



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PROF. WILSON ARRUBLA MATEUS

### PLAN DE REFUERZOS GRADO SEPTIMO

#### PRIMER PERÍODO

#### HARDWARE, SOFTWARE Y CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE

PROPÓSITOS	ÁMBITOS CONCEPTUALES
Reconocer los diferentes tipos de software del computador identificándolos y determinando su importancia y rol en el sistema.	1.- Definición Hardware y software. 2.- Clasificación del software. 3.- Ejemplos.

#### ACTIVIDADES DE INICIO

#### ACTIVIDAD 1

Ingresar al siguiente documento para encontrar el marco teórico, leerlo en su totalidad y responder las preguntas en un trabajo escrito.

[https://docs.google.com/document/d/1V3HcMZAfMJQL5cJW6PPKfh\\_g50xhiC8KyDeLpD-Uvl/edit](https://docs.google.com/document/d/1V3HcMZAfMJQL5cJW6PPKfh_g50xhiC8KyDeLpD-Uvl/edit)

1. ¿Qué es el Hardware y que nos permite?
2. ¿Qué es el Software?
3. ¿Qué es un programa?
4. ¿Qué es una rutina?
5. ¿Cuáles son los tres tipos de software existentes?
6. ¿Qué es software de sistema? Escriba ejemplos.
7. ¿Qué es software de aplicación? Escriba ejemplos.
8. ¿Qué es software de programación? Escriba ejemplos

#### ACTIVIDADES DE PROPIACIÓN

#### ACTIVIDAD 2

Transcribir al trabajo escrito el diagrama contenido en el siguiente link o enlace:

[https://docs.google.com/document/d/1200RqUnD-zR0gHi9NBNMaPuygWg\\_qzGHUHSPo3wRSIM/edit](https://docs.google.com/document/d/1200RqUnD-zR0gHi9NBNMaPuygWg_qzGHUHSPo3wRSIM/edit)

#### ACTIVIDAD 3

Desarrollar cada sopa de letras sobre tipos de software.

SOFTWARE DE SISTEMA

R L F Z W S K X T M G O Y E M  
 R Y I A H P B E K A Z G W A L  
 J E O S N H Y E N L N Y C Ñ R  
 S W D S O D S M O O P Ñ V R R  
 T J M H E P R L R W V Q T O Ñ  
 Y H D I A M Q O I V M H Ñ H K  
 W C Ñ O O T L P I N R E D Y A  
 V I O K B Ñ B V O D U I F R B  
 M M N I S I R A L O S X O S Y  
 Z C L D K E I D Z S G D Y U W  
 D B T P O Q C L Z S E M D Q A  
 G X M W G W T G J F B Y N G S  
 C A I D Ñ D S L R I Ñ M D C G  
 S G F N B B K Q A F S N D U K  
 F U T N U B U N O P O A A K G

ANDROID  
 FEDORA  
 LINUX  
 MAC  
 MSDOS  
 REDHAT  
 SOLARIS  
 SYMBIAN  
 UBUNTU  
 UNIX  
 WINDOWS

kokolikoko.com

SOFTWARE DE APLICACIONES

D B A M S R J Z A L L I Z O M H Q C K K  
 D S V G J O V Ñ B E G G F N D K K Z O P  
 Z N S Ñ O W I N Z I P Ñ L Ñ W Q N E M Z  
 G D F E Z H M F C D D I H Y I S B V G U  
 X T A I D E M S W O D N I W F Y E V P W  
 U R E G N E S S E M M Q T A Ñ X S R A P  
 X F X A S S E C C A Q G E T P A N R A O  
 X I M R U K T X R V N O N H N O D D S L  
 G J Ñ V A W D F P O T I O I Ñ L Z L O S  
 H A D M I W G B G L O T M M E A O D L I  
 A E I X J H X A M P O A X R W D M B I S  
 L U E M O R H C R S C R O Z H O L A T P  
 O W D A N M G E H S E C E D L B P H A U  
 G Y X D C T W O U X Q M I R C E U X R B  
 R X Ñ T I O P B C R E H C T A C R S I L  
 Z H B Z P G W E J V K D O M A C N U O I  
 W M B M P I L X C T A H O F F I C E R S  
 A O S S A E R D N A N A S F P Ñ O O E H  
 I N R Y C C L E A N E R E T L C C S N E  
 T Z D D W U N N H W I N R A R I D F L R

