



Profesora: Minerva Ramirez Yau



PROGRAMACION

12º

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 DE COMPUTADORAS
12° 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. INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS, Y LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN.

BIBLIOGRAFIA:

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%20file2%20libro.pdf?sequence=2&isAllowed=y

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.

I. PARTE. Mencione dibuje los elementos de un computador según su utilización,

1. Clasifique sus usos
2. Dispositivo de entrada:
3. Dispositivo de salida:
4. Dispositivo de almacenamiento:
5. Dispositivos internos:
6. Dispositivos externos:

II. PARTE. Vocabulario

1. Mouse o Ratón.
2. El teclado.
3. Monitor.
4. monitores de pantalla liquida LCD,
5. Torre del computador.

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





Profesora: Minerva Ramirez Yau



6. Disco duro.
7. CPU
8. La memoria Ram.
9. Tarjeta Madre, Main board o Placa Base.
10. Buses de datos.
11. Unidades de CD-ROM.
12. Unidades de CD-rw
13. Unidades de disquete
14. Unidades de CD-rw.

III. 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.

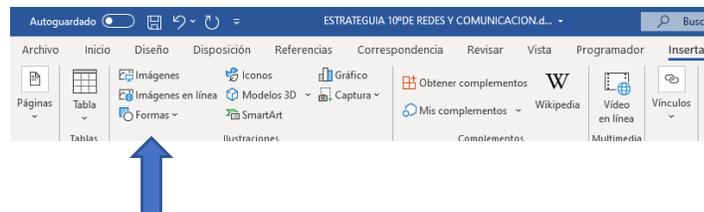
HERRAMIENTAS DIGITALES de CASATELLANOS-FERREIRA. Alfaomega

http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/202/180_Zapata_Ospina_Carlos_Andres_2006%20file2%20libro.pdf?sequence=2&isAllowed=y

IV. Parte. Historia del hardware.

1. Realiza un cuadro de la historia del hardware con los siguientes años 600 al 1992

2. Realiza una línea de tiempo del software. Desde 1957 hasta 1997



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





Profesora: Minerva Ramirez Yau



- 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.

V. PARTE. EJERCICIOS DE AUTO EVALUACIÓN.

1. ¿Cuál fue el componente que hizo posible la evolución de la computación?
2. ¿Cuál fue la primera maquina para realizar cálculos?
3. ¿Quién es el constructor de la maquina llamada "huesos de Napier"?
4. ¿Cuál el nombre del constructor de primera calculadora automática?
5. ¿El álgebra de boole es un invento de?
6. John Bardeen, Walter Brattain y William shockley inventaron el?
7. Fortran significa:
8. El lenguaje Java es el producto de?
9. Que significa CPU.

RESPUESTAS A LOS EJERCICIOS DE AUTO EVALUACIÓN.

1. La electrónica
2. Ábaco
3. John Napier
4. Blaise Pascal
5. George Boole
6. Transistor
7. Traductor de formulas
8. Sun microsystem
9. Unidad central de proceso Unidad central de proceso

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





Profesora: Minerva Ramirez Yau



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

