



REPASO DE INFORMÁTICA

Área o asignatura: Informática	Periodo: Primero	Año lectivo: 2021
Eje articulador: Varios	Grado: Décimos	Fecha: Febrero de 2021
Docente: Enio Prieto	Estudiante (s):	

Objetivos de aprendizaje	Estándares de competencia
Utiliza medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.	<ul style="list-style-type: none">• Proporciona algunos conceptos relacionados con Informática• Reflexiona sobre la influencia de los dispositivos y sus aplicaciones en la formación de los individuos.

PRUEBA DIAGNÓSTICA

RESUELVA LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- Se entiende por Informática
 - Ciencia que estudia la gestión de información con medios electrónicos
 - Ciencia que estudia el funcionamiento del computador
 - Ciencia que estudia el uso de internet
- Los componentes de una computador son:
 - Monitor y CPU
 - Monitor, CPU, Mouse, teclado
 - Hardware y Software
- Diga que es un Procesador de Textos. Dé por lo menos un ejemplo
- Diga que es un Presentador de Ideas. Dé por lo menos un ejemplo
- Programa que se utiliza en tareas financieras y contables, con fórmulas, gráficos y un lenguaje de programación.
 - Procesador de Palabras
 - Base de datos
 - Hoja de Cálculo
 - Presentador de Ideas
- Escriba el nombre de la siguiente barra y diga a que programa corresponde



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MAYOR DE YUMBO
Resolución departamental N° 1884 del 5 de septiembre de 2002

NIT: 800.205.825-2

E-mail: secretaria@iemayoryumbo.edu.co

Página web: www.iemayoryumbo.edu.co



7. Observa el video “Como eliminar un mal habito” que se encuentra en el enlace de abajo, e infiera sus propias conclusiones: https://www.youtube.com/watch?v=SeMG8gKbywg&feature=emb_logo

En caso de no tener acceso al video, realice una reflexión sobre la adicción al celular y la forma como puede combatir esa adicción.

8. Lea el siguiente párrafo y luego responda el cuestionario correspondiente



Los primeros pasos para los actuales videojuegos se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que las grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitió nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MAYOR DE YUMBO
Resolución departamental N° 1884 del 5 de septiembre de 2002

NIT: 800.205.825-2
E-mail: secretaria@iemayoryumbo.edu.co
Página web: www.iemayoryumbo.edu.co



sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

9. ¿Cuál es el tema central del texto?

- a) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
- b) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.
- c) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.
- d) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.

10. El término VORAZ, en el tercer párrafo del texto, alude a:

- a) Dependencia.
- b) Agresividad
- c) Rapidez.
- d) Escándalo

11. Se puede deducir de lo expuesto en el texto que: *

- a) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.
- b) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.
- c) La medicina, la psicología y la sociología investigan los videojuegos.
- d) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.

12. Si los microprocesadores no se hubieran potenciado, seguramente: *

- a) Las investigaciones sobre los videojuegos continuarían.
- b) La revolución de los videojuegos no se habría dado.
- c) No se habrían desarrollado videojuegos de gran calidad.
- d) No habría ningún videojuego y tampoco habría violencia.

13. La evolución de los computadores de tercera generación se caracterizó por: *

- a) Uso de microprocesadores
- b) Menos voluminosos y más asequibles en presupuesto.
- c) Más ágiles
- d) Uso de tubos y válvulas de vacío

APOYO BIBLIOGRÁFICO Y EN LA WEB

- MUÑOZ, JAVIER. Cómo Eliminar Un Mal Hábito - La Adicción Al Móvil o Celular. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=SeMG8gKbywg&feature=emb_logo