ACCESS  
 ADOBE  
 ARES  
 BUSCAMINAS  
 CATCHER  
 CCLEANER  
 CHROME  
 CORELDRAW  
 EXCEL  
 EXPLORER  
 HALO  
 MESSENGER  
 MOZILLA  
 NERO  
 OFFICE  
 PHOTOSHOP  
 POWERPOINT  
 PUBLISHER  
 SANANDREAS  
 SOLITARIO  
 WINDOWSMEDIA  
 WINRAR  
 WINZIP  
 WORD

kokolikoko.com

## SOFTWARE DE PROGRAMACION

R Q I E R O D A L B M A S N E  
C R W Q J E G A P Y O U D I T  
K P H P Y H F V I J C J S C W  
Z P D P H N A I X # C T Ñ + P  
Q A Q I J M A I Y L C K J + S  
K S C I S A B R S I C Ñ C N V  
A C X S R W V O T R F O D N F  
U A N C D X H A C R O W B H O  
O L H R J O Z H H R O A C O A  
W B E J N T Ñ J Y J J F C C L  
M F X M A T L A B J W A N H P  
T A I Ñ J V U M Q O R E X O T  
L M D W L B O C C T E R Q V O  
K Q X Ñ Ñ I Y T X N Y A T U F  
J Q A P R P T H G P L Q B E D

BASIC  
C#  
C++  
COBOL  
ENSAMBLADOR  
FORTRAN  
JAVA  
MATLAB  
PASCAL  
PHP

[kokolikoko.com](http://kokolikoko.com)

### ACTIVIDAD 4

Anexar a cada programa indicado su correspondiente icono investigado u obtenido de imágenes en Internet.

