



# INFORMÁTICA 1

CUADERNILLO DE TRABAJO

PERIODO 3

PRIMER GRADO GRUPO A. B.  
PROFESOR: MANUEL JESUS SANCHEZ EK

MARZO 2025

ESC. SEC. TEC. "LUZ MARIA ZALET A DE ELSNER"

## INFORMATICA 1

**PDA:** Explora la importancia del lenguaje técnico y el consenso en su uso desde diferentes contextos, para proponer formas de representación y comunicar sus ideas.

**CONTENIDO:** Comunicación y representación técnica.

### **Indicaciones generales:**

- puedes imprimir todas las actividades y responder en tu cuaderno o las hojas impresas.
- Puedes responder a lápiz o lapicero.
- Las actividades se revisarán al regreso de clases. Se entregará sin manchas, sin tachaduras y sin arrugas.
- cada actividad vale 10 pts.

**Nota:** No es necesario imprimir la porta y las indicaciones generales.

SEMANA 1

DEL 18 DE MARZO AL 19 DE MARZO

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACION TECNICA

La importancia de la comunicación técnica

I. Explora

1. ¡Qué te indican los siguientes símbolos? Escribe el nombre debajo de la imagen.



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



5. \_\_\_\_\_



6. \_\_\_\_\_



7. \_\_\_\_\_



8. \_\_\_\_\_

II. **Individualmente.** Elabora dos símbolos que conozcas.

--	--

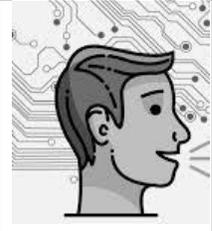
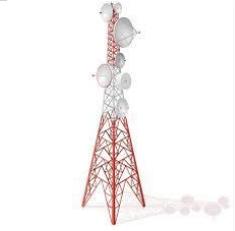
El ser humano necesita interactuar socialmente y la única forma de lograrlo es mediante la comunicación y el uso de diferentes medios (orales, impresos, gestuales, gráficos, entre otros).

La comunicación es un proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, de un punto de origen a un destino. Implica, además una serie de comportamientos cuyo significado debe ser interpretado de una forma u otra.

### III. Actividad

Escribe en las líneas el nombre del elemento de la comunicación que representa la imagen. Utiliza las palabras encerradas debajo de las imágenes.

¿Cómo estás?

				
_____	_____	_____	_____	_____

Emisor, canal, receptor, código, mensaje, canal.

IV. Ordena las siguientes palabras para que puedas completar la oración?

seres	a	los	mantener	conectados	todos	Humanos
-------	---	-----	----------	------------	-------	---------

Uno de los objetivos de la comunicación es:

---

## SEMANA 2

DEL 25 DE MARZO AL 26 DE MARZO

### COMUNICACIÓN TÉCNICA

La comunicación técnica se refiere a la transmisión de conocimientos implicados en las técnicas, ya sea entre el artesano y su aprendiz, de una generación a otra o en los sistemas educativos. En esta comunicación es necesario emplear códigos y terminología específica. Las recetas, los manuales, los instructivos y los gráficos son ejemplos de ella.

Siempre que adquirimos determinado objeto, instrumento o aparato, encontramos en su etiqueta ciertas instrucciones sobre como armarlo, usarlo, conectarlo o instalarlo. En el diseño de instructivos y manuales de objetos especializados, se debe utilizar un lenguaje técnico capaz de expresar con precisión y claridad la forma de utilizar y manipular un objeto.

#### I. Lee y responde las siguientes preguntas.

1. ¿Qué consecuencia trae no leer las instrucciones?

---

---

2. ¿Qué recomendarías para realizar un manual o un instructivo?

---

---

3. ¿crees que es necesario agregar imágenes del proceso o producto?

---

#### II. Escribe los pasos a seguir para acceder a una pagina nueva de Word. Iniciando por encender la computadora. Puedes agregar más líneas.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

## La representación técnica a lo largo de la historia

Desde siempre, el ser humano ha buscado la forma de transmitir mensajes destinados a informar o a influir en uno o varios individuos, de forma visual, verbal, escrita, auditiva o gestual.

Podemos afirmar que la historia de la comunicación ha evolucionado de forma casi impredecible: cuando pensábamos que la fuente más grande de información era la televisión, apareció Internet; cambiando la concepción sobre las fuentes y las formas de comunicación.

I. ordena las siguientes imágenes de acuerdo con la aparición del objeto que se muestra.



Señales de humo



Radio



Pintura rupestre



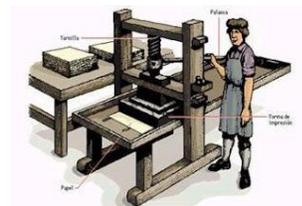
Teléfono



Telégrafo



Computadora



Impresión



Internet



Televisión

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_

## SEMANA 3

DEL 01 DE ABRIL AL 02 DE ABRIL

### LENGUAJES Y REPRESENTACIÓN TECNICA

El ser humano también ha buscado la forma de comunicarse con las máquinas para transmitir información, ordenes y tareas. El primer lenguaje próximo a la arquitectura de una máquina que permitió esta interacción fue el alfabeto binario, que consta de los dos únicos símbolos 0 y 1, denominados bits.

Como ejemplo el numero 18 se representa en código binario de la siguiente manera: "1 0 0 1 1 0".

Un lenguaje de programación es un conjunto de símbolos y caracteres combinados entre sí, de acuerdo con una sintaxis definida; su objetivo es posibilitar la transmisión de instrucciones a una máquina.

Existen varios lenguajes de programación o aplicaciones que nos permiten comunicarnos con la computadora e indicar alguna tarea; estas instrucciones se deben traducir al lenguaje maquina para que la computadora las pueda ejecutar. Para llevar a cabo esta traducción se utiliza un interprete o un compilador.

**I. Consulta la siguiente liga de internet en tu teléfono o computadora para conocer los lenguajes de programación.** <https://www.youtube.com/watch?v=pWw4UtQhdek>

**II. Responde las siguientes preguntas en esta hoja o tu cuaderno:**

1. ¿Qué te parecen los lenguajes de programación? Interesantes, difíciles, aburridos....

---

---

2. ¿Qué aplicación utilizas más en tu celular?

---

---

3. ¿Qué temas te gustaría aprender a programar? Videojuegos, páginas web u otras aplicaciones

---

---

## SEMANA 4

DEL 08 DE ABRIL AL 09 DE ABRIL

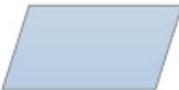
### DIAGRAMAS DE FLUJO Y ALGORITMOS

Se puede decir que los diagramas de flujo y los algoritmos nos ayudan a representar los pasos o la secuencia lógica de las operaciones a seguir para darle solución a un problema. Después de representar cada una de las instrucciones indicadas, se deben codificar a un lenguaje de programación para ser introducidas a una computadora con el fin de darle solución a un problema. Ambos son independientes del lenguaje de programación y deben tener un inicio y una secuencia ordenada de operaciones de entrada, proceso, salida y fin.

Algoritmo: número de pasos finitos que se deben realizar para resolver un problema; deben tener las tres partes básicas de cualquier programa, entrada de datos, proceso de algoritmo y salida de datos.

Diagrama de flujo: es una manera de representar visualmente el flujo de operaciones que se realizarán para conseguir la solución de un problema, se utiliza para el diseño de algoritmos, ya que muestra la secuencia lógica de las acciones que debe realizar una computadora.

**I. Realiza en tu cuaderno el siguiente cuadro con los símbolos, nombres y funciones.**

Símbolo	Nombre	Función
	Inicio / Final	Representa el inicio y el final de un proceso
	Línea de Flujo	Indica el orden de la ejecución de las operaciones. La flecha indica la siguiente instrucción.
	Entrada / Salida	Representa la lectura de datos en la entrada y la impresión de datos en la salida
	Proceso	Representa cualquier tipo de operación
	Decisión	Nos permite analizar una situación, con base en los valores verdadero y falso

## Estructura de una página web

Debido a la compra y venta por internet se comenzó a usar un lenguaje de programación sencillo para crear páginas web: HTML (Hyper Text Markup Language). Para escribir código con este lenguaje basta un editor de texto como el bloc de notas de Windows. Luego de escribir el código, el archivo se debe guardar con la extensión .html para que se pueda abrir en el navegador como pagina web.

### Estructura de una página web

inicio	<html>
Encabezado	<head> <title>nombre la página <tittle> <head>
Cuerpo	<body> Contenido de nuestra pagina <body>
Fin	<html>

### I. Observa el siguiente enlace en tu teléfono o computadora:

<https://www.youtube.com/watch?v=qJxbC9PJSrA>

### II. Escribe debajo o en tu cuaderno que tipo de página te gustaría construir con las siguientes ideas:

Titulo: \_\_\_\_\_

Contenido: \_\_\_\_\_

Imágenes: \_\_\_\_\_

Colores: \_\_\_\_\_

Propósito de la página: \_\_\_\_\_

### Actividad final. Autoevaluación

Marca con una x en cada enunciado lo que consideras que avanzaste.

<b>ASPECTO A EVALUAR</b>	<b>SI LO LOGRÉ</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>NO LO LOGRÉ</b>
1. Realice mis actividades de cada semana.			
2. Cada una de las actividades en las que se requería mi opinión, investigue más.			
3. Verifiqué las páginas que me sugirieron ver y consulte más páginas para saber más.			
4. Consulté el diccionario o internet para aclarar palabras que no entendía.			
5. Puedo entender si los temas son de beneficio o no para mí.			