



INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA  
RESOLUCION N° 10032 DE OCTUBRE 11 de 2013  
RESOLUCION N° 013989 DE DICIEMBRE de 2014  
NIT 900709106-1 DANE 105001012581

*“Educando con integridad transformamos sociedad”*

|                                 |             |        |         |
|---------------------------------|-------------|--------|---------|
| ASIGNATURA<br>/AREA/DIMENSIONES | INFORMÁTICA | GRADO: | SÉPTIMO |
| PERÍODO                         | 2           | AÑO:   | 2023    |
| NOMBRE DEL ESTUDIANTE           |             |        |         |

### DESEMPEÑOS:

RECONOCE PRINCIPIOS Y CONCEPTOS PROPIOS DE LA INFORMÁTICA.

RELACIONA EL FUNCIONAMIENTO DE ALGUNOS ARTEFACTOS, PRODUCTOS, PROCESOS Y SISTEMAS TECNOLÓGICOS CON SU UTILIZACIÓN SEGURA.

**ACTIVIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR INCLUYENDO BIBLIOGRAFIA DONDE SE PUEDA ENCONTRAR INFORMACIÓN: (ACTIVIDADES FLEXIBLES Y AJUSTES RAZONABLES)**

### ACTIVIDAD 1

TRANSCRIBIR EL SIGUIENTE TEXTO Y DIBUJAR LAS ILUSTRACIONES

#### **¿Por qué es importante el escritorio de Windows?**

Asistamos a la sala de Informática, encendemos el computador y observemos según la explicación del profesor el escritorio de Windows y los elementos que lo conforman y su importancia.

Aprendemos que la palabra escritorio la relacionamos como espacio y organización de materiales de estudio, pero en informática denominamos Escritorio al lugar o área en el cual podemos encontrar ubicados los Iconos que más utilizamos en nuestro computador y también encontramos diferentes aplicaciones en el momento en que se necesitan trabajar. A continuación, se presentan los iconos principales que aparecen en el escritorio de Windows:

**Mis documentos (My Documents):** Este ícono permite al usuario acceder rápidamente a los documentos guardados en el disco duro. Es la ubicación que predeterminadamente aparece cuando queremos guardar algún archivo.





**INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA**  
**RESOLUCION N° 10032 DE OCTUBRE 11 de 2013**  
**RESOLUCION N° 013989 DE DICIEMBRE de 2014**  
**NIT 900709106-1 DANE 105001012581**

***“Educando con integridad transformamos sociedad”***

**Mi PC (My Computer):** La función principal de este icono es permitir al usuario examinar el contenido (archivos y/o programas) de las unidades de disco de la computadora como unidades de disquete, disco duro y CD-ROM.



**Mis sitios de red (My Network Places):** La ventaja que ofrece este icono es presentar los recursos disponibles a través de la red interna de comunicación a la que se tiene acceso (este icono muestra información de los recursos disponibles en red si se está conectado y se tiene permiso para moverse en ella).



**Papelera de Reciclaje (Recycle Bin):** El icono de la papelera de reciclaje, representa un área del disco duro de la computadora para el almacenamiento temporal de archivos borrados por el usuario, pero que pueden ser recuperados nuevamente mientras no se haya vaciado la papelera.



**Google Chrome:** Ícono que abre la aplicación del mismo nombre, con la cual se puede acceder a Internet y navegar por las páginas publicadas. Se necesita conexión a Internet para desplegar el contenido de los sitios.





**INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA**  
**RESOLUCION N° 10032 DE OCTUBRE 11 de 2013**  
**RESOLUCION N° 013989 DE DICIEMBRE de 2014**  
**NIT 900709106-1 DANE 105001012581**

***“Educando con integridad transformamos sociedad”***

### **ACTIVIDAD 2**

REALIZAR EN EL CUADERNO DE INFORMÁTICA UNA SOPA DE LETRAS QUE CONTENGA LAS SIGUIENTES PALABRAS. RECUERDA UTILIZAR COLORES:

#### **Sopa de letras**

Disco duro, Hardware, Impresora, Mouse, Memoria, Micrófono, Monitor, Parlantes, Procesador, Software, Teclado, Torre.