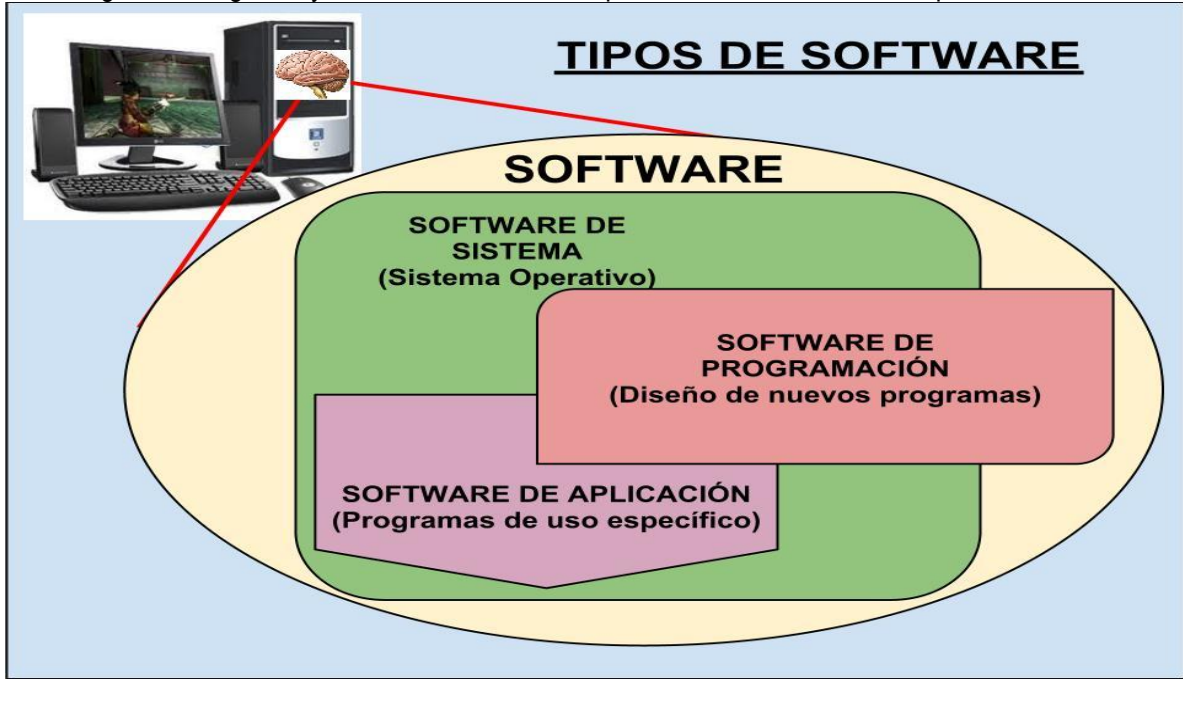
#### ICONOS DE LOS DIFERENTES TIPOS DE SOFTWARE

<b>SOFTWARE DE SISTEMA</b>	<b>SOFTWARE DE APLICACIÓN</b>	<b>SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN</b>
<b>ICONOS</b>	<b>ICONOS</b>	<b>ICONOS</b>
<b>Android (Sist Operat móvil)</b>	<b>Ares</b>	<b>Basic</b>
<b>Fedora</b>	<b>Winzip</b>	<b>Php</b>
<b>Linux</b>	<b>Corel Draw</b>	<b>Pascal</b>
<b>Mac OS</b>	<b>Power Point</b>	<b>Matlab</b>
<b>MS Dos</b>	<b>Word</b>	<b>Java</b>
<b>Red Hat</b>	<b>Paint</b>	<b>Visual Basic</b>
<b>Solaris</b>	<b>Mozilla</b>	<b>Builder</b>
<b>Windows</b>	<b>Publisher</b>	<b>Ensamblador</b>

Unix	Windows media (Reproductor música)	Cobol
------	--	-------

### ACTIVIDAD 5

Ver el siguiente diagrama y hacer un comentario al profesor asociando todo lo aprendido.



### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Desarrollar la prueba correspondiente a tipos de software. Digitar preguntas y respuestas en el trabajo escrito

[http://www.creartest.com/hacertests-67636-TIPOS\\_DE\\_SOFTWARE.php](http://www.creartest.com/hacertests-67636-TIPOS_DE_SOFTWARE.php)



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PROF. WILSON ARRUBLA MATEUS

### PLAN DE REFUERZOS GRADO SEPTIMO

#### SEGUNDO PERIÓDO

#### PARTES INTERNAS DEL COMPUTADOR

PROPÓSITO	ÁMBITOS CONCEPTUALES
Identificar las partes internas del computador y determinar su principio de funcionamiento.	1.- La CPU o procesador, la placa base, la memoria. 2.- Dispositivos de almacenamiento. 3.- Fuente de poder. 4.- Sistema de refrigeración. 5.- Tarjetas de expansión.

#### ACTIVIDADES DE INICIO

##### ACTIVIDAD 1

Ver los siguientes videos relacionados con las partes internas del computador y presentar resumen en trabajo escrito con sus opiniones y comentarios.

1. Dentro de la PC: <https://www.youtube.com/watch?v=IYXiYU1v-xU>
2. Las partes internas de la PC: <https://www.youtube.com/watch?v=guxsgURz0jo>

#### ACTIVIDADES DE PROPIACIÓN

##### ACTIVIDAD 2

Leer el siguiente documento relacionado con el principio de funcionamiento del computador y las unidades de medida de almacenamiento y transmisión de datos, luego desarrollar el taller adjunto al final del mismo documento.

