



AREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

GRADO: SEXTO

FECHA:

NATIVIDAD RÍOS

WHATSAPP: 3054851130

GRUPO: 6°2

CORREO: natividad.rios@medellin.edu.co

JHON HEILER GARCÍA M.

GRUPO: 6°1

CONTACTO: 3102715424

CORREO: ingles.rdb1011@gmail.com

NOMBRE DEL ALUMNO _____

TALLER # 11

Realiza la lectura

CUENTO INFORMÁTICO

1. “Jardín de sueños”, así se llamaba un hermoso lugar donde muchos niños iban juicios a estudiar. Todas las mañanas en este fantástico jardín, se rezaba a Papito Dios y a la Virgen María y después cada “teacher” con sus pequeños estudiantes con amor y alegría aprendían cosas nuevas. Así pasaban los días muy tranquilos y felices entre risas, juegos, sueños, y una que otra travesura, pero sin mayores problemas.
2. Hasta que cierto día llegó un nuevo amiguito al jardín su nombre era “Nicolás”, pero le gustaba que le llamaran “Nico”, era un niño de 5 años, muy curioso y travieso, pero eso sí muy gracioso y amigable también.
3. Todos los jueves los niños tenían clase de informática y en sus ojitos se reflejaba el entusiasmo por empezar una fantástica aventura por el maravilloso universo de los computadores. Los parvulitos muy felices con juguetos divertidos aprendían a manejar el mouse, los niños de pre- jardín por su parte cantaban graciosas canciones del “señor computador”, mientras los niños de los grados jardín y transición aprendían jugando en el computador.
4. Cuando los niños de transición estaban en la salita de informática a “Nico” y sus amigos les gustaba mucho conversar y en lugar de saludar gritaban desobedeciendo los consejos de su teacher.
5. Nico, era un niño muy inteligente pero travieso también y precisamente ese día en la clase de informática se le ocurrió hacerle una broma a su amiguita Juanita la niña más juiciosa de la salita; entonces tomó un vaso plástico lo llenó de agua y sin que nadie se diera cuenta se metió debajo de la mesa de su compañera y lo dejó sobre el escritorio; cuando Juanita movió el mouse, por accidente el vaso se cayó y el agua se derramó en el teclado.
6. Con el paso del tiempo los niños se alejaron de Nico, porque a todos les hacía bromas y los metía en problemas; por eso el único amigo que jugaba con él era Andrés un niño igual de travieso que él.
7. Nico tenía un gran sueño, quería viajar a ese mundo maravilloso que miraba en la pantalla del computador, el lugar donde según él vivía Mickey Mouse y los Héroes en Pijama sus amigos, y todos los muñequitos animados que tanto le gustaban. Nico quería abrazarlos, hablar y jugar con ellos.
8. Entonces, nuestro travieso amigo empezó a planear la forma de meterse dentro del computador, para ir al fantástico mundo de los muñequitos animados. Y pensó que lo podía lograr golpeando con fuerza la CPU del computador y de esta manera pensaba que por arte de magia aquel lugar maravilloso le abriría sus puertas.
9. Llegó el añorado jueves el día de la clase de informática. Nico puso en marcha su plan y con el bate de béisbol de Andrés, esperaron un descuido de su teacher y le dieron un fuerte golpe a la CPU del computador.



10. En el jardín se sintió un gran estallido y del fantástico mundo que esperaba Nico tan sólo quedaron cables quemados, pedazos de metal entre otros materiales. Llevaron de urgencias al computador donde el doctor de computadores para que lo arreglara y fue necesario cambiarle muchas partes.

11. Nico y su amigo muy triste descubrieron que ese lugar con el que soñaban no existe en la realidad, sino que son los programas del computador los que permiten mirarlos pero que no se pueden tocar ni sacar de la pantalla.

12. Por ello Nico y Andrés se arrepintieron de su travesura, pidieron disculpas a su teacher y a sus amiguitos y desde ese día junto con los demás niños del “jardín de los sueños”, decidieron convertirse en “Exploradores(as) informatic@s”, ansiosos por descubrir y aprender muchas cosas sobre los computadores, pero también comprometidos a cuidarlos y tratarlos con mucho amor y cuidado.

ACTIVIDAD

De acuerdo con la lectura responde las siguientes preguntas:

1. Realice un resumen del “Cuento informático”
2. Realice un dibujo de los niños, Nico y Juanita y los colorea.
3. ¿Qué consejos o sugerencias le daría usted a “Nico” cuando estaban en la sala de informática?
4. ¿Porque era visto “Nico” como un niño travieso? ¿Qué le hizo él a Juanita?
5. ¿Qué otra travesura realizó Nico en la clase de informática?
6. Realice una moraleja de “Nico” en el “Cuento informático”?
7. ¿Qué conciencia debemos tener a la hora de comportarnos con los compañeros de clase?
8. ¿Qué cuidados debemos tener al usar un computador o un celular?
9. ¿Te consideras un explorador informático? Explica en que consiste.
10. Basado en la lectura encuentre los sinónimos de las siguientes palabras. Ejemplo:
 - A. Cariño, afecto, apego: AMOR__
 - B. Contento, risa, felicidad: _____
 - C. Revoltoso, inquieto, diablillo: _____
 - D. Cuerdo, prudente, reflexivo, sensato: _____
 - E. Rebelarse, resistirse, oponerse, incumplir: _____
 - F. Detonación, explosión, estruendo: _____
 - G. Aventurero, investigador, descubridor: _____
 - H. Conservar, preservar, mantener: _____