

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN</b>					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: TECNOLOGIA E INFORMATICA.					
	DOCENTE: MARIA MARLENY URIBE BETANCUR.					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
1	CONCEPTUAL- EJERCITACION.	2º	1	13/02/2021	3 UNIDADES	

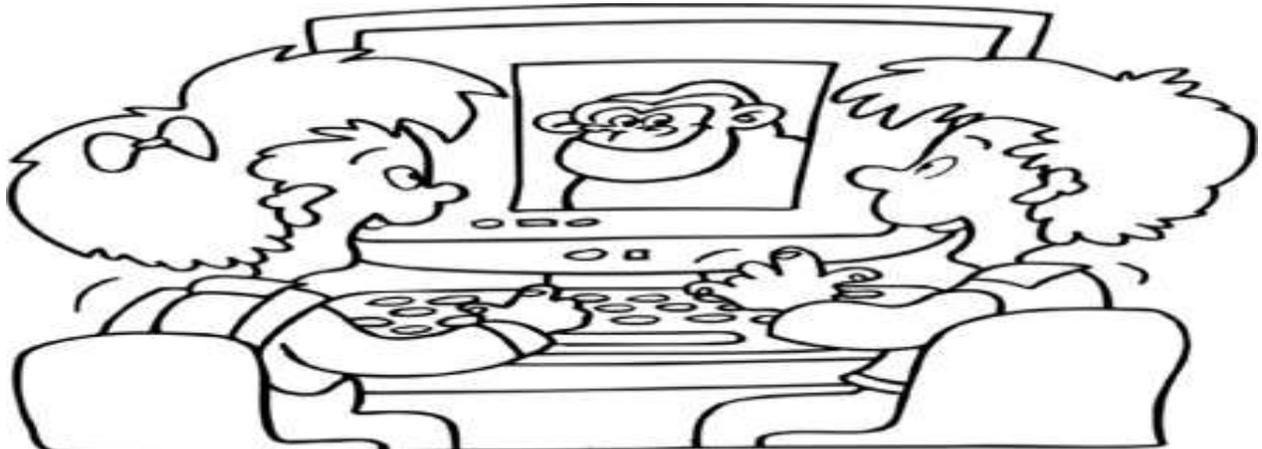
**INDICADOR DE DESEMPEÑO.**

1. Identifica la importancia de la tecnología en la evolución del hombre y en su calidad de vida a través de consultas y realiza su trabajo con agrado.
2. Identifica la tecnología que te rodea explicando su importancia en diversas actividades humanas

**EL COMPUTADOR**



Un computador es una máquina electrónica usada para procesar la información y podemos hacer un trabajo más amplio como digitar información, colorear, enviar información, etc. sus partes son: CPU o Torre, Monito, teclado, mouse



Actividad: señala en la siguiente imagen, los nombres de cada parte del computador.



### ENCENDIDO Y APAGADO DEL COMPUTADOR

Para encender el computador se tiene en cuenta los siguientes pasos:  
Los cables de poder deben conectarse a la toma de energía. Se prende el estabilizador. Se enciende la Torre o CPU, presionando el botón encender (power). Por último se enciende la pantalla como apoyo visual y se espera a que el computador encienda completamente y Windows se inicie correctamente.



Para apagar el computador se sigue los siguientes pasos:

Deben cerrarse todos los programas abiertos y guardar la información. Se activa la ventana de menú de inicio presionando la tecla Windows.

Se pulsa flecha arriba una vez, para quedar en apagar y se pulsa la tecla Enter.



Se ubica con el cursor la opción apagar y se pulsa la tecla Enter. En esta lista de opciones también se encuentra:

Cerrar sesión de administrador, Reiniciar, Suspender y en algunos computadores.

Para identificar bien el proceso de encender y apagar el computador mira con detenimiento en siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=aaFJzvSGFg>.

Dibuja un aparato tecnológico que tengas en tu casa.

Desarrolla la siguiente sopa de letras en clase.

# INFORMÁTICA

K	N	Z	F	X	X	E	R	A	W	T	F	O	S	F	COMPUTADOR
Z	P	Ñ	B	O	C	O	M	P	U	T	A	D	O	R	DESCARGA
S	E	L	A	I	C	O	S	S	E	D	E	R	Ñ	W	DISPOSITIVOS
E	C	T	N	O	I	C	A	M	R	O	F	N	I	S	HARDWARE
E	P	I	D	J	C	M	E	M	O	R	I	A	S	F	HERRAMIENTAS
P	J	N	D	V	I	D	E	O	S	Y	Q	L	I	V	INFORMACION
S	A	T	N	E	I	M	A	R	R	E	H	T	F	I	INNOVACION
V	H	E	P	I	N	S	T	A	L	A	C	I	O	N	INSTALACION
D	J	R	B	P	R	O	G	R	A	M	A	F	V	H	INTERNET
T	W	N	S	Ñ	S	J	U	E	G	O	S	L	O	Q	JUEGOS
E	T	E	C	N	O	L	O	G	I	A	N	S	G	B	MEMORIAS
M	M	T	W	R	S	X	H	A	R	D	W	A	R	E	PROGRAMA
O	S	O	V	I	T	I	S	O	P	S	I	D	G	T	REDES SOCIALES
U	Z	G	V	Ñ	N	O	I	C	A	V	O	N	N	I	SOFTWARE
T	W	R	X	D	E	S	C	A	R	G	A	N	M	D	TECNOLOGIA
															VIDEOS

“DADO QUE VIVIMOS EN UNA ÉPOCA DE INNOVACIÓN, UNA EDUCACIÓN PRÁCTICA DEBE PREPARAR AL HOMBRE PARA TRABAJOS QUE TODAVÍA NO EXISTEN Y NO PUEDEN SER CLARAMENTE DEFINIDOS”