



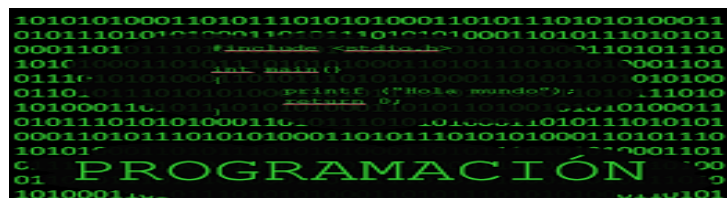
Profesora: Minerva Ramirez Yau



PROGRAMACION

10°

Pon en manos del Señor
todas tus obras,
y tus proyectos
se cumplirán.
Proverbios 16:3





Profesora: Minerva Ramirez Yau



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
CENTRO BILINGUE BELLAS LUCES
PROGRAMACION
10° GRADO I TRIMESTRE
2020**

Nombre: _____, Nivel: _____, Fecha de Entrega:
Prof. MINERVA RAMIREZ Valor Total: 100 puntos

RECUERDE UTILIZAR BOLÍGRAFO DE TINTA AZUL O NEGRA. NO BORRE, NO TACHE, NO USE LÍQUIDO CORRECTOR.

Objetivo: 1. Analiza el concepto, origen, finalidad y las normas de la programación.

I. PARTE: Investigarán los siguientes conceptos:

1. Concepto de la programación
2. Importancia de la programación
3. Origen y evolución de la programación
4. Organizar pasos en secuencias
5. Horarios de emisión
6. Sistema operativo (SO)
7. Programación en informática
8. Software
9. Lenguajes orientados
10. Lenguaje hacia uso de código

Bibliografía: libros de apoyos.

HERRAMIENTAS DIGITALES de CASATELLANOS-FERREIRA. Alfaomega

http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/202/180_Zapata_Ospina_Carlos_Andres_2006%20file%20libro.pdf?sequence=2&isAllowed=y

INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS, Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN.

OBJETIVOS

Realizar un recorrido resumen acerca de la evolución de los computadores personales (PC).

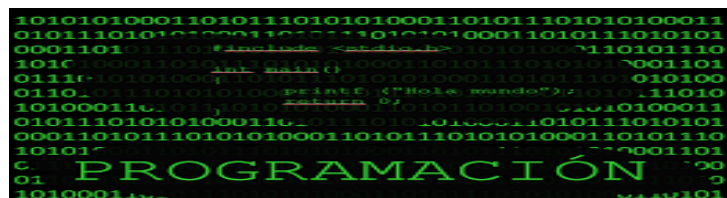
Presentar de manera general el hardware y del software de un computador.

Explicar los diferentes dispositivos de un ordenador.

II. Parte. Historia del hardware.

Realiza un cuadro de la historia del hardware con los siguientes años (600 al 500, 1617,1642, 1666 y 1769.

Pon en manos del Señor
todas tus obras,
y tus proyectos
se cumplirán.
Proverbios 16:3



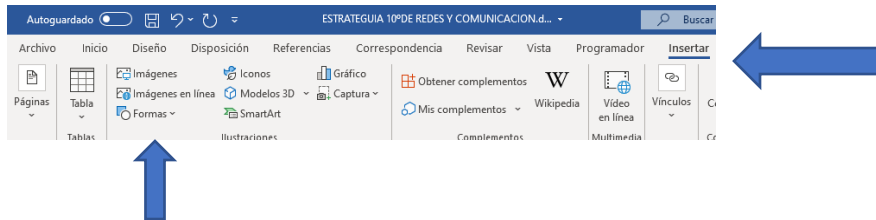


Profesora: Minerva Ramirez Yau



600 al 500	
1617	
1642	
1666	
1769	

III: PARTE: Realiza una línea de tiempo según el proceso de 1769 hasta la actualidad de hardware. Utilizando las opciones de insertar. formas de Word.



- III. PARTE. Mencione los elementos de un computador según su utilización, Clasifique sus usos
- Dispositivo de entrada:
 - Dispositivo de salida:
 - Dispositivo de almacenamiento:
 - Dispositivos internos:
 - Dispositivos externos:

- IV. PARTE. Vocabulario
- Mouse o Ratón.
 - El teclado.
 - Monitor.
 - monitores de pantalla liquida LCD,
 - Torre del computador.
 - Disco duro.
 - CPU
 - La memoria Ram.
 - Tarjeta Madre, Main board o Placa Base.
 - Buses de datos.
 - Unidades de CD-ROM.
 - Unidades de CD-rw
 - Unidades de disquete

Unidades de CD-rw.

Pon en manos del Señor todas tus obras, y tus proyectos se cumplirán.
Proverbios 16:3





Profesora: Minerva Ramirez Yau



Unidades de disquete.

V. PARTE. Tipos de lenguaje

Investiga los diferentes tipos de lenguaje: lenguaje de máquinas, lenguaje ensamblador, lenguaje de alto nivel,

VI. PARTE. RESUMEN.PARA NIVELAR CONOCIMIENTO

- Una _____ u ordenador es un dispositivo electrónico desarrollado para ejecutar un conjunto de instrucciones, facilitar el manejo de la información y procesar datos a grandes velocidades.
- El avance de la electrónica hizo posible desarrollar del _____.
- El _____ fue la primera máquina desarrollada para ayudar y realizar cálculos matemáticos.
- El inventor de los logaritmos _____, construyó unas piezas de cálculo con huesos o marfil denominadas “Huesos _____”.
- El francés _____, matemático y filósofo, inventó la primera calculadora automática denominada “máquina de Pascal”.
- El maestro de la mecánica de la corte del rey Carlos II de Inglaterra, sir Samuel Morland, crea la _____.
- El _____, crea el jugador de ajedrez automático.
- Joseph Marie Jacquard inspirado en las cajas de música que emplean papel perforado para producir sonido, inventa _____.
- _____ presenta la máquina diferencial, capaz de realizar cálculos de tablas simples.
- El inglés George Boole desarrolló _____ de boole, generando una reducción de combinaciones mediante el uso de los operadores algebraicos básicos: (y) and, “or” o y “not” no.
- El estadounidense Lee De Forest creó el _____.
- Los estadounidenses _____ y _____ desarrollaron el primer Flip –

Pon en manos del Señor todas tus obras, y tus proyectos se cumplirán. Proverbios 16:3





Profesora: Minerva Ramirez Yau



Flop, dispositivo capaz de cambiar entre dos estados.

- J. Presper Eckert y John Maucly construyeron _____, el primer ordenador electrónico digital. Contenía 18000 tubos de vacío.
- John Bardeen, Walter Brattain y William shockley inventaron el _____, dispositivo electrónico capaz de regular el flujo de la corriente eléctrica.

Pon en manos del Señor
todas tus obras,
y tus proyectos
se cumplirán.
Proverbios 16:3

