por eso, **la Universidad de Harvard diseñó en 1944 la primera computadora electromecánica**, con ayuda de IBM, bautizada **Mark I**. Ocupaba unos 15 metros de largo y 2,5 de alto, envuelta en una caja de vidrio y acero inoxidable. Contaba con 760.000 piezas, 800 kilómetros de cables y 420 interruptores de control. Prestó servicios durante 16 años. Al mismo tiempo, **en Alemania**, se había desarrollado la Z1 y Z2, modelos de prueba de computadores similares contruidos por **Konrad Zuse**, quien **completó su modelo Z3 totalmente operacional**, basado en el sistema binario. Era más pequeño y de más barata construcción que su competidor estadounidense.

Adjunto link <https://www.youtube.com/watch?v=U3z3XaZcD34> en el cual los estudiantes pueden obtener más información acerca de la computadora.



Guía n° 3 “La computadora”

Instrucciones: En una hoja de block dibuja la computadora y escribe las partes que la componen para luego colorear con lápices de colores.

Ejemplo de computadora:

