

	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	OCTAVO
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN			
Correo electrónico de contacto	yudi.soler@sabiocaldas.edu.co			
Periodo académico	Tercer Periodo			
Tiempo de ejecución de la actividad	4 al 8 de octubre 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 - SOLUCIÓN DE ALGORITMOS - SISTEMAS OPERATIVOS			
Metas	Socio-afectiva: Actúa con disciplina y responsabilidad en sus deberes académicos.			
	Metas de aprendizaje: Aplica los conceptos vistos hasta el momento, resolviendo actividades propuestas.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Reconocer y aplicar los conceptos vistos, resolviendo actividades propuestas.	Realiza actividades propuestas en clase, con relación a los temas trabajados.	Primera semana: 5 de octubre

SEMANA 1 (4 al 8 de octubre de 2021)

ACTIVIDAD INICIAL:

Responde:

- A. Qué es un sistema operativo
- B. Enlista los sistemas operativos que conoces.

CONTEXTUALIZACIÓN:

lee atentamente

Teoría

El matemático e informático Alan Turing es famoso por haber descifrado el código alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Sus innovaciones permitieron a los aliados leer las comunicaciones cifradas, un hecho clave que les ayudó a ganar la guerra. Pero las implicaciones conceptuales de su trabajo en este periodo bélico abrirían la puerta a un campo completamente nuevo: la informática teórica.

Las máquinas decodificadoras que construyó para descifrar los mensajes de la máquina Enigma podían, de cierto modo, razonar e incluso “aprender”. Esto lo llevó a reflexionar sobre una cuestión filosófica que todavía se debate ampliamente: ¿Una computadora

puede realmente pensar? Su respuesta fue una conversación teórica que llegó a conocerse como la prueba de Turing.

En la prueba, una persona conversa con dos participantes: otra persona y una computadora. Ambos participantes están ocultos a la vista. Si el interrogador no puede precisar cuál de los encuestados es humano, la computadora ha pasado la prueba. De acuerdo con Turing, podría decirse que posee inteligencia artificial (IA).

Considera una pregunta como esta: "¿Puedes explicar por qué el tiempo vuela como una flecha, pero la fruta vuela como una banana?" Un humano puede usar claves contextuales para imaginarse que el significado de "volar" y "como" son diferentes en cada ejemplo. Pero si una computadora puede hacer lo mismo, ¿está pensando? Según los expertos modernos en IA, no necesariamente.

Turing todavía es elogiado por sus primeras ideas sobre la inteligencia artificial. Si bien este concepto estuvo adelantado a su tiempo, ahora es ampliamente aceptado. Pero su prueba es rechazada de forma unánime como un truco de salón. De hecho, cuando una computadora finalmente pasó la prueba de Turing en 2014, la noticia apenas ocupó los titulares. Un programa de *software* llamado "Eugene Goostman" logró convencer a varios jueces que en realidad era un adolescente... sin los granos y las hormonas, por supuesto.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Según la lectura y el video visto en clase. Responde las preguntas propuestas.
2. Soluciona los siguientes algoritmos:
 - A. Se tiene registrado la producción (unidades) logradas por un operario a lo largo de la semana (lunes a sábado). Elabore un algoritmo que nos muestre o nos diga si el operario recibirá incentivos sabiendo que el promedio de producción mínima es de 100 unidades.
 - B. Elabora un algoritmo para leer 3 números enteros diferentes entre sí, y determinar el número mayor de los tres.

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

Responde:

¿Qué tanto aprendí?

¿Qué dudas me surgen?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias_de_la_computacion/