

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco	Grado	NOVENO
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN		
Correo electrónico de contacto	yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	6 al 17 de septiembre de 2021		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Solución de problemas con tecnología Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.		
Temáticas mediadoras	APLIQUEMOS LO APRENDIDO - Evaluación del tema		
Metas	Socio-afectiva: Identifica la importancia de la autodisciplina y responsabilidad en la realización de sus deberes académicos.		
	Metas de aprendizaje: Soluciona ejercicios prácticos a partir de lo visto en clase.		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Comprender y aplicar los conceptos vistos en clase, para la solución de algoritmos a través del programa Pseint.	Resolución de problemas dados, a través de los procesos vistos en clase.	Primera semana: 10 de septiembre
		Segunda semana 17 de septiembre

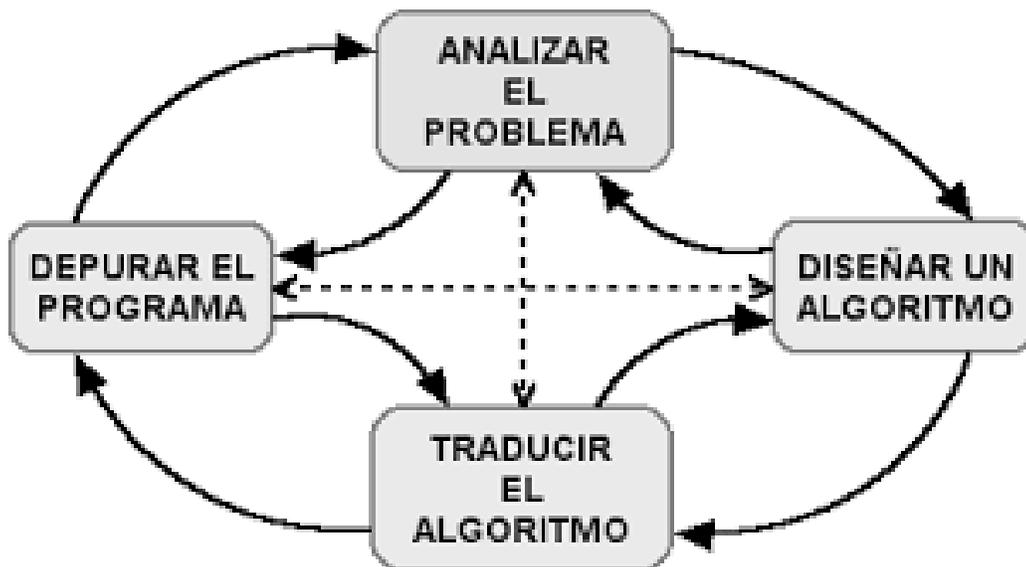
SEMANA 1 (6 al 10 de septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

Evaluación del tema visto. Solución de algoritmos a través de pseudocodigos.

CONTEXTUALIZACIÓN:

LÒGICA DE PROGRAMACIÒN:



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Se realiza la evaluación del tema. Solución de algoritmos con pseudocódigos, teniendo en cuenta lo visto en clase.

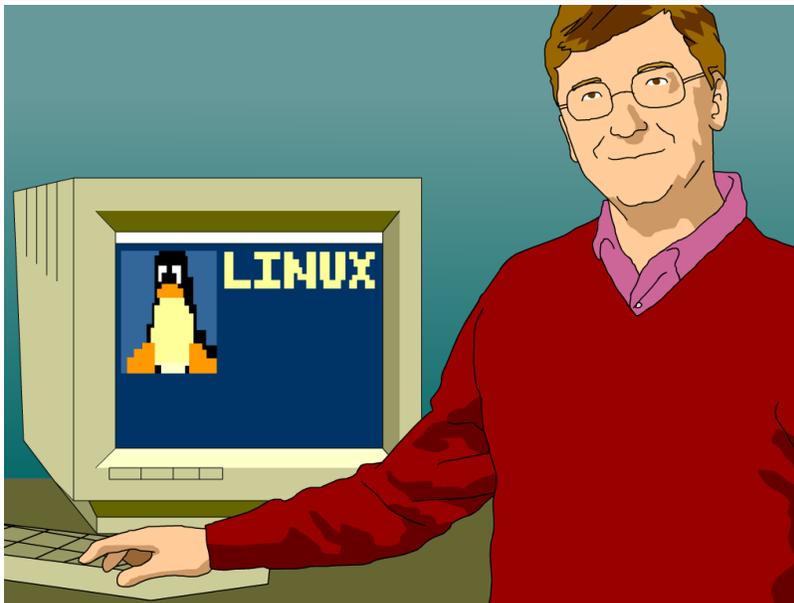
SEMANA 2 (13 al 17 de septiembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

1. Contesta ¿qué entiendes por la expresión "arquitectura de las computadoras" ?
2. Clasifica las partes de la computadora en periféricos de entrada y periféricos de salida.
3. ¿Qué es hardware y software?

CONTEXTUALIZACIÓN:

¡VEAMOS ALGO DE HISTORIA!



Una de las personas que más ha influenciado en el desarrollo de las computadoras es Bill Gates, el Presidente de Microsoft Corporation.

Gates desarrolló una interesante programación para las computadoras a finales de los 1960's, cuando era estudiante de una escuela en Seattle, Estados Unidos. A la edad de 14, él y su amigo Paul Allen fueron contratados por una firma local para hacer un programa de pagos de nóminas. Ese mismo año, empezaron una compañía que vendía medidores de tráfico computarizado.

En 1975, Gates dejó sus estudios en la Universidad de Harvard para ayudar a Allen a desarrollar una versión del lenguaje de programación BASIC para la primera micro computadora, la Altair. Gates y Allen aprovecharon esta aventura para su propia compañía, la cual se enfocaba en crear softwares para el creciente mercado de computadoras personales. A lo largo de los 1980's, el software de Microsoft y Windows empezó a aparecer en más y más computadoras. Cuando Windows 3.0 salió al mercado en 1990, vendió más de 10 millones de copias. Para mediados de los 1990's Gates era el hombre más rico del mundo, un título que mantiene hasta nuestros días a momentos.

La competencia criticó a Gates y a Microsoft por "tomar prestados" elementos para Windows de otros sistemas operativos y por hacer prácticas desleales, esto los desalentó. En 1998, el Departamento de Justicia de los Estados Unidos empezó un proceso en contra de la compañía, reclamando que existía un monopolio; una práctica desleal que consiste en controlar todo el mercado y no permite que otras compañías puedan competir. Microsoft empezó a desarrollarse cada vez más lento y en el 2000, Gates se retiró para dedicarle tiempo a la filantropía. Desde entonces, Gates ha donado miles de millones de dólares a través de un centro de caridad que fundó con su esposa, llamado: Bill & Melinda Gates Foundation.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Ver video (en la clase se proyectará)
Escribe 5 ideas principales del video proyectado
2. Encuentra la computadora o dispositivo personal más cercana y llena la información del reporte.

Tipo de aparato:

Sistema operativo:

Procesador (incluye la velocidad en MHz o GHz):

Memoria: (en Mb o Gb):

Tipo de almacenamiento:

Capacidad de almacenamiento (en Mb o Gb):

¿Qué es lo que más te gusta del hardware?

3. ¿Qué apps o programas usas más en ella?

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Qué tanto aprendí del tema?

¿Qué dudas me surgen del tema?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias_de_la_computacion/computadoras/
<https://sites.google.com/site/computadorasarquitectura/home/unidad1>