

OBJETIVOS DE LA GUÍA

Por medio de este instrumento el alumno expresará conocimientos adquiridos a partir de los contenidos temáticos del curso de informática.

Instrucciones generales:

- 1.-Lee con atención las preguntas que se presentan.
- 2.Consulta tus apuntes y la bibliografía sugerida para resolver las preguntas

Unidades

- 1 información digital
- 2 procesamiento digital de la información
- 3 metodología de solución de problemas computables

Objetivo: Que demuestre conocimientos, conceptos y herramientas digitales, logrando programar en un lenguaje.

1. Define informática
2. ¿Qué es hardware?
3. ¿Qué es software?
4. Define nube
5. ¿Qué es el internet?
6. Diferencia entre dato e internet
7. 3 ejemplos de dispositivos de entrada
8. 2 ejemplos de dispositivos de salida
9. 2 ejemplos de dispositivo de almacenamiento
10. ¿Cómo reconocer y qué hacer ante una noticia falsa?
11. Algunas características de una fuente confiable de información son:
12. Evolución del procesamiento de la información. Da las características de las 5 generaciones.
13. ¿Qué es una supercomputadora?
14. Define contaminación o basura digital
15. Explica el código ASCII, ¿Qué es y para que nos sirve, investiga su historia?
16. ¿Qué dispositivos de almacenamiento existen?
17. Escribe 3 ventajas de almacenamiento lógico
18. ¿Qué es el malware y como te puedes proteger de el?
19. Tipos de malware, explica:
 - a. Virus
 - b. Troyanos
 - c. Gusanos
 - d. Spam
 - e. Spyware
 - f. Adware

- g. Phishing
- h. Ransomware
- 20. ¿Define señal analógica y digital?
- 21. ¿Qué es el microprocesador, disco duro, memoria RAM y ROM, su función principal?
- 22. Define sistema operativo
- 23. Escribe 5 actividades del sistema operativo.
- 24. Define software, software de sistema, software de programación, software de aplicación, estudia ejemplos de c/u de ellos
- 25. ¿Qué es un sistema operativo multitarea?
- 26. ¿Qué es un sistema operativo multiusuario?
- 27. ¿Qué es una variable y una constante en programación?
- 28. Estudia cada uno de los símbolos y aplicación en un diagrama de flujo
- 29. ¿Qué es un algoritmo?
- 30. Características de los algoritmos.
- 31. ¿Qué es una constante y una variable?
- 32. ¿Qué es un problema?
- 33. Define que son los operadores: lógicos, aritméticos, relacionales.

Bibliografía

- Sanders, Donald, *Informática, presente y futuro*. 3a edición México McGraw Hill.. 2011.
- Duffy, Timm., *Introducción a la Informática*. 3a edición, México, Iberoamericana, 2013
- Custodio, *Fred aprende Informática.*, 5a edición México Trillas 2012,
- Long, Larry, *Introducción a la Informática y al procesamiento de la Información* . 4a edición N Jersey USA Prentice Hall 2011
- El mundo de la computación*. Curso teórico-práctico. 4 vols. 3a edición. Barcelona, Océano 2012.
- Levine, Guillermo, *Introducción a la computación y a la programación estructurada.*, 1a edición México Mc graw Hill, 2006