[https://docs.google.com/document/d/1OvvFrWpb\\_HwFNwWfU99sK86enwsJXT43R9tWQIA8rXU/edit?pli=1](https://docs.google.com/document/d/1OvvFrWpb_HwFNwWfU99sK86enwsJXT43R9tWQIA8rXU/edit?pli=1)

##### ACTIVIDAD 3

Leer el siguiente documento relacionado con las partes internas de la Torre o CPU del computador y desarrollar en un trabajo escrito el taller ubicado al final del mismo documento.

[https://docs.google.com/document/d/1Gpi4bEXipt6JM4g2i58JV2qjOqItm1\\_kSi2d18xA868/edit](https://docs.google.com/document/d/1Gpi4bEXipt6JM4g2i58JV2qjOqItm1_kSi2d18xA868/edit)

#### ACTIVIDAD 4

Lea con atención el siguiente documento que trata sobre los componentes de la tarjeta madre o main board, luego responda en el trabajo escrito las preguntas al final del mismo documento.

<https://docs.google.com/document/d/12Ne7yGzE16hhUebu5kN9vswL3AdNI01zz8qATFLACKs/edit?pli=1>

#### ACTIVIDAD 5

##### CUESTIONARIO

1. Escribir como título en el cuaderno de informática: "DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN".
2. ¿Qué son los dispositivos o unidades de almacenamiento?
3. Escriba acerca de los discos duros.
4. ¿Cuáles son las dos categorías principales de un disco duro?
5. ¿Qué es la capacidad de un disco duro y en que se mide?
6. ¿Cómo se mide la velocidad de giro de un disco duro y cuáles son las velocidades de giro en los discos duros actuales?
7. ¿Para qué son útiles los discos duros externos y como se conectan al computador?
8. ¿Qué es un disco compacto?
9. ¿qué es un DVD y que significan las letras D, V y D?
10. ¿Qué es un Blue ray y cuál es su capacidad de almacenamiento?
11. ¿Qué es una tarjeta de memoria Flash?
12. ¿Qué es una memoria USB?
13. ¿Qué hacen los sistemas de archivos o ficheros?
14. ¿De qué es responsable el software del sistema de archivos?

##### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Realizar el crucigrama de las partes internas del computador



Investigar en Internet sobre las siguientes partes del computador y escribir la consulta en la hoja:

1. Tarjeta madre, placa base o main board
2. Memoria Ram
3. Fuente de poder
4. Disco duro
5. Unidad CD Rom
6. Pantalla
7. USB



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PROF. WILSON ARRUBLA MATEUS

### PLAN DE REFUERZOS GRADO SEPTIMO

#### TERCER PERIÓDO

#### PROCESADORES DE TEXTO

PROPÓSITO	ÁMBITOS CONCEPTUALES
Reconocer las herramientas de uso general de Microsoft Word y diseñar documentos de carácter técnico mejorando ortografía y capacidad de digitación.	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Definición Procesador de texto.</li><li>2.- formato tablas.</li><li>3.- Corrector de ortografía.</li><li>4.- Encabezado y pié de página.</li><li>5.- Diagramación Smart.</li><li>6.- Marca de agua</li></ol>

#### ACTIVIDADES DE INICIO

#### ACTIVIDAD 1

Tomar una composición literaria desde Internet que contenga autor y referencias y copiarla en un documento de Word al cual deberá anexarle imágenes, fondo y color para obtener un diseño tipo panfleto.

<http://www.los-poetas.com/a/neru1.htm>

#### ACTIVIDADES DE PROPIACIÓN

#### ACTIVIDAD 2

Definir el concepto de procesador de texto mediante la lectura del siguiente documento y la realización del taller correspondiente.

