Presencial 1

Sitio: Instituto Superior de Estudios Pedagógicos

Taller de Administración y Configuración de Herramientas Tecnológicas - PROGRAMACION-Curso:

HERRAMIENTAS-Ago17-01-IESSB

Libro: Presencial 1

Imprimido

Javier Agustín Ferreira

por: Día:

miércoles, 20 de septiembre de 2017, 21:05

Tabla de contenidos

- PRESENTACIÓN
- POSPRESENCIAL

Taller de Administración y Configuración de Herramientas Tecnológicas

Especialización Docente de Nivel Superior en Enseñanza de la Programación en Informática

PRESENCIAL

DESARMAR Y ARMAR UNA COMPUTADORA



En este encuentro presencial recuperaremos la actividad de la clase 1, en la que se convirtieron en cazadores computadoras. Con esta primera tarea realizada, ahora revisaremos todo el hardware, para aprender a identificar los elementos claves que hacen que una computadora sea mejor que otra.

Procederemos al desarmado y al armado de la computadora candidata. Durante el proceso de desarmado, intentaremos llegar a lo más profundo que se pueda, sin poner en riesgo el equipo; además, tomaremos fotografías e identificaremos cada uno de los elementos que componen la computadora.

Luego, socializaremos nuestras observaciones sobre los elementos detectados dentro de cada máquina para discutir acerca de la posibilidad de intercambiar partes entre los grupos.

En otro momento, durante el armado, intentaremos hacer funcionar los equipos en puntos intermedios de este proceso. En esta instancia responderemos las siguientes preguntas:

- ¿Funciona la computadora sin el disco duro?
- ¿Y sin la memoria RAM?
- Si la máquina tiene más de un módulo de RAM, ¿puedo sacar uno?

- ¿Qué sucede si intercambiamos discos duros de dos máquinas?
- ¿Podemos intercambiar las memorias entre dos máquinas? ¿Qué sucede?

En ambos momentos (desarmado y armado) deberán registrar a través de notas, videos, fotografías las tareas realizadas para compartirlas en el fotolog.

Finalmente (con las PC, notebooks y netbooks), utilizaremos un pendrive con Lubuntu, para ver cómo es posible modificar completamente el funcionamiento de la máquina cambiando el software, en este caso el sistema operativo.

En un último momento, discutiremos en torno a los siguientes puntos: ¿Es posible realizar esto en todas las computadoras que nos rodean? ¿Qué significa apropiarse de la computadora?

Materiales necesarios por grupo:

- La computadora candidata obtenida en la clase 1 (asegurarse de que prenda y pueda utilizarse en el encuentro)
- Destornillador philips y de punta plana
- Pincel
- Frasco de plástico
- · Cámara de fotos (puede ser el celular)









Materiales opcionales:

Teclado, monitor LCD, ratón, zapatilla de alimentación

Materiales que aportará el equipo docente:

- Pendrives con <u>Lubuntu</u> (una versión liviana de la distribución Ubuntu del Sistema Operativo GNU/Linux)
- Poster de Computer Hardware Chart 2.0 de DevianArt
- Algunos monitores LCD con conector VGA
- Algunos teclados y ratones con conectores USB y PS/2

1

POSPRESENCIAL

¿Y si seguimos probando?

Luego del encuentro compartido, nos interesa que puedan realizar las actividades allí propuestas pero con otras computadoras (tal vez algunas de las que no fueron seleccionadas) o pensar en hacer una actividad similar con sus alumnos para mostrarles cómo podemos apropiarnos de las máquinas, tanto en software (usando un Lubuntu) como en hardware (desarmando y cambiando piezas).

Si realizan alguna de estas experiencias extras, deberán ser registradas también en el blog del grupo, a fin de mostrar más casos de apropiación de la tecnología.

Resulta importante también hacer experiencias de mejora o reparación de computadoras, por ejemplo: reemplazando una RAM defectuosa o agregando más memoria RAM. También se puede reemplazar un disco duro o desconectar una placa que está en desuso, como por ejemplo una placa de módem.

Para descargar los contenidos de esta sección en formato PDF haga clic aquí.