### **ACTIVIDAD 3**

LEE EL SIGUIENTE TEXTO Y LUEGO RESPONDE LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO:

#### **Los robots**

Un robot es una entidad mecánica (mecanismos físicos) o virtual (programas llamados bots) que hace uso de la inteligencia artificial, mediante la cual ofrece la sensación de tener un propósito propio.

Por su forma son:

1. **Androides:** robots con forma humana. Imitan el comportamiento de las personas, su utilidad en la actualidad es de robots de compañía y sirvientes.
2. **Móviles:** se desplazan mediante una plataforma rodante (ruedas); estos robots aseguran el transporte de piezas de un punto a otro.
3. **Zoomórficos:** su sistema de locomoción imita a los animales. Sirven, sobre todo, para el estudio de volcanes y exploración espacial.
4. **Poliarticulados:** mueven sus extremidades con pocos grados de libertad, su apariencia es la de un brazo mecánico. Ayudan a desplazar elementos peligrosos, pesados o de cuidado.

**Las tres leyes de la robótica:** son 3 normas escritas por Isaac Asimov, que la mayoría de los robots de sus novelas y cuentos están diseñados para cumplir. Establecen lo siguiente:

**Ley 1:** Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.

**Ley 2:** Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la Primera Ley.

**Ley 3:** Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley.



**INSTITUCION EDUCATIVA REINO DE BELGICA**  
**RESOLUCION N° 10032 DE OCTUBRE 11 de 2013**  
**RESOLUCION N° 013989 DE DICIEMBRE de 2014**  
**NIT 900709106-1 DANE 105001012581**

***“Educando con integridad transformamos sociedad”***

### **CUESTIONARIO**

- Teniendo en cuenta la descripción de cada tipo de robot, inventa un dibujo de cada uno de ellos y escribe al frente para que se utiliza ese tipo de robot. Recuerda utilizar tu imaginación.
- Escribe una historia de mínimo 1 PÁGINA, en la cual describas cómo será la vida de los humanos y los robots en el año 3.000. Realiza un dibujo de tu historia.

**BIBLIOGRAFÍA:** <https://www.youtube.com/watch?v=BVeFvcCmZdk>  
<https://www.youtube.com/watch?v=4Q3vfQKaCQI>

### **METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN: (EVALUACION FLEXIBILIZADA CON AJUSTES RAZONABLES)**

TRANSCRIPCIÓN TEXTUAL PARA QUE EL ESTUDIANTE ESCRIBA DE MUESTRA.  
JUEGOS DE LENGUA PARA APRENDER NUEVOS CONCEPTOS DE INFORMÁTICA.  
LECTURA Y ACTIVIDAD CON ILUSTRACIONES.  
FLEXIBILIZACIÓN DE LA EVALUACIÓN.  
BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTADA EN VIDEOS.

**RECURSOS:** HOJAS DE BLOG, LAPICERO, COLORES, DISPOSITIVO CON ACCESO A INTERNET

**OBSERVACIONES:** ESTE TRABAJO DEBE SER SUSTENTADO Y SE VALORARÁ DE LA SIGUIENTE MANERA:

TRABAJO REALIZADO: 70%  
SUSTENTACIÓN: 30%

DEBE SER PRESENTADO EN HOJAS DE BLOCK TAMAÑO CARTA Y ESCRITO A MANO.  
RECUERDA QUE DE TU ESFUERZO, DISCIPLINA Y DEDICACIÓN ESTÁ EL QUE PUEDES RECUPERAR ESTE SEGUNDO PERÍODO. MUCHO ÁNIMO.

**FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO:**  
21 DE AGOSTO DES AGOSTO

**FECHA DE SUSTENTACIÓN Y/O EVALUACIÓN:**  
EN LA SEMANA DEL 21 AL 25 DE AGOSTO EN EL SALÓN DE CLASES.

**NOMBRE DEL EDUCADOR(A):**  
JUAN PABLO GÓMEZ CANO

**FIRMA DEL EDUCADOR(A)**

**FIRMA DEL ESTUDIANTE**

**FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA**