

Primera Unidad. Información digital.

Propósitos:

El alumno desarrollará habilidades digitales necesarias, en el ámbito escolar y personal, para el análisis, procesamiento y obtención de conclusiones a partir de la información digital generada en diversos medios electrónicos, mismas que podrá aplicar en la solución de problemas computables con un enfoque algorítmico a través del manejo ético, seguro y confiable de la información.

A continuación, encontrarás una serie de ejercicios que tendrás que desarrollar para alcanzar los aprendizajes antes descritos, se recomienda que antes de iniciar las respuestas a los mismos, revises tus apuntes o bien investiga sobre el tema solicitado.

ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN

Contesta las siguientes preguntas:

1. Explica por qué son necesarias las computadoras
2. ¿Cuáles son las máquinas de cálculo más antiguas?
3. Menciona las aportaciones de Pascal, Babbage, Jacquard y Hollerith
4. ¿En qué consiste el álgebra booleana?
5. Menciona la característica principal, duración y equipo representativo de las primeras cuatro generaciones de computadoras.
6. ¿Qué es un chip?
7. ¿Cuál es la aportación de Jonh Von Neumann?
8. ¿Qué lenguajes aparecieron durante la Segunda generación de computadoras?
9. ¿Qué computadoras de la Cuarta generación conoces?
10. ¿Qué entiendes por información?
11. ¿Qué es un dato?
12. ¿En qué radica la importancia de la información?
13. Cita tres áreas de aplicación de las computadoras.

TABLA COMPARATIVA

14. Realiza una tabla con los datos de las unidades de almacenamiento, su capacidad y donde se utilizan.

15. Definición de navegador y de buscador

16. Coloca 5 ejemplos de navegadores

17. Como se realiza una búsqueda avanzada

18. Como se utilizan las bibliotecas digitales

EJERCICIOS DE RELACIÓN DE COLUMNAS

Relaciona los personajes que aparecen en la columna de la izquierda con su contribución al desarrollo de los instrumentos de cálculo que aparecen en la columna de la derecha escribiendo dentro del paréntesis la letra correspondiente.

	Personaje	Contribución al desarrollo
19.	() George Boole	A. Trazó las ideas para una sumadora mecánica.
20.	() Herman Hollerith	B. Inventó la primera sumadora mecánica en la década.
21.	() Blas Pascal	C. Creó un aparato de cálculo que podía realizar las cuatro operaciones básicas.
22.	() Atanasoff	D. Perfeccionó el telar automático, mediante tarjetas perforadas.
23.	() Charles Babbage	E. Comenzó a desarrollar una máquina diferencial que podía realizar cálculos sencillos.
24.	() Leonardo da Vinci	F. Estableció las bases de la teoría de la información y crea el álgebra booleana.
25.	() Leibniz	G. Concibió la idea de utilizar tarjetas perforadas, para procesar datos.
26.	() Joseph Marie Jacquard	H. Formuló los principios de la primera calculadora digital electrónica.

Activar Wi
Ve a Configurar

Relaciona los elementos que aparecen en la columna de la izquierda, con su generación que aparecen en la columna de la derecha escribiendo dentro del paréntesis la letra correspondiente.

		Elemento	Generación
27.	()	Circuito integrado	A. Primera Generación
28.	()	Tubo al vacío o bulbo	B. Segunda Generación
29.	()	Microprocesadores	C. Tercera Generación
30.	()	Transistor	D. Cuarta Generación

40. En una tabla coloca la manera de citar: un documento, una imagen de internet, un video de internet, una revista digital y alguna información estadística.

31. ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN

Escribe la palabra o palabras que completen correctamente la oración.

41. A los programas, aplicaciones y lenguajes que hacen posible el funcionamiento de la computadora se les llama:
42. El nombre de la nueva tecnología que distingue a la quinta generación de computadoras es:
43. Al elemento que permite la comunicación del microprocesador con el resto de la computadora se le llama:
44. La unidad central de procesamiento se compone de dos partes ¿Cuáles son?
45. A la unidad mínima de almacenamiento de información y que puede tomar los valores de 0 y 1 se le llama:
46. A la parte de la computadora que se le considera el corazón del sistema de cómputo y que controla la interpretación y ejecución de las instrucciones se le llama:
47. A la memoria de acceso aleatorio, memoria virtual o temporal, también se le conoce como:
48. Son los dispositivos de almacenamiento secundario que podemos transportar en el bolsillo:
49. Son los dispositivos de almacenamiento secundario que se encuentran en el interior de la computadora y constituyen un sistema de almacenamiento masivo de la información son:
50. Son programas o software que ocasionan diversos trastornos a las computadoras:

EJERCICIOS DE FALSO Y VERDADERO

En los siguientes enunciados, escribe una V si es verdad o una F si es falso.

52. A. Al conjunto de 8 Bytes se les conoce como BIT. ()
53. B. A los dispositivos físicos que integran una computadora como monitor, teclado, ratón, MODEM, etc., se les conoce como software. ()
54. C. A la parte del CPU que realiza todos los cálculos se les llama Unidad Aritmética Lógica ()

55. D. A la plancha de circuito impreso formada por un conglomerado de capas de () baquelita, a la que se conectan todos los componentes periféricos, se le conoce como tarjeta madre o motherboard.
56. E. A la memoria que está formada por los dispositivos y medios para el () almacenamiento de programas e información se conoce como memoria RAM.
57. F. A la memoria de sólo lectura que almacena la información de manera () permanente y que contiene el software de arranque que la computadora se le llama memoria caché.
58. G. A la disciplina que estudia las condiciones en que se desarrolla el ser () humano y los factores que mejoran el rendimiento de los de los trabajadores se llama Ergonomía.