[https://docs.google.com/document/d/1NLwvYAsPwrrm1hFick3hTMyfFZKyZFI\\_X7by4l7ERuM/edit](https://docs.google.com/document/d/1NLwvYAsPwrrm1hFick3hTMyfFZKyZFI_X7by4l7ERuM/edit)

#### ACTIVIDAD 3

Descargar el siguiente documento y abrirlo con Microsoft Word para desarrollar posteriormente la actividad de repaso número uno.

<https://docs.google.com/document/d/1KX6-2PbjTYr9gLjrdZllp4Bw28UqoHY-qIGDVR5io5o/edit>



#### **ACTIVIDAD 4**

Descargar el siguiente documento y abrirlo con Microsoft Word, luego desarrollar la actividad de repaso número dos.

<https://docs.google.com/document/d/1xdiQpdpPnu5vjPsm6l85aiZWGL04yK64lznSfSvMtNA/edit>

#### **ACTIVIDAD 5**

Descargar el siguiente documento y abrirlo usando Microsoft Word. Desarrollar la actividad correspondiente a MARCAS DE AGUA leyendo previamente dicho documento.

[https://docs.google.com/file/d/0B\\_cgFyv-PAzOMFFMQ1VKVDFfMjg/edit](https://docs.google.com/file/d/0B_cgFyv-PAzOMFFMQ1VKVDFfMjg/edit)

#### **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

1. Presentación de trabajo escrito.
2. Exposición de trabajo escrito
3. Descargar el siguiente documento que describe el procedimiento para realizar corrección ortográfica de un texto y abrirlo usando Microsoft Word. Desarrollar la actividad ubicada al final del mismo documento.

[https://docs.google.com/file/d/0B\\_cgFyv-PAzOXzYwQW1lbEp5a2M/edit](https://docs.google.com/file/d/0B_cgFyv-PAzOXzYwQW1lbEp5a2M/edit)



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ FÉLIX DE RESTREPO VÉLEZ

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PROF. WILSON ARRUBLA MATEUS

### PLAN DE REFUERZOS GRADO SEPTIMO

#### CUARTO PERIÓDO

#### PRESENTACIONES CON DIAPOSITIVAS

PROPÓSITO	ÁMBITOS CONCEPTUALES
Reconocer la importancia y funcionalidad básica de los programas de presentaciones con diapositivas como PowerPoint y diseñar diversidad de presentaciones con contenidos de importancia general.	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Definición Programa de presentaciones.</li><li>2.- Tutorial PowerPoint.</li><li>3.- Ejercicios con herramientas básicas.</li><li>4.- Uso de animaciones.</li><li>5.- Uso de transiciones.</li></ol>

#### ACTIVIDADES DE INICIO

##### ACTIVIDAD 1

Observar el video tutorial de Prezi, registrarse y diseñar una presentación de temática libre que esté compuesta de mínimo 10 marcos. Colocar el link de la presentación en el trabajo escrito para realizar exposición al profesor.

Tutorial de Prezi:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3LbM8TRrc>

##### ACTIVIDADES DE PROPIACIÓN

##### ACTIVIDAD 2

Diseñar un comic usando PowerPoint de al menos 5 diapositivas siguiendo los requerimientos de la presentación que se presenta como ejemplo:

Presentación de ejemplo:

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnpbmZvdGVjbm9kYXZpbmNpfGd4OjZiMGYzMTIOMDE5NGU3YjQ>

##### ACTIVIDAD 3

Ver la presentación sobre los conceptos de navegador, buscador y correo electrónico, luego responder las preguntas dadas.

1. ¿Qué es Internet?

2. ¿Qué es un navegador web y cuáles son los más utilizados?
3. ¿Qué es un buscador o motor de búsqueda? Enuncie algunos de ellos.
4. ¿Cuáles son los modos de búsqueda que usa todo buscador web?
5. Cuáles son las cuatro técnicas de búsqueda básica que se pueden usar en los motores de búsqueda?
6. ¿Que son los comodines y para que se usan?
7. ¿Qué es el correo electrónico y cuál es su principal ventaja?
8. ¿Cuáles son las dos formas básicas de usar el correo electrónico?
9. Que es un programa de correo y que programa es el más conocido?
10. ¿Qué es un web mail y cuál es su ventaja con respecto a un programa de correo?

Presentación:

<https://docs.google.com/presentation/d/1TvsZIX2WgeVrxR6KN1Sj1EVpCYp6OuenVFVFrKQM6Jo/edit#slide=id.p35>

#### ACTIVIDAD 4

Diseñar 10 diapositivas teniendo en cuenta el documento que contiene las recomendaciones básicas al momento de usar un navegador web.

[https://docs.google.com/document/d/1GF9hGBZY\\_tPHsnFn6M3aciqg-rkPU4PPT8LD9U1KqAY/edit](https://docs.google.com/document/d/1GF9hGBZY_tPHsnFn6M3aciqg-rkPU4PPT8LD9U1KqAY/edit)

#### ACTIVIDAD 5

Clasifica mediante el uso de líneas rectas, cada icono definiendo si se trata de un navegador, un buscador o es de otro tipo.

**TALLER DE NAVEGADORES Y BUSCADORES WEB**  
Indicar con una recta, si cada uno de los iconos siguientes corresponde a un buscador web, a un navegador web o a otro tipo de software.



NAVEGADOR



Powerset

BUSCADOR



OTRO



## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

1. Presentación de trabajo escrito
2. Exposición de trabajo escrito y diapositivas en el computador
3. Escriba una composición temática relacionada con los informes que usted realizó, en la cual usted identifique la importancia de investigar y de mantenerse informado frente a hechos, descubrimientos y noticias de actualidad tecnológica.

### “LA OPORTUNIDAD”

Ya no eres niñ@ -lo siento-, ese tiempo ya pasó, **eres adolescente y puedes hacer más y mejores cosas.** Ten conciencia de ello y ten cuidado con lo que haces, pues a tu edad es fácil perderse. Esta es una nueva etapa en tu destino, **es una oportunidad que la vida te da para que seas mejor.** No hay mañana para empezar, es hoy.

Considera que en este momento estás exactamente igual que tus demás compañeros de grupo, no eres mejor ni peor, al inicio de cada etapa de la educación nadie se distingue por nada. La vida te puso aquí por alguna razón, y **aquí mismo tienes que demostrar que eres mejor que los demás.** A la escuela viniste a estudiar y a aprender cosas positivas, no lo olvides. No hay materias imposibles de pasar, todas están hechas para la capacidad que hoy tienes.

*¿Qué tanto quieres progresar en la vida?* Disciplina es orden y **orden es progreso.**

Respeto a los demás y exige el respeto de todos. Ocupate de tus cosas y deja que los demás se ocupen de las suyas, y si acaso no lo hicieren es asunto de ellos.

En ocasiones tendrás que ayudar a los demás y otras veces recibirás ayuda. Pero entiende y aplica bien la palabra ayuda, **pues es fácil crear vicios de tanto “ayudar” o caer en ellos de tanto recibir “ayuda”.**

**Administra bien tú tiempo.** Todo se puede hacer, pero tienes que asignar un momento para cada cosa. Dale mayor importancia y tiempo a las cosas que te traerán beneficios. El tiempo es como el dinero: **debe invertirse no gastarse,** y no debe utilizarse para comprar lo que quieras sino lo que necesites.

Si algo debe quedar bien claro en tu cerebro es que **no hay imposibles.** Puedes ser lo que quieras, grande o pequeño como quieras. Todo empieza en la imaginación, imagina que eres el mejor y lo serás, imagina que puedes y podrás. Pero tienes que acompañar tu pensamiento con la acción, de lo contrario no pasarás de ser un soñador.

Tienes un horizonte lleno de posibilidades, no desaproveches **esta nueva oportunidad que la vida te da.**

**¡Éxitos!**