**Clase introducción**

**ESPACIO DE REFLEXIÓN I**

Tema: introducción. La computadora y el impacto en nuestra sociedad

Link del texto: <https://drive.google.com/file/d/1JxmvEplGykUAI_bB_U7yRpK1mJLU6Sct/view?usp=sharing>

Modo de trabajo: Grupos de 5 o 6. En diez minutos, cada grupo debe extraer las ideas principales del texto que les toca. Luego se realiza una puesta en común. Cada grupo tiene un rol asignado. El vocero es el único que puede hablar (lo puede ayudar el vocero auxiliar, ante cualquier incertidumbre).

*Nota: para el próximo espacio de reflexión, los roles deben ir variando. Un estudiante no puede repetir su rol.*

***Roles:***

1. ***Vocero.***
2. ***Vocero auxiliar.***
3. ***Toma el tiempo***
4. ***Toma apunte.***
5. ***El resto del grupo debate***

Grupo 1:

Temas: La computadora y sociedad. La computadora en la vida diaria

Grupo 2:

Tema: La computadora en el hogar. La computadora en la escuela

Grupo 3:

Tema: Escuelas virtuales. La computadora en la actividad laboral. La productividad en el trabajo.

Grupo 4: La computadora y el entretenimiento. La computadora y la publicidad. La computadora y la ciencia.

Grupo 5: Impacto de la computadora en la naturaleza. Las oficinas sin papeles.

Libro a utilizar:

Fundamentos de computación para ingenieros. *Alfredo Cedano Olvera*

**ESPACIO DE REFLEXIÓN II**

Tema: Generación de computadoras digitales.

Link del texto: <https://drive.google.com/file/d/1Sub3zx1cwoF0DnxzKD4LiTHJ7pdq24t6/view?usp=sharing>

Modo de trabajo: Grupos de 5 o 6. En diez minutos, cada grupo debe extraer las ideas principales del texto que les toca. Luego se realiza una puesta en común. Cada grupo tiene un rol asignado. El vocero es el único que puede hablar (lo puede ayudar el vocero auxiliar, ante cualquier incertidumbre).

*Nota: para el próximo espacio de reflexión, los roles deben ir variando. Un estudiante no puede repetir su rol.*

***Roles:***

1. ***Vocero.***
2. ***Vocero auxiliar.***
3. ***Toma el tiempo***
4. ***Toma apunte.***
5. ***El resto del grupo debate***

Grupo 1:

Temas: Computadoras de 1° generación.

Grupo 2:

Tema: Computadoras de 2° generación.

Grupo 3:

Tema Computadoras de 3° generación.

Grupo 4:

Tema: Computadoras de 4° generación.

Grupo 5:

Tema: Computadoras de 5° generación.

Libros a utilizar:

* Arquitectura de computadoras. Patricia Quiroga. Pág. 9
* Fundamentos de computación para ingenieros. *Alfredo Cedano Olvera*